

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 (12.0 puntos)	Eventos (3.0 puntos)
Semana 1	Tema 1. Introducción a los videojuegos 1.1. ¿Cómo estudiar este tema? 1.2. ¿Qué es un videojuego? 1.3. Breve historia de los videojuegos 1.4. Referencias bibliográficas		Asistencia a 3 clases en directo a lo largo de la asignatura (0,1 puntos cada una) Test-Tema 01 (0.1 puntos)
Semana 2	Tema 2. El diseñador de juegos 2.1. ¿Cómo estudiar este tema? 2.2. ¿Qué es un <i>game designer</i> ? 2.3. Habilidades técnicas y psicológicas del diseñador 2.4. Roles de un departamento de diseño		Test-Tema 02 (0.1 puntos)
Semana 3	Tema 3. Elementos formales en el diseño de videojuegos 3.1. ¿Cómo estudiar este tema? 3.2. Introducción al diseño de juegos 3.3. Mecánicas 3.4. Dinámicas 3.5. Estéticas 3.6. Caso práctico	Trabajo: Análisis de un videojuego (2.5 puntos)	Test-Tema 03 (0.1 puntos)
Semana 4	Tema 4. Conceptos básicos para el diseño de videojuegos 4.1. ¿Cómo estudiar este tema? 4.2. <i>Feedback</i> 4.3. Agencia 4.4. Inmersión 4.5. Decisión 4.6. Azar 4.7. Ritmo 4.8. Profundidad 4.9. Emergencia		Test-Tema 04 (0.1 puntos)
Semana 5	Tema 5. El arte en los videojuegos 5.1. ¿Cómo estudiar este tema? 5.2. La dirección de arte de un videojuego 5.3. Búsqueda de estilo visual y <i>target</i>		
Semana 6	Tema 5. El arte en los videojuegos (continuación) 5.4. Relación entre arte y diseño 5.5. Roles de un equipo de arte		Test-Tema 05 (0.1 puntos)
Semana 7	Tema 6. El arte en los videojuegos II 6.1. ¿Cómo estudiar este tema? 6.2. El color y la luz en los videojuegos		

	Temas	Actividades (12.0 puntos)	Eventos (3.0 puntos)
Semana 8	Tema 6. El arte en los videojuegos II 6.3. La composición en los videojuegos 6.4. Perspectiva y profundidad de campo en los videojuegos	Trabajo: Analiza el empleo del color y la luz en los videojuegos (2.5 puntos)	Test-Tema 06 (0.1 puntos)
Semana 9	Tema 7. Narrativa visual 7.1. ¿Cómo estudiar este tema? 7.2. Tipos de narrativa visual 7.3. Diseñando interfaces: comunicación visual descriptiva 7.4. Comunicación visual subconsciente: la cámara	Trabajo: Análisis de un videojuego II (2.5 puntos)	Test-Tema 07 (0.1 puntos)
Semana 10	Tema 8. Introducción a la narrativa en los videojuegos 8.1. ¿Cómo estudiar este tema? 8.2. Introducción a la narrativa en videojuegos 8.3. Narrativa propuesta y emergente 8.4. La historia al servicio de las mecánicas		Test-Tema 08 (0.1 puntos) Foro: ¿Son los videojuegos válidos para contar historias? (1.5 puntos)
Semana 11	Tema 9. Introducción al diseño de personajes I 9.1. ¿Cómo estudiar este tema? 9.2. Dibujo anatómico. Conceptos clave 9.3. Introducción al dibujo de la figura humana 9.4. El dibujo anatómico de gestos y siluetas		Test-Tema 09 (0.1 puntos)
Semana 12	Tema 10. Introducción al diseño de personajes II. Desarrollando la idea 10.1. ¿Cómo estudiar este tema? 10.2. Creando personajes 10.3. Creación de la personalidad a través del grafismo 10.4. Estereotipos visuales en la creación de personajes	Trabajo: Diseño de un personaje para un videojuego (2.5 puntos)	Test-Tema 10 (0.1 puntos)
Semana 13	Tema 11. Conociendo Unreal Engine I 11.1. ¿Cómo estudiar este tema? 11.2. Conceptos generales 11.3. Formas geométricas básicas 11.4. Agregar materiales 11.5. Herramientas de luces 11.6. Mecanismos de entrada. Creando un personaje	Trabajo: Diseño de tu propio nivel con cajas blancas (2.0 puntos)	Test-Tema 11 (0.1 puntos)
Semana 14	Tema 12. Conociendo Unreal Engine II 12.1. ¿Cómo estudiar este tema? 12.2. Sistemas de componentes y cámaras 12.3. <i>Game mode</i> y <i>player start</i>		
Semana 15	Tema 12. Conociendo Unreal Engine II (continuación) 12.4. Moviendo al personaje 12.5. Moviendo la cámara		Test-Tema 12 (0.1 puntos)
Semana 16	Semana de exámenes		