

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	Tema 1. Dinámicas de juego 1.1. ¿Cómo estudiar este tema? 1.2. Introducción 1.3. Modelo MDA 1.4. Los juegos como sistemas de retroalimentación 1.5. Dinámicas de juego emergente 1.6. Conclusiones		Asistencia a 2 sesiones presenciales virtuales a lo largo de la asignatura (0,1 puntos cada una) Test - Tema 01 (0.05 puntos)	
Semana 2	Tema 2. Loops de juego 2.1. ¿Cómo estudiar este tema? 2.2. <i>Skill Atoms</i> 2.3. Longitud de sesión de juego 2.4. <i>Core Loops</i> 2.5. <i>Loops</i> cortos, medios y largos 2.6. <i>Single Loop</i> vs. <i>Multiple Loop</i> 2.7. <i>Serial Loop</i> vs. <i>Parallel Loop</i> 2.8. <i>Compulsion Loop</i>		Test - Tema 02 (0.05 puntos)	
Semana 3	Tema 3. Cámara, <i>character</i>, control 3.1. ¿Cómo estudiar este tema? 3.2. Cámara 3.3. Control 3.4. Personaje		Test - Tema 03 (0.05 puntos)	
Semana 4	Tema 4. Diseño de la Inteligencia Artificial 4.1. ¿Cómo estudiar este tema? 4.2. Introducción 4.3. <i>Navmesh</i> 4.4. <i>Pathfinding</i> 4.5. <i>Behaviours Trees</i> 4.6. Elementos de un mapa 4.7. <i>Procedural Generation</i>	Trabajo: Diseño de una nueva mecánica (1.3 puntos)	Test - Tema 04 (0.05 puntos)	
Semana 5	Tema 5. <i>Beat'em Up</i>, Aventuras, Plataformas 5.1. ¿Cómo estudiar este tema? 5.2. Introducción 5.3. <i>Beat'em Up</i> 5.4. Aventuras 5.5. Plataformas		Test - Tema 05 (0.05 puntos)	
Semana 6	Tema 6. <i>Sandbox</i>, RPG, FPS 6.1. ¿Cómo estudiar este tema? 6.2. Introducción 6.3. <i>Sandbox/Openworld</i> 6.4. RPG 6.5. FPS		Test - Tema 06 (0.05 puntos)	

	Contenido teórico	Actividades (4.0 puntos)	Eventos (2.0 puntos)	Trabajo Final (6.0 puntos)
Semana 7	Tema 7. Introducción al diseño de niveles 7.1. ¿Cómo estudiar este tema? 7.2. La importancia de los diseñadores de niveles 7.3. La creación de niveles 7.4. Tu herramienta de trabajo 7.5. Editores de juegos más usados 7.6. El mundo del <i>modding</i>	Trabajo: Diseño de boss (1.4 puntos)	Test - Tema 07 (0.05 puntos) Foro: Mundo del Modding. Lista de motores con editores (1.1 puntos)	
Semana 8	Tema 8. Interacción con el mundo 8.1. ¿Cómo estudiar este tema? 8.2. La escena de juego 8.3. Puntos de pivote 8.4. Objetos estáticos 8.5. Objetos dinámicos 8.6. Colisionadores 8.7. La colisión del jugador 8.8. Triggers 8.9. Objetos físicos 8.10. Navegación		Test - Tema 08 (0.05 puntos)	
Semana 9	Tema 9. Fundamentos teóricos de diseño de niveles I 9.1. ¿Cómo estudiar este tema? 9.2. Escucha al personaje 9.3. Educar al jugador 9.4. Evitar el «prueba y error» 9.5. Tiempo de respuesta 9.6. Retroalimentación de la acciones 9.7. Olvidarse las llaves 9.8. Pensar en el rendimiento		Test - Tema 09 (0.05 puntos)	
Semana 10	Tema 10. Fundamentos teóricos de diseño de niveles II: flujo 10.1. ¿Cómo estudiar este tema? 10.2. El flujo de juego 10.3. Puntos de control 10.4. Ritmo de eventos 10.5. Ilusión de libertad 10.6. Guiar al personaje 10.7. Bordes del mapa 10.8. El peligro de afilar tus habilidades 10.9. La importancia de jugar		Test - Tema 10 (0.05 puntos)	
Semana 11	Tema 11. Fundamentos teóricos de diseño de niveles III: prediseño 11.1. ¿Cómo estudiar este tema? 11.2. Diseño a papel 11.3. El punto único 11.4. El nombre del mapa 11.5. Los cambios de ambientación 11.6. Mecánicas para alargar el mapa 11.7. Nuevos elementos de juego 11.8. Elementos estratégicos	Trabajo: Diseño de nivel (1.3 puntos)	Test - Tema 11 (0.05 puntos)	

	Contenido teórico	Actividades (4.0 puntos)	Eventos (2.0 puntos)	Trabajo Final (6.0 puntos)
Semana 12	Tema 12. Construcción de mundos. Jugabilidad 12.1. ¿Cómo estudiar este tema? 12.2. Fases en la creación de mapas 12.3. Uso de cajas blancas 12.4. Unreal BSP 12.5. Creación de terrenos		Test - Tema 12 (0.05 puntos)	
Semana 13	Tema 13. Construcción de mundos. Jugabilidad II 13.1. ¿Cómo estudiar este tema? 13.2. Diseño modular 13.3. Trabajar con grupos 13.4. Colisiones y solapamientos		Test - Tema 13 (0.05 puntos)	
Semana 14	Tema 14. Optimización 14.1. ¿Cómo estudiar este tema? 14.2. <i>Framerate</i> 14.3. Objetos 14.4. Pintado de la escena 14.5. Optimización de objetos 14.6. Optimización de llamadas 14.7. Memoria 14.8. Estadísticas		Test - Tema 14 (0.05 puntos)	Trabajo final (6.0 puntos)
Semana 15	Elaboración del trabajo final de la asignatura			
Semana 16	Entrega de trabajo final de la asignatura			