

**FICHA IDENTIFICATIVA****Datos de la Asignatura**

Código	34827
Nombre	Desarrollo de videojuegos
Ciclo	Grado
Créditos ECTS	6.0
Curso académico	2023 - 2024

Titulación(es)

Titulación	Centro	Curso	Periodo
1407 - Grado de Ingeniería Multimedia	Escuela Técnica Superior de Ingeniería	4	Primer cuatrimestre

Materias

Titulación	Materia	Caracter
1407 - Grado de Ingeniería Multimedia	19 - Optatividad	Optativa

Coordinación

Nombre	Departamento
PEREZ AIXENDRI, MANUEL	240 - Informática

RESUMEN

La asignatura “Desarrollo de Videojuegos” es una asignatura optativa de cuarto curso del Grado en Ingeniería Multimedia. Tiene asignada una dedicación de 6 ECTS que se imparten en el segundo cuatrimestre de cuarto curso.

CONOCIMIENTOS PREVIOS**Relación con otras asignaturas de la misma titulación**

No se han especificado restricciones de matrícula con otras asignaturas del plan de estudios.



Otros tipos de requisitos

COMPETENCIAS

1405 - Grado de Ingeniería Multimedia

- G4 - Capacidad de integrarse dentro de grupos de trabajo y colaborar en entornos multidisciplinares, siendo capaz de comunicarse con adecuadamente con profesionales de todos los ámbitos.
- I10 - Capacidad para diseñar y evaluar interfaces persona computador que garanticen la accesibilidad y usabilidad a los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.
- MM6 - Concebir, diseñar, y realizar proyectos relacionados con productos multimedia utilizando las metodologías propias de la ingeniería, de gestión de recursos humanos y de economía.
- MM7 - Ser capaz de aplicar los principios de diseño y comunicación gráfica audiovisual a los productos multimedia.
- MM21 - Comunicar de forma efectiva, tanto por escrito como oralmente, conocimientos, procedimientos, resultados e ideas relacionadas con las TIC y, concretamente de la Multimedia, conociendo su impacto socioeconómico.
- MM24 - Capacidad para diseñar, desarrollar, evaluar y asegurar la accesibilidad, ergonomía, usabilidad y seguridad de los sistemas, servicios y aplicaciones multimedia, así como de la información que gestionan.
- MM28 - Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad. Capacidad para saber comunicar y transmitir los conocimientos, habilidades y destrezas de la profesión de Ingeniero Multimedia.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Esta asignatura permite obtener los siguientes resultados de aprendizaje:

- Conocer las metodologías utilizadas en el desarrollo de videojuegos, los pasos y el proceso de creación y puesta en el mercado de un videojuego dentro de un contexto profesional.
- Conocer las fases de desarrollo de un videojuego y los actores que intervienen en un equipo de desarrollo.
- Conocer el proceso de producción y dirección de los videojuegos.
- Conocer los modelos comerciales y de publicación de los videojuegos.

También es pretendido en este curso para desarrollar las siguientes competencias y habilidades sociales:



- Ser capaz de integrarse en equipos de desarrollo multidisciplinares asumiendo diferentes roles en un equipo.

Capacidad de trabajo personal.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

1. Empresas de la industria de los videojuegos

- Desarrolladoras de videojuegos
- Licenciatarias de tecnología
- Productoras
- Publicadoras
- Distribuidoras

2. Oficios que intervienen en un videojuego

El papel de los diferentes profesionales en un videojuego.

3. Historia del videojuego.

- Inicios
- Generaciones
- Tipos de juegos
- Tipos de jugadores

4. Producción y dirección de videojuegos

- Documento de propuesta de proyecto
- Estudio económico de un proyecto

5. Herramientas de desarrollo

Revisión de las herramientas más utilizadas.
Introducción a Unity

6. Desarrollo de videojuegos 1

- Interfaces de usuario
- Escenarios
- Personajes: modelado, texturizado.
- Programación de comportamientos mediante scripts.

