

✦ Asignaturas del primer curso

Introducción a la industria del videojuego

En esta asignatura verás la historia general de los videojuegos y la empresa de la producción. Conocerás los videojuegos en España, el publisher y el posicionamiento en el mercado. Verás los videojuegos para teléfonos móviles, las stores de venta y la comercialización. En el diseño y la creación de videojuegos tendrás que generar y organizar grupos de trabajo, con la selección y personalización del videojuego.

Diseño digital I

En esta asignatura aprenderás a identificar las ventajas del diseño por vectores y las desventajas frente a otras técnicas y discriminar en base a ello para elegir la opción más adecuada. Entenderás el valor de la simplicidad en el mundo del vector. Además, verás la introducción al dibujo vectorial con el Pixel Art y Voxel Art

Fundamentos de la programación

En esta asignatura aprenderás la comunicación con el ordenador, los objetivos y características del software y los lenguajes de programación. Conocerás la programación estructurada como sus expresiones y estructuras de control de datos. Verás las funciones, definiciones y la ejecución de funciones de librería.

Introducción a la programación de videojuegos y entornos virtuales

En esta asignatura, conocerás los proyectos de desarrollo e integración como la creación de animaciones, interfaces y de niveles y prototipos. Descubrirás la implementación de los recursos propios de la herramienta como la iluminación, Blueprints, paquetes de desarrollo y animáticas, cinemáticas y sistemas de partículas. Además, verás los procesos y asset workflow en motores de videojuegos, con la integración y compatibilidad de formas.

Fundamentos de redes y entornos multijugador

En esta asignatura, aprenderás la introducción a las redes de comunicación como los elementos de una red, tipos de redes y familias de protocolos, modelos estándar como por ejemplo OSI, TCP/IP. Sabrás manejar herramientas para obtener información sobre el estado de la red y conocer los fundamentos que rigen el montaje de una red informática y la interconexión de equipos y plataformas.

Diseño digital II

En esta asignatura aprenderás la creación de documentos, tamaño de imagen y lienzo, modos de color, recortar y rotar. Verás la creación, gestión y edición de capas y estilos de capa, para interfaces de videojuegos. Se analizarán los formatos de imagen, la optimización de gráficos para videojuegos y la creación de pinceles personalizados. Sabrás las herramientas de creación y edición de textos. Realizarás fondos mediante la técnica del matte painting.

Dibujo artístico

En esta asignatura aprenderás el dibujo de observación, la percepción visual y la representación. Estudiarás la percepción de las formas, encuadre, encaje y composición, el dibujo invertido, valoración y modulación de la línea. Aplicarás luz, sombras, sombra propia y sombra proyectada. Verás los tonos y valores tonales y los métodos de sombreado con técnicas secas y húmedas.

Taller de proyectos I

Conocerás los conceptos fundamentales del desarrollo de un videojuego profesional. Verás los flujos de comunicación entre los departamentos que componen una empresa de desarrollo. Además conocerás los procesos de desarrollo de videojuegos, aprenderás la formación y gestión de equipos.

Historia del arte

En esta asignatura aprenderás a analizar e interpretar imágenes artísticas de diferentes contextos y estilos. Reconocerás la naturaleza, origen y principales ejemplos de artistas y obras que a lo largo de la historia del arte han definido las distintas técnicas artísticas. Sabrás identificar e interpretar a través del análisis de imágenes artísticas el papel estético y la lectura simbólica de los mismos. Además podrás adoptar posturas críticas a través de la reflexión en clase y el debate en torno a las obras.

Sistemas de representación y perspectiva

En esta asignatura sabrás identificar y utilizar correctamente las herramientas y técnicas gráficas tradicionales para la resolución de los problemas específicos que sean planteados en el campo del diseño de videojuegos y entornos virtuales. Podrás proyectar gráficamente de manera adecuada los distintos elementos gráficos dentro del videojuego (escenarios, personajes, props, etc.). Asimismo, utilizará con corrección y destreza los instrumentos y materiales de trazado gráfico.

Inglés I

En esta asignatura aprenderás a corregir la la pronunciación, expresión y redacción. Comprenderás las diferencias entre estilo oral y escrito, así como comprender textos, audios y vídeos sobre temas de actualidad. Sabrás utilizar recursos bibliográficos y electrónicos para el autoaprendizaje de la lengua inglesa.