

Tecnología de Videojuegos (2025-26)

Fecha	Grupo grande	Grupo pequeño	Lecturas
1	29-ene Presentación	-	Entorno de trabajo
2	5-feb Using Git and GitHub	Lab 1: Primer contacto con Git y	Version Control Systems
3	12-feb Python for Videogames	Lab 2: Dibujar y animar con Arca	How to Draw with Your Computer
4	19-feb More Python for Videogames	Lab 3: Preguntas y respuestas	Drawing With Functions
5	26-feb OOP in Python	Lab 6: Text Adventure	Classes, Constructors, and Attributes
6	5-mar OOP in Arcade	Lab 7: User Control	Using the Window Class User Control
7	12-mar Introduction to videogames	Lab 8: Sprites	Sprites and Collisions
8	19-mar Videogame development team	Lab 9: Sprites and Walls	Sprites and Walls
9	26-mar Videogame engine	Proyecto: Arranque	Moving Sprites
2-abr	SEMANA SANTA		
10	Videogame engine architecture	Proyecto: Diseño	Sounds
11	AI in videogames	Proyecto: Planificación	
12	Videogame project delivery notes	Proyecto: Trabajo libre	
13	30-abr Examen	Proyecto: Trabajo libre	
14	7-may Presentación de diseños	Proyecto: Trabajo libre	
15	14-may Proyecto: Trabajo libre	Proyecto: Testing y realimentación	

Evento	Fecha
Examen	30/4/2026
Realimentación del proyecto	14/5/2026
Entrega del proyecto	29/5/2026
Cierre de actas	10/6/2026
Examen extraordinario	23/6/2026