

Curso Académico: (2020 / 2021)

Fecha de revisión: 15/04/2020 10:18:14

Departamento asignado a la asignatura:

Coordinador/a: ZARRAONANDIA AYO, TELMO AGUSTIN

Tipo: Optativa Créditos ECTS : 3.0

Curso : 4 Cuatrimestre :

REQUISITOS (ASIGNATURAS O MATERIAS CUYO CONOCIMIENTO SE PRESUPONE)

Programación Orientada a Objetos, Algoritmos y estructuras de datos

OBJETIVOS

Capacidad de diseñar e implementar software de sistema y de comunicaciones (CEIC4)

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS: PROGRAMA

Curso de introducción al desarrollo de videojuegos. El objetivo del curso es aprender los fundamentos teóricos y prácticos relacionados con el diseño y desarrollo de este tipo de artefacto software empleando motores de videojuego, en concreto la plataforma de desarrollo Unity.

- Introducción al diseño y desarrollo de Videojuegos
- Arquitectura y elementos principales de un videojuego
- Fundamentos de la programación de videojuegos: game objects, comportamientos, física, UI y sistemas de partículas
- Entornos de desarrollo y motores de juegos

ACTIVIDADES FORMATIVAS, METODOLOGÍA A UTILIZAR Y RÉGIMEN DE TUTORÍAS

Clases Teóricas: Lecciones magistrales en las que se presentaran los conceptos fundamentales relacionados con el desarrollo de videojuegos. Se motivará la participación activa de los alumnos.

Clases Prácticas: Clases en laboratorio de prácticas en las cuales se expondrán y abordarán temas técnicos referidos al desarrollo de un videojuego.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

Peso porcentual del Examen/Prueba Final: 20

Peso porcentual del resto de la evaluación: 80

El sistema de evaluación incluye la evaluación de actividades académicas guiadas y casos prácticos, con los siguientes pesos:

Caso práctico: 80%

Examen: 20%

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- HOCKING, Joseph Unity in action: Multiplatform game development in C# , Manning Publ., 2015

- Salen, K., Tekinbağ, K. S., & Zimmerman, E. Rules of play: Game design fundamentals, MIT Press, 2004

