



Ficha del curso: 2015-2016

Grado: GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA		Curso: Optativas generales 3º y 4º (2C)
Asignatura: 803246 - Desarrollo de videojuegos mediante tecnologías web	Abrev: DVI	6 ECTS
Asignatura en Inglés: Web technologies for game development		
Materia: Complementos de software de sistemas		12 ECTS
Otras asignaturas en la misma materia: Programación de aplicaciones para dispositivos móviles		6 ECTS
Módulo: Optativo		
Departamento: Ingeniería del Software e Inteligencia Artificial		Coordinador: González Calero, Pedro Antonio

Descripción de contenidos mínimos: No tiene					
Programa detallado: <ol style="list-style-type: none">1. Programación de aplicaciones en HTML52. El diseño de videojuegos3. Programación de juegos en un canvas de HTML54. Entrada/salida y gestión de eventos5. Física para videojuegos y uso de bibliotecas6. Gestión del sonido7. Inteligencia artificial para videojuegos8. Desarrollo de videojuegos en 3D					
Programa detallado en inglés: <ol style="list-style-type: none">1. Programming HTML5 applications2. Game design3. Game programming with HTML5 canvas4. Input/output and event handling5. Physics for games and using libraries6. Sound system7. Artificial intelligence for games8. 3D game development					
Competencias de la asignatura:					
Generales: No tiene					
Específicas: No tiene					
Básicas y Transversales: No tiene					
Resultados de aprendizaje: No tiene					
Evaluación: <p>Todas las pruebas realizadas en cada asignatura serán comunes a todos los grupos de la misma.</p> <p>Al tener las materias optativas muy diversas características la calificación de las mismas podrá ser muy variada, por lo que los rangos se dejan muy abiertos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Exámenes sobre la materia: 0-60%• Otras actividades: 100-40% <p>En el apartado “Otras actividades” se podrá valorar la participación activa en el proceso de aprendizaje, la realización de prácticas y ejercicios y la realización de otras actividades dirigidas. La realización de las prácticas de laboratorio y del resto de las actividades evaluables será obligatoria.</p> <p>Antes del comienzo de cada curso escolar se concretarán en las fichas docentes los porcentajes exactos que se utilizarán durante ese curso para la evaluación de la materia, siendo comunes estos criterios para todos los grupos de una misma asignatura.</p> <p>La calificación reflejará los resultados de aprendizaje de las diferentes competencias que se adquieren en el módulo o materia.</p>					
Evaluación detallada: Convocatorias de Febrero y Septiembre: Es obligatoria la asistencia a clase y la realización de prácticas. Es necesaria la realización en grupo de un proyecto y su defensa individual: - Defensa del proyecto: 30% de la nota	Exámenes: <table><tr><td><input type="checkbox"/> En Aula</td><td><input type="checkbox"/> En Lab</td></tr><tr><td><input type="checkbox"/> Final Feb</td><td><input type="checkbox"/> Parcial Feb</td></tr></table>	<input type="checkbox"/> En Aula	<input type="checkbox"/> En Lab	<input type="checkbox"/> Final Feb	<input type="checkbox"/> Parcial Feb
<input type="checkbox"/> En Aula	<input type="checkbox"/> En Lab				
<input type="checkbox"/> Final Feb	<input type="checkbox"/> Parcial Feb				

Fecha: ____ de ____ de ____

Firma del Director del Departamento:



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE INFORMATICA

- Trabajo escrito sobre el proyecto: 70% de la nota.	<input type="checkbox"/> Final Jun <input type="checkbox"/> Parcial Jun <input type="checkbox"/> Final Sep <input checked="" type="checkbox"/> Sin Examen								
Actividades formativas: No tiene									
Actividades docentes: <table style="width: 100%;"><tr><td style="width: 50%;">Reparto de créditos:</td><td style="width: 50%;">Otras actividades:</td></tr><tr><td>Teoría: 3,00</td><td>No tiene</td></tr><tr><td>Problemas: 0,00</td><td></td></tr><tr><td>Laboratorios: 3,00</td><td></td></tr></table>		Reparto de créditos:	Otras actividades:	Teoría: 3,00	No tiene	Problemas: 0,00		Laboratorios: 3,00	
Reparto de créditos:	Otras actividades:								
Teoría: 3,00	No tiene								
Problemas: 0,00									
Laboratorios: 3,00									
Bibliografía: <ul style="list-style-type: none">- Jeremy Gibson. Introduction to Game Design, Prototyping, and Development: From Concept to Playable Game with Unity and C#. Addison-Wesley, 2014- Zachary Kessin. Programming HTML5 Applications. O'Reilly Media, 2011- Pascal Rettig. Professional HTML5 Mobile Game Development. John Wiley & Sons, 2012- Jesse Schell. The Art of Game Design: A book of lenses. CRC Press, 2008- Douglas Crockford. JavaScript: The Good Parts. O'Reilly Media / Yahoo Press, 2008- Aditya Ravi Shankar. Pro HTML5 Games. APress, 2012									

Ficha docente guardada por última vez el **19/06/2015 12:44:00** por el usuario: **Secretaría Administrativa de Decanato**

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento: