

## DATOS BÁSICOS DE LA GUÍA DOCENTE:

<b>Materia:</b>	VIDEOJUEGOS EN REDES SOCIALES		
<b>Identificador:</b>	31393		
<b>Titulación:</b>	GRADUADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS. 2013 (BOE 28/03/2014)		
<b>Módulo:</b>	DISEÑO DE VIDEOJUEGOS		
<b>Tipo:</b>	OPTATIVA		
<b>Curso:</b>	4	<b>Periodo lectivo:</b>	Primer Cuatrimestre
<b>Créditos:</b>	6	<b>Horas totales:</b>	150
<b>Actividades Presenciales:</b>	0	<b>Trabajo Autónomo:</b>	0
<b>Idioma Principal:</b>		<b>Idioma Secundario:</b>	
<b>Profesor:</b>		<b>Correo electrónico:</b>	

## PRESENTACIÓN:

Esta asignatura introduce al estudiante al diseño de aplicaciones y juegos basados en las redes sociales. Los estudiantes serán capaces de comprender y desarrollar estrategias y diseños para juegos y aplicaciones que aprovechen las posibilidades de las plataformas de redes sociales.

## COMPETENCIAS PROFESIONALES A DESARROLLAR EN LA MATERIA:

<b>Competencias Generales de la titulación</b>	G01	Capacidad para utilizar estrategias de aprendizaje en forma autónoma para su aplicación en la mejora continua del ejercicio profesional.
	G02	Capacidad para realizar el análisis y la síntesis de problemas propios de su actividad profesional y aplicarlos en entornos similares.
	G03	Capacidad para conseguir resultados comunes mediante el trabajo en equipo en un contexto de integración, colaboración y potenciación de la discusión crítica.
	G05	Habilidad para comunicar en lengua castellana e inglesa temas profesionales en forma oral y escrita.
	G10	Habilidad para dominar las tecnologías de la información y comunicación y su aplicación en su ámbito profesional.
<b>Competencias Específicas de la titulación</b>	E03	Capacidad para desarrollar el uso y la programación de ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos y su aplicación en el desarrollo de videojuegos.
	E23	Capacidad para utilizar procesos creativos en el diseño y desarrollo de videojuegos.
	E36	Capacidad para identificar y aplicar los aspectos legales y éticos del sector de los videojuegos
<b>Resultados de Aprendizaje</b>	R01	Conocer la estructura de las redes sociales
	R02	Desarrollar aplicaciones básicas que aprovechen las capacidades de las redes sociales

## PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA:

### Contenidos de la materia:

La planificación de la asignatura podrá verse modificada por motivos imprevistos (rendimiento del grupo, disponibilidad de recursos, modificaciones en el calendario académico, etc.) y por tanto no deberá considerarse como definitiva y cerrada.

## BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN:

### Bibliografía recomendada:

### Bibliografía básica:

### Páginas web recomendadas:

\* Guía Docente sujeta a modificaciones