

MÀSTER EN DISEÑO MULTIMEDIA

Introducción al diseño y desarrollo de videojuegos.

(10 ECTS)

OBJETIVOS

Con este módulo se pretende:

- Conceptualizar las diferentes nociones básicas que constituyen el núcleo de un proceso de visualización.
- Proporcionar conocimientos relacionados con el diseño y el desarrollo de videojuegos
- Analizar y evaluar las alternativas de herramientas y tecnologías de desarrollo para la generación de videojuegos.

METODOLOGIA DE TRABAJO

La dinámica de trabajo conlleva la participación de los alumnos, trabajando en equipo en el diseño de un videojuego y en la toma de decisiones en lo referente a la aplicación práctica.

El módulo tiene una importante componente práctica, con el objetivo de dotar a los alumnos de una visión extensa sobre las diferentes técnicas, herramientas y procesos tratados durante las sesiones docentes.

CAMPUS VIRTUAL

Los estudiantes tendrán acceso al **Campus Virtual de las Escuelas**, en el que dispondrán de un conjunto de herramientas de comunicación y colaboración entre participantes y profesorado, además de un repositorio documental.

CALENDARIO Y HORARIO

Las sesiones se llevarán a cabo los viernes del 15 de febrero al 21 de junio:

- Febrero: 14, 21 y 28
- Marzo: 7, 14, 21 y 28
- Abril: 4, 11 y 25
- Mayo: 9, 16, 23 y 30
- Junio: 6, 13, 20 y 27

SEMINARIOS????

Horario: 18:30h a 21:30h

DURACIÓN

El programa completo tiene una duración total de 10 créditos ECTS (**250 horas**), repartidas en **18 sesiones de trabajo de 3 horas**, con un trabajo complementario personal estimado entre 150 y 200 horas. Además se llevarán a cabo ¿????? sesiones de seminario en las que profesionales y expertos de la industria del videojuego presentaran sus experiencias y casos de éxito.

MATERIAL DE TRABAJO

El material didáctico del curso, disponible en formato electrónico, se complementa con un conjunto de artículos, whitepapers i guías de uso y trabajo de diferentes fabricantes.

PROGRAMA

| Unidades Temáticas | Horas |
|---|--------------|
| 1. Introducción. Historia de los videojuegos. El mercado de los videojuegos. Tipos de videojuegos. El proceso de creación de un videojuego. | 3 |
| 2. Videojuegos 2D. Conceptos básicos para videojuegos 2D. Técnicas y herramientas. Creación de un juego con un motor de juegos 2D. | 15 |
| 3. Videojuegos 3D. Introducción a los gráficos por computador para videojuegos. Conceptos básicos para videojuegos 3D. Creación de material 3D con Blender. Modelado. Texturación. Iluminación. Animación. Creación de un juego con un motor de juegos 3D. | 30 |
| 4. Seminarios | ¿?? |
| 5. Proyecto final: diseño de un videojuego | |

PROYECTO FINAL DE MÓDULO

La evaluación del módulo será llevada a cabo a través de la realización de un trabajo de síntesis, que será desarrollado de forma gradual a medida que los contenidos se vayan desarrollando.