

## CARRERA OFICIAL EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

Asignatura:

# Bases de Datos

**Curso:** 1º CURSO

**Créditos ECTS:** 6 ECTS

### DESCRIPCIÓN:

En esta asignatura el alumnado conocerá y entenderá los procedimientos necesarios para el diseño de las bases de datos. En primer lugar, se enfocará la importancia de las bases de datos y sus usos en la actualidad para el videojuego, ya que muchos videojuegos requieren el uso de las bases de datos. Se verán todos los conceptos asociados a las bases de datos desde que es un campo, claves y sus tipos y relaciones.

Otro punto de suma importancia a tratar serán las extracción de datos mediante consultas usando mysql y se verán todas las sentencias sql requeridas para poder consultar datos. Se propondrán varios juegos que requieren de bases de datos, para que el alumno realice los correspondientes diagramas entidad-relación y se realicen todo tipo de consultas sobre dichos diagramas.

### OBJETIVOS:

- Conocerá los conceptos relacionados con las Bases de Datos (BD) y con los Sistemas Gestores de Bases de Datos (SGBD).
- Sabrá determinar los objetivos y funcionalidades de las BD y de los SGBD.
- Conocer los componentes lógicos de una BD y sus elementos de gestión y control.
- Sabrá cómo se almacenan las BD tanto desde un punto de vista físico como virtual.
- Aprender el concepto de BD relacional. Tipos de relaciones y características de cada uno.
- Aprender a diseñar y modelizar BD relacionales según las formas normales establecidas.
- Conocer los diferentes métodos de acceso a datos existentes y entender las ventajas e inconvenientes de cada uno de ellos.
- Comprender el concepto de transacción y la problemática asociada al control de acceso concurrente a datos.

### ¿QUÉ VAS A APRENDER?

NIVELES, EVOLUCIÓN, SISTEMA, USUARIOS

MODELO ENTIDAD/INTERRELACIÓN, RELACIONAL

INFORMACIÓN

TEORÍA DE LA NORMALIZACIÓN

TRANSACCIONES

SISTEMAS GESTORES

ANSI SQL