

Programación semanal

Para conocer la fecha de entrega de las distintas actividades accede a la sección **Actividades**. Recuerda que la suma de las puntuaciones de todas las actividades de la evaluación continua es de 6 puntos. Puedes hacer las que prefieras hasta conseguir un máximo de 4 puntos (que es la calificación máxima que se puede obtener en la evaluación continua)..

	Contenido teórico	Actividades (4.0 puntos)	Eventos (2.0 puntos)	Trabajo Final (6.0 puntos)
Semana 1	<p>Tema 1. Historia de los videojuegos: los inicios</p> <p>Tema 2. Historia de los videojuegos: los 8 bits</p> <p>Tema 3. Historia de los videojuegos: los 16 bits</p> <p>Tema 4. Historia de los videojuegos: década del 2000</p> <p>Tema 5. Historia de los videojuegos: presente</p>	Trabajo: Creación de un juego analógico sencillo (1.0 puntos)	<p>Asistencia a 2 sesiones presenciales virtuales a lo largo de la asignatura (0,1 puntos cada una)</p> <p>Test - Tema 01 (0.06 puntos)</p> <p>Test - Tema 02 (0.06 puntos)</p> <p>Test - Tema 03 (0.06 puntos)</p> <p>Test - Tema 04 (0.06 puntos)</p> <p>Test - Tema 05 (0.06 puntos)</p>	Trabajo final: Creación de un juego analógico sencillo (6.0 puntos)
Semana 2	<p>Tema 6. Definición de juego</p> <p>6.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>6.2. ¿Qué es un juego?</p> <p>6.3. Definiciones de juego</p> <p>6.4. Características del juego</p>			
Semana 3	<p>Tema 6. Definición de juego (continuación)</p> <p>6.5. Otras formas de entretenimiento</p> <p>6.6. Los juegos como sistemas</p> <p>6.7. Videojuegos</p> <p>6.8. Diversión</p>		Test - Tema 06 (0.06 puntos)	
Semana 4	<p>Tema 7. Bases del proceso de diseño de juegos</p> <p>7.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>7.2. El diseño de juegos</p> <p>7.3. Método científico</p> <p>7.4. Diseño de juegos analógicos</p> <p>7.5. El proceso de diseño</p> <p>7.6. Conclusiones</p>		Test - Tema 07 (0.06 puntos)	
Semana 5	<p>Tema 8. Elementos formales de los juegos</p> <p>8.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>8.2. La importancia de un vocabulario común</p> <p>8.3. Elementos formales</p> <p>8.4. Los elementos formales como herramientas creativas</p>	Trabajo: Creación de un juego analógico (1.0 puntos)	Test - Tema 08 (0.06 puntos)	

	Contenido teórico	Actividades (4.0 puntos)	Eventos (2.0 puntos)	Trabajo Final (6.0 puntos)
Semana 6	Tema 9. Conceptos elementales de diseño de juego 9.1. ¿Cómo estudiar este tema? 9.2. Conceptos elementales de diseño 9.3. Conclusiones		Test - Tema 09 (0.06 puntos)	
Semana 7	Tema 10. Tipos de diversión. Tipos de jugadores 10.1. ¿Cómo estudiar este tema? 10.2. Sobre la diversión 10.3. La diversión como aprendizaje 10.4. Flow Theory			
Semana 8	Tema 10. Tipos de diversión. Tipos de jugadores (continuación) 10.5. MDA Framework 10.6. Tipos de diversión 10.7. Tipos de jugadores 10.8. Conclusión		Test - Tema 10 (0.06 puntos)	
Semana 9	Tema 11. Análisis crítico de juego 11.1. ¿Cómo estudiar este tema? 11.2. Análisis frente a review 11.3. Método de análisis 11.4. Elementos de análisis 11.5. El análisis		Test - Tema 11 (0.06 puntos)	
Semana 10	Tema 12. Proceso de diseño de videojuegos 12.1. ¿Cómo estudiar este tema? 12.2. El diseño durante las fases de desarrollo 12.3. Concepto 12.4. Preproducción 12.5. Producción 12.6. Evolución	Trabajo: Creación de documentación de alto nivel. Análisis crítico (2.0 puntos)	Foro: ¿Qué es lo más importante en un videojuego y cuánto peso tiene el aspecto visual y la dirección de arte? (0.9 puntos) Test - Tema 12 (0.06 puntos)	
Semana 11	Tema 13. Concepto de juego 13.1. ¿Cómo estudiar este tema? 13.2. La fase de concepto 13.3. Por dónde empezar 13.4. El documento de concepto 13.5. La creatividad 13.6. Conclusiones		Test - Tema 13 (0.06 puntos)	
Semana 12	Tema 14. La documentación de diseño 14.1. ¿Cómo estudiar este tema? 14.2. La documentación de diseño durante el desarrollo 14.3. Dos niveles			

	Contenido teórico	Actividades (4.0 puntos)	Eventos (2.0 puntos)	Trabajo Final (6.0 puntos)
Semana 13	Tema 14. La documentación de diseño (continuación) 14.4. La validación de la documentación 14.5. Principales documentos de diseño 14.6. Formatos más populares 14.7. Conclusión		Test - Tema 14 (0.06 puntos)	
Semana 14	Tema 15. Creación de un juego de tablero 15.1. ¿Cómo estudiar este tema? 15.2. El proyecto 15.3. Ideas 15.4. Prototipo 15.5. Playtest			
Semana 15	Tema 15. Creación de un juego de tablero (continuación) 15.6. Cerrar el diseño 15.7. Blindtest 15.8. Ajustes finales 15.9. UI 15.10. Final		Test - Tema 15 (0.06 puntos)	
Semana 16	Entrega del trabajo final			