**7. Desarrollo de videojuegos 2**

Sonido

Programación multijugador

Técnicas avanzadas.

VOLUMEN DE TRABAJO

ACTIVIDAD	Horas	% Presencial
Clases de teoría	30,00	100
Prácticas en laboratorio	20,00	100
Prácticas en aula	10,00	100
Elaboración de trabajos en grupo	5,00	0
Elaboración de trabajos individuales	5,00	0
Estudio y trabajo autónomo	10,00	0
Lecturas de material complementario	10,00	0
Preparación de actividades de evaluación	15,00	0
Preparación de clases de teoría	15,00	0
Preparación de clases prácticas y de problemas	20,00	0
Resolución de casos prácticos	10,00	0
TOTAL	150,00	

METODOLOGÍA DOCENTE**Actividades teóricas.**

Descripción: En las clases teóricas se desarrollarán los temas proporcionando una visión global, analizando con mayor detalle los aspectos clave y de mayor complejidad, fomentando, en todo momento, la participación del alumnado. La carga de trabajo para el alumnado de este apartado sobre el total de carga de la materia es el 20%.

Actividades prácticas.

Descripción: Complementan las actividades teóricas con el objetivo de poner en práctica los conceptos básicos y ampliar los conocimientos adquiridos en el curso. Comprenden los siguientes tipos de actividades presenciales:

- Clases de problemas y cuestiones en aula
- Sesiones de discusión y resolución de problemas y ejercicios previamente trabajados por el alumnado
- Prácticas de laboratorio
- Tutorías programadas (individualizadas o en grupo)
- Realización de cuestionarios individuales de evaluación en el aula con la presencia del profesorado.



La carga de trabajo para el alumnado sobre el total de carga de la materia es 30%.

Trabajo personal del alumnado.

Descripción: Realización (fuera del aula) de trabajos monográficos, búsqueda bibliográfica dirigida, cuestiones y problemas, así como la preparación de clases y exámenes (estudio). Esta tarea se realizará de manera individual e intenta potenciar el trabajo autónomo. La carga de trabajo para el alumnado sobre el total de carga de la materia es el 50%

Se utilizará la plataforma de e-learning (Aula Virtual) de la Universitat de València como soporte de comunicación con el alumnado. A través de ella se tendrá acceso al material didáctico utilizado en clase, así como los problemas y ejercicios a resolver.

EVALUACIÓN

La evaluación de la asignatura se llevará a cabo mediante el sistema de evaluación continua con una serie de tareas y pruebas de nivel realizadas durante el curso y la realización de un proyecto de mayor complejidad consistente en el desarrollo de un videojuego en grupo.

En la nota final se tendrá en cuenta:

-La correcta realización de las tareas. Cada tarea tendrá una nota y la nota final se calculará como un promedio ponderado de éstas.

-Se valorará especialmente la entrega puntual de las tareas, y los retrasos afectarán a la nota de la tarea.
-En el proyecto se valorará el resultado del mismo, la capacidad de trabajo en equipo, el esfuerzo y la correcta documentación.

-La asistencia a las clases, participación activa, actitud y puntualidad durante el curso también tendrá un peso en la nota final.

La nota final de la asignatura se calculará como un promedio de las distintas partes de ésta (33% teoría + 33% problemas + 33% laboratorio). La parte de problemas se evaluará como una media ponderada entre las tareas realizadas durante el curso (60%) y un examen final (40%). Será necesario obtener una nota mínima de 4 sobre 10 en cada una de las partes para superar la asignatura.

La segunda convocatoria se valorará un examen final.

En cualquier caso, la evaluación de la asignatura se hará de acuerdo con el Reglamento de evaluación y calificación de la Universitat de València para los títulos de grado y master aprobado por Consejo de Gobierno de 30 de mayo de 2017 (ACGUV 108/2017)



REFERENCIAS

