

Introducción a la Programación de Videojuegos y Gráficos

- Introducción a la Programación de Videojuegos y Gráficos
- Características
 - 6 créditos ECTS
 - 3 horas/semana (2+1)
 - Español (David Camacho) + Inglés (Carlos Aguirre)
- Objetivos
 - El objetivo final de la asignatura será conocer los principales métodos y técnicas para el desarrollo de videojuegos. Como objetivo final del curso se pretende que el estudiante sea capaz de desarrollar un videojuego funcional.
- Requisitos previos
 - Ninguno aunque es interesante haber cursado Programación I y II, taller de Programación
- Interés académico
 - Algoritmos de IA aplicados a videojuegos; Algoritmos gráficos; Interfaces de usuario; Usabilidad, Diseño de sw avanzado, ergonometría...

Introducción a la Programación de Videojuegos y Gráficos



<http://aida.ii.uam.es/teaching/videojuegos/>



- Programa resumido
 - Introducción
 - Planificación y diseño de videojuegos
 - Videojuegos 2D y 3D
 - Desarrollo de un videojuego.
- Metodología docente
 - La asignatura se plantea en forma de taller interactivo. A lo largo del curso se pedirá que los estudiantes desarrollen un videojuego en el que se irán incorporando de forma progresiva los elementos vistos en las clases.
- Evaluación
 - Evaluación Continua: La nota se calcula mediante tres entregas sucesivas que computan un (20%, 35% y 45%) de la nota final.
 - Evaluación final: La nota se calculará mediante un 60% obtenido de la nota del proyecto entregado y 40% de otro material requerido por los profesores.

Introducción a la Programación de Videojuegos y Gráficos

- Profesor coordinador
 - Carlos Aguirre
- Información completa
 - Guía docente, material de la asignatura, proyectos y videojuegos...
 - <http://aida.ii.uam.es/teaching/videojuegos/>

