

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. Dinámicas de juego 1.1. Introducción y objetivos 1.2. Los documentos de diseño 1.3. Modelo MDA 1.4. Los juegos como sistemas de retroalimentación (<i>feedback</i>) 1.5. Dinámicas de juego emergente	Asistencia a 2 clases en directo a lo largo de la asignatura (0,3 puntos cada una) Test Tema 1 (0.1 puntos)	Presentación de la asignatura y clase del Tema 1
Semana 2	Tema 2. Loops de juego 2.1. Introducción y objetivos 2.2. <i>Skill Atoms</i> 2.3. <i>Core Mechanics</i> y <i>Core Loop</i> 2.4. Tipos de <i>Loops</i> 2.5. <i>Compulsion Loop</i> 2.6. Longitud de la sesión de juego	Test Tema 2 (0.1 puntos)	Clase del Tema 2
Semana 3	Tema 3. Cámara, Character, Control 3.1. Introducción y objetivos 3.2. Cámara 3.2. <i>Control</i> 3.3. Personaje	Test Tema 3 (0.1 puntos)	Clase del Tema 3

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 4	Tema 4. IA y comportamiento de los personajes 4.1. Introducción y objetivos 4.2. Los NPCs y su comportamiento 4.3. Máquinas de Estado 4.4. Árboles de comportamiento 4.5. Sistemas de reglas 4.6. <i>Pathfinding</i>	Actividad: Diseño de un enemigo final (5.0 puntos) Test Tema 4 (0.1 puntos)	Clase del Tema 4 y presentación de la actividad: Diseño de un enemigo final
Semana 5	Tema 5. Introducción al diseño de niveles 5.1. Introducción y objetivos 5.2. La importancia de los diseñadores de niveles 5.3. La creación de niveles 5.4. Editores de motores de videojuegos 5.5. Herramientas de edición: Tiled, Pro Builder, editores de terreno 5.6. <i>Modding</i>	Test Tema 5 (0.1 puntos)	Clase del Tema 5
Semana 6	Tema 6. Géneros de videojuegos: plataformas 6.1. Introducción y objetivos 6.2. Plataformas 2D vs 3D 6.3. Diseño del <i>gameplay</i> 6.4. Diseño de Cámaras 6.5. Diseño de niveles 6.6. Algunos ejemplos a tener en cuenta	Test Tema 6 (0.1 puntos)	Clase del Tema 6
Semana 7	Tema 7. Géneros de videojuegos: RPGs 7.1. Introducción y objetivos 7.2. Introducción al género de los videojuegos 7.3. Los <i>stats</i> 7.4. El equilibrado 7.5. Árboles de habilidades vs. habilidades planas 7.6. Las <i>Quests</i> 7.7. Algunos ejemplos a tener en cuenta	Laboratorio: Diseño de un Nivel. (5.0 puntos) Test Tema 7 (0.1 puntos)	Clase del Tema 7 y presentación del laboratorio: Diseño de un nivel

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 8	Tema 8. Géneros de videojuegos: FPS y Estrategia 8.1. Introducción y objetivos 8.2. <i>First Person Shooters</i> 8.3. El <i>Gunplay</i> 8.4. <i>FP Games</i> , más allá de los disparos 8.5. Introducción a juegos de estrategia 8.6. Estrategia por Turnos 8.7. Estrategia en tiempo real 8.8. Juegos de gestión	Test tema 8 (0.1 puntos)	Clase del Tema 8 y clase de resolución de la actividad: Diseño de un enemigo final
Semana 9	Tema 9. Géneros de videojuegos: otros géneros 9.1. Introducción y objetivos 9.2. <i>Beat'em Ups</i> 9.3. Aventuras gráficas 9.4. <i>Roguelike</i> 9.5. Narrativos 9.6. <i>Sandbox</i> 9.7. Juegos casuales	Test tema 9 (0.1 puntos)	Clase del Tema 9
Semana 10	Tema 10. Jugabilidad <i>single player</i> y <i>multiplayer</i> 10.1. Introducción y objetivos 10.2. Jugabilidad <i>single player</i> 10.3. Multijugador local 10.4. Multijugador online 10.5. MMO y MMORPGS 10.6. Multi jugador por turnos 10.7. Referencias bibliográficas	Actividad Grupal: Diseño a alto nivel de un videojuego original (3.0 puntos) Test tema 10 (0.1 puntos)	Clase del Tema 10 y presentación de la actividad grupal: Diseño a alto nivel de un videojuego Clase de resolución del laboratorio

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 11	<p>Tema 11. Fundamentos teóricos de diseño de niveles I: introducción</p> <p>11.1. Introducción y objetivos 11.2. Escuchar al personaje 11.3. Educar al jugador 11.4. Evitar le «prueba y error» 11.5. Tiempo de respuesta 11.6. Retroalimentación de las acciones (<i>feedback</i>)</p> <p>11.7. Olvidarse de las llaves 11.8. Diseño modular 11.9. Pensar en el rendimiento 11.10 Aprender de los mejores</p>	Test tema 11 (0.1 puntos)	Clase del Tema 11
Semana 12	<p>Tema 12. Fundamentos teóricos de diseño de niveles II: flujo</p> <p>12.1. Introducción y objetivos 12.2. El flujo de juego 12.3. Puntos de control 12.4. Ritmo de eventos 12.5. Ilusión de libertad 12.6. Guiar al personaje 12.7. Bordes del mapa 12.8. El peligro de afilar tus habilidades 12.9 La importancia de jugar 12.10 El sonido como <i>feedback</i></p>	Test tema 12 (0.1 puntos)	Clase del Tema 12
Semana 13	<p>Tema 13. Fundamentos teóricos de diseño de niveles III: presideño</p> <p>13.1. Introducción y objetivos 13.2. Diseño a papel 13.3. El punto único 13.4. El nombre del mapa 13.5. Los cambios de ambientación 13.6. Mecánicas para alargar el mapa 13.7. Nuevos elementos de jugabilidad 13.8. Elementos estratégicos</p>	Test tema 13 (0.1 puntos)	Clase del Tema 13 y clase de resolución de la actividad grupal: Diseño a alto nivel de un videojuego original

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 14	Tema 14. Optimización y conceptos generales de desarrollo 14.1. Introducción y objetivos 14.2. <i>Framerate</i> 14.3. <i>Drawcalls</i> 14.4. Colisiones, <i>triggers</i> y solapamientos 14.5. Objetos físicos 14.6. Cuestiones de optimización en texturas, mallas e iluminación 14.7. Cuestiones de optimización a tener en cuenta en terrenos y física 14.8. Estadísticas de juego y monitorización de rendimiento	Test tema 14 (0.1 puntos)	Clase del Tema 14 Sesión de explicación del modelo de examen
Semana 15	Semana de repaso		
Semana 16	Semana de exámenes		