

✦ Asignaturas del tercer curso

Marketing del videojuego

Serás capaz de manejar un abanico de técnicas de investigación y aplicar la adecuada en cada caso. Programarás y ejecutarás un plan de empresa y un plan de comunicación. Analizarás r información sobre el mercado y las tendencias sociales, saber interpretarla y extraer conclusiones. Además sabrás analizar datos estadísticos básicos y realizar análisis del discurso e identificar posibles demandas y tendencias del mercado.

Legislación aplicada

Al finalizar esta asignatura, serás capaz de comprender la metodología, normativa académica y ética en el uso de la información. Estudiarás el marco jurídico de la empresa, del empresario y del trabajador. Conocerás en un nivel básico los mecanismos jurídicos que garantizan la protección de las creaciones de manera autónoma o como parte del videojuego.

Taller de proyectos III

En esta asignatura dominarás la Inteligencia emocional y liderazgo, el desarrollo de la confianza entre los miembros de un equipo de trabajo y la creación de un clima colaborativo. Verás las fases de maduración de un equipo para facilitar su desarrollo. Estudiarás las técnicas y herramientas de planificación de equipos de trabajo con el seguimiento y control, gestión de riesgos, evaluación y cumplimiento de objetivos.

Audio en el videojuego

En esta asignatura aprenderás a crear proyectos de sonido mediante el manejo de herramientas profesionales. Podrás adquirir los conocimientos mínimos necesarios para hacer una correcta grabación, edición, postproducción, mezcla y masterización de sonido en cualquier tipo de material audiovisual. Llevarás a cabo la generación de efectos y ambientes sonoros de un proyecto específico de videojuegos mediante el uso de software especializado de edición de sonido.

Diseño experimental e interfaces alternativas (Mención Diseño)

En esta asignatura podrás adquirir conocimientos de diseño experimental y comprender el estado de los estudios al respecto. Estudiarás como elaborar documentación relacionada con el área de estudio. Sabrás adoptar diseños de juegos a los estándares de la industria y crear proyectos preparados para ser expuestos en el circuito de diseños alternativos. Tendrás capacidad para crear controladores e interfaces alternativas que permitan un uso distinto de los juegos distinto al preconcebido.

Diseño de niveles avanzado (Mención Diseño)

En esta asignatura podrás adquirir conocimientos teóricos avanzados de diseño de niveles, y comprender el estado actual de los estudios al respecto. Desarrollarás niveles mediante técnicas adecuadas al producto, la idoneidad de éstos hacia un mercado objetivo. Tendrás que elaborar documentación de diseño de niveles, incluyendo Level Design Document, tablas de estadísticas, flujos de juego, etc. Tendrás que comunicar eficazmente las especificaciones de diseño, requiriendo para ello conocer el trabajo que el diseñador desempeña en un equipo multidisciplinar.

Diseño móvil y nuevas plataformas (Mención Diseño)

En esta asignatura conocerás las características de los juegos para móvil, sus mecánicas, y sus modelos de negocio específicos. Entender las posibilidades que ofrece en el contexto actual la Realidad Virtual (VR), la Realidad Aumentada (AR) y la Realidad Mixta (MR) a través de experiencias y proyectos en diversos contextos. Estudiarás las tendencias del mercado y ser capaz de diseñar aplicaciones para diferentes plataformas, aprovechando las posibilidades que ofrecen los nuevos medios existentes en el mercado tecnológico.

Entornos operativos (Mención Programación)

En esta asignatura aprenderás la introducción a las arquitecturas distribuidas. Estudiarás los entornos de ejecución multiplataforma del lado del servidor: gestión eficiente de conexiones múltiples. Aplicarás los sistemas distribuidos y arquitecturas distribuidas para videojuegos. Conocerás de programación especialmente indicados para la creación de programas en red fácilmente escalables y aplicaciones web en tiempo real.

