

Título de Grado Universitario español en Diseño de Videojuegos

PLAN DE ESTUDIOS

Tabla de asignaturas pendientes de cursar en la Universidad

Grado en Diseño de Videojuegos
curso 1 (66 ECTS)
Ética y Eficacia Profesional (6 ECTS)
Teoría del Color y de la Luz (6 ECTS)
Influencia e Impacto Relacional (6 ECTS)
Introducción a la Ingeniería del Software (6 ECTS)
Narrativa y Guión de Videojuegos (6 ECTS)
Programación Orientada a Objetos (6 ECTS)
Redes y Entornos Multijugador (6 ECTS)
Diseño de Sonido y Fundamentos Musicales (6 ECTS)
UX e Interfaces de Usuario (6 ECTS)
Inteligencia Artificial (6 ECTS)
Liderazgo emprendedor (6 ECTS)
Trabajo Fin de Grado (18 ECTS)
Total pendientes de cursar en Grado: 84 ECTS

Ética y eficacia profesional (6 ECTS)

Planteamientos éticos en las diferentes esferas de la actividad profesional. El aprendizaje autónomo y la autorregulación en la vida personal y práctica profesional. Claves para organizar y gestionar el trabajo en equipo. Ética y responsabilidad en el ámbito del ejercicio profesional. Derecho y legislación aplicable. Deontología en los ejercicios de las especialidades profesionales reguladas y mecanismos de control.

El ejercicio del diseño como profesión y su dimensión social y medioambiental. Diseño para todos: una forma de diseñar integradora y sostenible. Comportamiento profesional y las variables que facilitan la eficacia de las personas en el ámbito laboral: la responsabilidad, la capacidad, la automotivación, la autogestión, la suerte y la simplificación.

Teoría del color y de la luz (6 ECTS)

Introducción al conocimiento de la luz y el color desde un punto de vista psicofísico y simbólico. Conceptos y terminología propia de la materia de estudio: tonalidad, saturación, reflexión, absorción, transmisión, colorimetría, cromosíntesis. Sensación y armonía cromática. Efectos visuales.

Influencia e impacto relacional (6 ECTS)

La comunicación en el ámbito profesional. La inteligencia emocional en las relaciones interpersonales. El éxito del cambio: La capacidad de adaptación.

Introducción a la Ingeniería del Software (6 ECTS)

Fundamentos y terminología de desarrollo de un sistema software. Entorno de trabajo de desarrollo software, ciclo de vida y proceso de desarrollo software, metodologías tradicionales y ágiles. Análisis, especificación y modela de requisitos de un desarrollo software (Elicitación).

Narrativa y Guión de Videojuegos (6 ECTS)

Fundamentos de ficción interactiva y estructura no lineal. Diseño de personajes, trama y estructura. Géneros temáticos. Perspectivas de género en el diseño narrativo. Diseño de mundos ficcionales. Taller de escritura creativa aplicada al diseño de videojuegos.

Programación Orientada a Objetos (6 ECTS)

Conocimiento avanzado de implementación de Clases. Definición de atributos, constructores, métodos. Herencia e interfaces. Dominio de las distintas colecciones de datos usadas en los lenguajes de programación orientados a objetos. Diseño avanzado de clases. Sobrecarga y reescritura de métodos. Clases abstractas. Polimorfismo.

Redes y Entornos Multijugador (6 ECTS)

Software de red y modelos de referencia. Estandarización en redes. Clasificación de redes. El nivel de red. Protocolo IP. Direccionamiento y subredes. Desarrollo de sistema multijugador en red. Conmutación y enrutamiento estático, algoritmos de enrutamiento dinámico. DHCP y NAT. Medidas básicas de seguridad en red.

Diseño de Sonido y Fundamentos Musicales (6 ECTS)

Procesos de preproducción y postproducción sonora y musical. Se aprenderá a utilizar equipo profesional y gestionar el material sonoro. Técnicas de doblaje y subtitulación en videojuegos.

UX e Interfaces de Usuario (6 ECTS)

Definición de métricas y evaluaciones heurísticas y empíricas de usabilidad, jugabilidad y experiencia de usuario. Prototipado rápido en el ciclo de desarrollo del software. Herramientas para la creación de Interfaces de Usuario Gráficas (GUI). Diseño de Interfaces para entornos interactivos y videojuegos (HUD). Diseño gráfico y lógico de menús y HUBS in-game.

Inteligencia Artificial (6 ECTS)

Resolución de problemas basado en el modelo del espacio de estado. Sistemas basados en el conocimiento. Procesamiento del lenguaje natural. Almacenes de datos y OLAP, Aprendizaje automático, Minería de datos, Temas avanzados, patrones de IA orientado a videojuegos. Modelo basado en Agentes.

Liderazgo emprendedor (6 ECTS)

Claves del liderazgo. El pensamiento proactivo y el espíritu emprendedor. Organizaciones complejas: equilibrio entre lo doméstico y lo global.

Trabajo Fin de Grado (18 ECTS)

Idear, representar, desarrollar y materializar visualmente un proyecto de videojuegos bajo las premisas de sus condicionantes físicos, programáticos y contextuales, atendiendo a los aspectos conceptuales, formales y tecnológicos.