

## DATOS BÁSICOS DE LA GUÍA DOCENTE:

<b>Materia:</b>	INFORMÁTICA BÁSICA PARA DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS		
<b>Identificador:</b>	32107		
<b>Titulación:</b>	GRADUADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL. PLAN 2014 (BOE 15/10/2014)		
<b>Módulo:</b>	EXPERTO EN VIDEOJUEGOS		
<b>Tipo:</b>	OPTATIVA		
<b>Curso:</b>	3	<b>Periodo lectivo:</b>	
<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:

Los alumnos conocerán los principios básicos informáticos que les permitirán desarrollar un videojuego sencillo. Algunos elementos que se trabajarán en la materia serán los diferentes sistemas operativos y redes necesarias para llevar a cabo el objetivo de la asignatura.

## COMPETENCIAS PROFESIONALES A DESARROLLAR EN LA MATERIA:

<b>Competencias Generales de la titulación</b>	G01	Capacidad de análisis y síntesis.
	G02	Resolución de problemas.
	G03	Capacidad de organización y planificación.
	G04	Uso de las tecnologías de la Información.
	G05	Trabajo en equipo.
	G06	Habilidades interpersonales.
	G07	Capacidad de asumir y demostrar un compromiso ético a nivel individual y a nivel social.
	G08	Capacidad de trabajar en un contexto internacional.
	G09	Capacidad de aplicar conocimientos.
	G10	Capacidad de generar nuevas ideas (creatividad).
	G11	Capacidad de investigación.
	G13	Capacidad para asumir el liderazgo en proyectos que requieran recursos humanos y de cualquier otra naturaleza, gestionándolos eficientemente, asumiendo los principios de la responsabilidad social.
	G14	Capacidad para comprender los códigos y formas de expresión de los medios de comunicación de masas.
	<b>Competencias Específicas de la titulación</b>	E18
E19		Habilidad para el uso adecuado de herramientas tecnológicas en las diferentes fases del proceso audiovisual para que los alumnos se expresen a través de imágenes o discursos audiovisuales con la calidad técnica imprescindible.
E20		Habilidad para exponer de forma adecuada los resultados de la investigación de manera oral o por medios audiovisuales o informáticos conforme a los cánones de las disciplinas de la comunicación. Habilidad para exponer de forma adecuada los resultados de la investigación de manera oral o por medios audiovisuales o informáticos conforme a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
E21		Capacidad para incorporarse y adaptarse a un equipo audiovisual profesional, haciendo compatibles e incluso sinérgicos sus propios intereses particulares y los del proyecto colectivo en el que se ha incorporado.
<b>Resultados de Aprendizaje</b>	R01	Entender los principios básicos informáticos para desarrollar un videojuego
	R02	Programar un videojuego sencillo
	R03	Comprender los diferentes sistemas operativos
	R04	Trabajar con redes informáticas
	R05	Valorar la complejidad de desarrollo de algunos videojuegos

## 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