

# Guía Docente

## DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación: Experto en Desarrollo de Videojuegos (Título Propio asociado a Ingeniería Informática)

Rama de Conocimiento: Ingeniería y Arquitectura

Facultad/Escuela: Escuela Politécnica Superior

Asignatura: Introducción al Videojuego

Tipo: Propia Obligatoria

Créditos ECTS: 2

Curso: 1

Código: 56310

Periodo docente: Primer semestre

Tipo de enseñanza: Presencial

Idioma: Castellano

Total de horas de dedicación del alumno: 50

Equipo Docente	Correo Electrónico
Gabriel Peñas Rodríguez	gabriel.penas@ufv.es

## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura Introducción a los videojuegos persigue dar a conocer al alumno el origen y la historia de este campo, así como las herramientas más utilizadas y la estructura en la producción de un videojuego.

## OBJETIVO

La impartición de la asignatura toma como base los siguientes objetivos generales:

- Adquirir un conocimiento histórico del videojuego, así como su concepto y los distintos géneros y plataformas existentes.

- Identificar las fases del desarrollo de un videojuego y los roles implicados.
- Conocer de primera mano una de las principales herramientas de creación de videojuegos que usan actualmente equipos de desarrollo en todo el mundo.

## CONOCIMIENTOS PREVIOS

Ninguno.

## CONTENIDOS

### Tema 1: Historia y géneros

- Concepto de videojuego.
- Historia del videojuego: desde los inicios hasta la RV.
- Géneros.

### Tema 2: El Sector Empresarial en los videojuegos

- La industria del videojuego: cifras y actores.
- Financiación.
- La industria en España.

### Tema 3: La producción de un videojuego

- Roles dentro de un equipo de desarrollo de videojuegos.
- Concepto y características de un pipeline de producción de videojuegos.
- Casos de ejemplo: de indie a triple A.

### Tema 4: Plataformas Hardware y Software. Herramientas

- Principales plataformas hardware actuales. Nuevas formas de interacción.
- Software y Herramientas: lenguajes de programación, frameworks y Game Engines.

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

La metodología seguida en esta asignatura está dirigida a conseguir un aprendizaje significativo por parte del alumno de los conceptos y técnicas fundamentales de la materia. Por ese motivo se combinan lecciones expositivas con clases prácticas, sesiones de laboratorio y presentación de trabajos, de manera que se favorezca la participación del alumno y la interacción con el docente y los compañeros como vía para fomentar el aprendizaje colaborativo y la capacidad de autoaprendizaje, todo ello mediante estrategias de resolución de problemas y metodologías de intervención. Las actividades no presenciales, que pueden ser tanto de tipo individual como colectivo, serán supervisadas por el profesor en clases y tutorías, tanto individuales como de grupo, estando encaminadas a favorecer el aprendizaje autónomo y colaborativo.

## DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
25 horas	25 horas
Lección expositiva 12h Clase práctica 6h Presentación de trabajos 2h Tutorías 3h Evaluación 2h	Estudio y trabajo individual 15h Trabajo en grupo 10h

## COMPETENCIAS

Conoce la historia de los videojuegos.

Distingue el género correspondiente a un videojuego.

Conoce el entramado de producción de producción de un videojuego.

Conoce las principales herramientas utilizadas en el desarrollo de videojuegos.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Identificar los géneros de un videojuego

Conocer la evolución de los videojuegos a lo largo de la historia

Reconocer los roles y responsabilidades de un equipo de desarrollo

## SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

El sistema de evaluación contempla cuatro elementos de calificación:

- \* Examen escrito teórico-práctico: tiene un peso del 30% en la nota final.
- \* Defensa de un trabajo individual: tiene un peso del 25% en la nota final.
- \* Defensa de un trabajo en grupo: tiene un peso del 30% en la nota final.
- \* Participación en clase: tiene un peso del 15% en la nota final, siendo requisito imprescindible haber asistido como mínimo al 80% de las sesiones. En caso contrario este elemento se calificará con 0 puntos.

Es necesario obtener un mínimo de 5 puntos sobre 10 en cada elemento para poder aprobar la asignatura.

Aquellos alumnos que estén exentos de la obligación de asistir a clase, bien por segunda matrícula en la asignatura o sucesivas, bien por contar con autorización expresa de la Dirección del Grado, serán evaluados por el mismo tipo de pruebas. El 15% de la participación en clase podrán obtenerlo asistiendo, al menos, a tres tutorías con el profesor responsable de la asignatura.

Recuperación en convocatoria ordinaria:

Los alumnos que no hayan alcanzado la nota mínima en los elementos, podrán optar a una recuperación al final del semestre con una penalización sobre la nota máxima del 20%.

Recuperación en convocatoria extraordinaria:

Los alumnos que no hayan alcanzado la nota mínima en la convocatoria ordinaria, podrán optar a una recuperación en la convocatoria extraordinaria.

En ambas recuperaciones (ordinaria y extraordinaria) el alumno se presentará solo a las partes que tenga evaluadas por debajo de 5.

Cualquier tipo de fraude o plagio por parte del alumno en una actividad evaluable será sancionado e implicará un 0 en la calificación de esa parte de la asignatura, anulando la convocatoria en curso. La situación, además, será comunicada a la Dirección de la Carrera, que a su vez comunicará a Secretaría General, siguiendo el protocolo establecido en la universidad.

A efecto de cómputo de convocatorias en una asignatura, solamente se contabilizarán como consumidas aquellas en las que el alumno se haya presentado a todas las pruebas de evaluación, o a una parte de las mismas, siempre que su peso en la nota final supere el 50%, aunque no se presente al examen final. Se entenderá que un alumno se ha presentado a una prueba aunque la abandone una vez comenzada la misma. La condición de No Presentado en la convocatoria extraordinaria estará ligada a la no asistencia o entrega de ninguna prueba, práctica o trabajo que esté pendiente.

## BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

### Básica

The Video Game Theory Reader, Bernard Perron , 2003

The Art of Video Games: From Pac-Man to Mass Effect, Chris Melissinos, Patrick O'Rourke, Mike Mika, Elizabeth Broun, 2013

Unity for Absolute Beginners, Sue Blackman, Jenny Wang, 2014

High Score! The Illustrated History of Electronic Games, Rusel DeMaria, Johnny Lee Wilson, 2002