

## 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	<b>Tema 1. Introducción a los videojuegos</b> 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 2 clases en directo a lo largo de la asignatura (0,1 puntos cada una)  Test-Tema 01 (0.15 puntos)	Presentación de la asignatura y clase del tema 1
Semana 2	<b>Tema 2. El diseñador de juegos</b> 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 (0.15 puntos)	Clase del tema 2
Semana 3	<b>Tema 3. Elementos formales en el diseño de videojuegos</b> 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	Test-Tema 03 (0.15 puntos)	Clase del tema 3
Semana 4	<b>Tema 4. Conceptos básicos para el diseño de videojuegos</b> 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 (0.15 puntos)	Clase del tema 4

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 5	<b>Tema 5. El arte en los videojuegos</b> 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>	Actividad: Análisis de un videojuego (5.0 puntos)	Clase del tema 5 y presentación de la actividad Análisis de un videojuego
Semana 6	<b>Tema 5. El arte en los videojuegos (continuación)</b> 5.4. Relación entre arte y diseño 5.5. Roles de un equipo de arte	Test-Tema 05 (0.15 puntos)	Clase del tema 5
Semana 7	<b>Tema 6. El arte en los videojuegos II</b> 6.1. ¿Cómo estudiar este tema? 6.2. El color y la luz en los videojuegos		Clase del tema 6
Semana 8	<b>Tema 6. El arte en los videojuegos II</b> 6.3. La composición en los videojuegos 6.4. Perspectiva y profundidad de campo en los videojuegos	Test-Tema 06 (0.15 puntos)	Clase del tema 6  Clase de resolución de la actividad Análisis de un videojuego
Semana 9	<b>Tema 7. Narrativa visual</b> 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	Test-Tema 07 (0.15 puntos)	Clase del tema 7

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 10	<b>Tema 8. Introducción a la narrativa en los videojuegos</b> 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	Actividad: Diseño gráfico de un personaje (5.0 puntos) Test-Tema 08 (0.15 puntos)	Clase del tema 8 y presentación de la actividad Diseño gráfico de un personaje
Semana 11	<b>Tema 9. Introducción al diseño de personajes I</b> 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 (0.15 puntos)	Clase del tema 9
Semana 12	<b>Tema 10. Introducción al diseño de personajes II. Desarrollando la idea</b> 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	Actividad grupal: High concept document (3.0 puntos) Test-Tema 10 (0.15 puntos)	Clase del tema 10 y presentación de la actividad grupal Diseño de un nivel
Semana 13	<b>Tema 11. Conociendo Unreal Engine I</b> 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	Test-Tema 11 (0.15 puntos)	Clase del tema 11  Clase de resolución de la actividad Diseño gráfico de un personaje

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 14	<b>Tema 12. Conociendo Unreal Engine II</b> 12.1. ¿Cómo estudiar este tema? 12.2. Sistemas de componentes y cámaras 12.3. <i>Game mode</i> y <i>player start</i>		Clase del tema 12  Sesión de explicación del modelo de examen
Semana 15	<b>Tema 12. Conociendo Unreal Engine II (continuación)</b> 12.4. Moviendo al personaje 12.5. Moviendo la cámara	Test-Tema 12 (0.15 puntos)	Clase del tema 12  Clase para presentar las conclusiones de la actividad grupal
Semana 16	<b>Semana de exámenes</b>		