

Programación semanal

Para conocer la fecha de entrega de las distintas actividades accede a la sección **Actividades** (en el menú lateral). Recuerda que la suma de las puntuaciones de todas las actividades es de 15 puntos. Puedes hacer las que prefieras hasta conseguir un máximo de 10 puntos (que es la calificación máxima que se puede obtener en la evaluación continua).

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 1	Tema 1. Definición de juego 1.1. Introducción y objetivos 1.2. ¿Qué es un juego? 1.3. Definiciones de juego 1.4. Características del juego	Asistencia a 2 clases en directo a lo largo de la asignatura (0,5 puntos cada una)	Presentación de la asignatura y clase del tema 1
Semana 2	Tema 1. Definición de juego (continuación) 1.5. Otras formas de entretenimiento 1.6. Los juegos como sistemas 1.7. Videojuegos 1.8. Diversión	Test - Tema 01 (0.1 puntos)	Clase del tema 1 (continuación)
Semana 3	Tema 2. Bases del proceso de diseño de juegos 2.1. Introducción y objetivos 2.2. El diseño de juegos 2.3. Método científico 2.4. Diseño de juegos analógicos 2.5. El proceso de diseño 2.6. Conclusiones	Actividad: Creación de un juego analógico sencillo (5.0 puntos) Test - Tema 02 (0.1 puntos)	Clase del tema 2 y presentación de la actividad: Creación de un juego analógico sencillo
Semana 4	Tema 3. Elementos formales de los juegos 3.1. Introducción y objetivos 3.2. La importancia de un vocabulario común		Clase del tema 3

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 5	Tema 3. Elementos formales de los juegos (continuación) 3.3. Elementos formales 3.4. Los elementos formales como herramientas creativas	Test - Tema 03 (0.1 puntos)	Clase del tema 3 (continuación)
Semana 6	Tema 4. Conceptos elementales de diseño de juego 4.1. Introducción y objetivos 4.2. Conceptos elementales de diseño		Clase del tema 4 Clase de resolución de la actividad: Creación de un juego analógico sencillo
Semana 7	Tema 4. Conceptos elementales de diseño de juego (continuación) 4.2. Conceptos elementales de diseño 4.3. Conclusiones	Test - Tema 04 (0.1 puntos)	Clase del tema 4 (continuación)
Semana 8	Tema 5. Diversión. Tipos de jugadores. Análisis Crítico 5.1. Introducción y objetivos 5.2. Sobre la diversión 5.3. La diversión como aprendizaje 5.4. Flow Theory 5.5. MDA Framework 5.6. Tipos de diversión	Actividad grupal: Creación de un juego analógico (3.0 puntos)	Clase del tema 5 y presentación de la actividad grupal: Creación de un juego analógico

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 9	Tema 5. Diversión. Tipos de jugadores. Análisis Crítico (continuación) 5.7. Tipos de jugadores 5.8. Análisis crítico	Test - Tema 05 (0.1 puntos)	Clase del tema 5 (continuación)
Semana 10	Tema 6. Concepto de juego 6.1. Introducción y objetivos 6.2. La fase de concepto 6.3. Por dónde empezar 6.4. El documento de concepto 6.5. La creatividad 6.6. Conclusiones	Test - Tema 06 (0.1 puntos)	Clase del tema 6
Semana 11	Tema 7. La documentación de diseño 7.1. Introducción y objetivos 7.2. La documentación de diseño durante el desarrollo 7.3. Dos niveles 7.4. La validación de la documentación 7.5. Principales documentos de diseño 7.6. Formatos más populares		Clase del tema 7 Clase de resolución de la actividad grupal: Creación de un juego analógico
Semana 12	Tema 7. La documentación de diseño (continuación) 7.7. Ejemplos de documentación 7.8. Conclusión	Laboratorio: Documentación de alto nivel (5.0 puntos) Test - Tema 07 (0.1 puntos)	Clase del tema 7 (continuación) y presentación del laboratorio: Documentación de alto nivel Laboratorio (2h x 2 turnos)

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 13	Tema 8. Creación de un juego de tablero 8.1. Introducción y objetivos 8.2. El proyecto 8.3. Ideas 8.4. Prototipo 8.5. <i>Playtest</i> 8.6. Cerrar el diseño 8.7. <i>Blindtest</i> 8.8. Ajustes finales 8.9. UI 8.10. Final	Test - Tema 08 (0.1 puntos)	Clase del tema 8 Sesión de explicación del modelo de examen
Semana 14	Tema 9. El diseñador y el diseño de videojuegos. 9.1. Introducción y objetivos 9.2 El diseñador de videojuegos 9.2. El diseño durante las fases de desarrollo 9.3. Concepto 9.4. Preproducción 9.5. Producción 9.6. Evolución	Test - Tema 09 (0.1 puntos)	Clase del tema 9
Semana 15	Tema 10. El nacimiento de los videojuegos. 10.1. Introducción y objetivos 10.2 El juego a lo largo de la historia 10.3. Videojuegos: precursores de los precursores. 10.4. El padre de los videojuegos 10.5. El nacimiento de la industria	Test - Tema 10 (0.1 puntos)	Clase del tema 10 Clase de resolución del Laboratorio: Documentación de alto nivel
Semana 16	Semana de exámenes		