Bases de datos (Mención Programación)

Al finalizar esta asignatura, serás capaz de hacer una representación de datos y sistemas gestores de bases de datos. Estudiarás las propiedades de acceso concurrente, seguridad, consistencia, integridad, etc. Sabrás desarrollar aplicaciones con motores de videojuegos que interactúen con sistemas gestores de bases de datos. Conocerás la problemática asociada a accesos concurrentes, transacciones inconclusas, y los mecanismos de seguridad, integridad y fiabilidad de los datos.

Fundamentos de la física aplicados al videojuego (Mención Programación)

Conocerás los principios físicos que rigen el movimiento, comprender su aplicación en los motores de videojuegos que existen en el mercado, y saber cómo aplicar este conocimiento, junto con el adquirido en otras asignaturas, para implementar animaciones que simulen la realidad. Podrás analizar físicamente cualquier tipo de movimiento de un objeto, modelando sus ecuaciones y adaptándolo en cualquier momento a la presencia de fuerzas e interacciones con su entorno.

Inteligencia Artificial (Mención Programación)

Al finalizar esta asignatura, podrás aplicar los principios de la Inteligencia Artificial, el planteamiento del juego como problema. Estudiarás las técnicas básicas de modelado de juegos y agentes interactivos. Seleccionarás la técnica más adecuada para la implementación de la lógica de un juego determinado. Podrás desarrollar e implementar pequeños juegos con agentes inteligentes.

Diseño web avanzado

En esta asignatura conocerás las herramientas profesionales que existen para el diseño y desarrollo de sitios web en Internet, abarcando tanto la programación del front-end como la del back-end. Podrás manejar las técnicas más utilizadas en desarrollo web, a un nivel avanzado para conseguir sitios y aplicaciones web de aspecto profesional, y aplicando conceptos de usabilidad y accesibilidad. Sabrás concebir y planificar proyectos web, contemplando las tendencias de diseño actuales y teniendo en cuenta la experiencia de usuario.

Tecnologías de desarrollo de videojuegos y entornos virtuales II

Conocerás las posibilidades que ofrece un motor de videojuegos para la generación de gráficos complejos y/o fotorrealistas. Podrás abordar proyectos de videojuegos o entornos virtuales de gran calidad visual. Sabrás manejar las opciones que proporciona un motor de videojuegos para el tratamiento de texturas, iluminación y efectos visuales.

Animación 3D (Mención Arte)

En esta asignatura podrás idear una historia con sus propios personajes y llevar a cabo la narración y animación desde el blocking hasta el refinamiento final. Aprenderás las nociones básicas para la animación que le permitirán al alumno trabajar y animar en cualquier software. Sabrás realizar animaciones de personajes para juegos y prepararlas para introducir en el motor. Conocerás las herramientas que se utilizan para la animación 3D en la industria de los videojuegos.

Modelado 3D y escultura digital (Mención Arte)

Al finalizar esta asignatura, serás capaz de entender y aplicar los procesos de producción de modelados y gráficos 3D para su optimización en videojuegos y entornos virtuales. Tendrás los conocimientos necesarios para la creación de asset/entornos o personajes en 3D para su uso en motores de videojuegos. Sabrás generar contenido de calidad que se pueda utilizar en la creación de un portfolio profesional, orientado a la búsqueda de empleo.

Concept Art (Mención Arte)

Conocerás los recursos y los métodos necesarios para desarrollar propuestas de diseño creativas y competentes en el marco de la industria cultural de los videojuegos y la metodología de iteración con las que ser capaz de concebir, desarrollar y publicar conceptos de juego que conformarán el perfil del estudiante como diseñador de juegos digitales y entornos virtuales. Podrás analizar los principios técnicos del diseño de personajes, aplicándolos a su producción.

Prácticas curriculares (Mención Arte, Diseño o Programación)

Conocerás el sector en general y las disciplinas de diseño y desarrollo de videojuegos. Sabrás adaptarte de manera eficiente y eficaz a las formas y tiempo de trabajo de las entidades. Podrás desarrollar un currículum y portfolio profesional enfocado a la mención del Diseño. Demostrarás los conocimientos adquiridos a lo largo de los estudios en un entorno laboral del ámbito del Diseño en videojuegos y aprenderás a trabajar en equipos multidisciplinares.