

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
- **N:**
 - Algoritmos de IA aplicados a videojuegos; Algoritmos gráficos; Interfaces de usuario; Usabilidad, Diseño de sw avanzado, ergonometría...

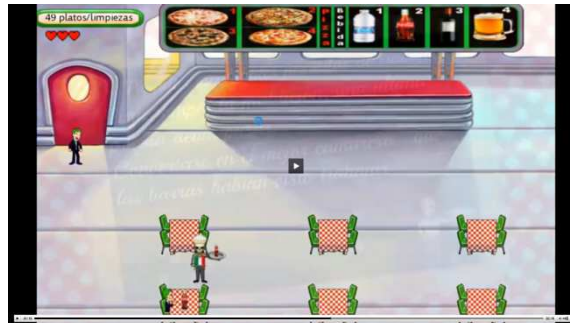


<http://aida.ii.uam.es/teaching/videojuegos/>



Introducción a la Programación de Videojuegos y Gráficos

- **Programa resumido**
 - Introducción
 - Planificación y diseño de videojuegos
 - Videojuegos 2D y 3D
 - Sonido
 - Dispositivos de Control
 - Utilización de técnicas de Inteligencia Artificial
- **Metodología docente y Evaluación**
 - 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.



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

Introducción a la Programación de Videojuegos y Gráficos

- **Profesor coordinador**
 - David Camacho
- **Información completa:**
 - guía docente, material de la asignatura, proyectos y videojuegos...

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

