



UNIVERSIDAD DE  
MURCIA

Grado en Ingeniería Informática

**Asignatura: Fundamentos Computacionales para los Videojuego , 4º curso.**

Código de asignatura: ...

Anual / Cuatrimestral 12 / 6 créditos ECTS

<b>Sistemas de evaluación del título (memoria de ANECA)</b>	<b>Sistemas de evaluación de la asignatura (guía docente)</b>	<b>Sistemas alternativos propuestos</b>
<p>(no modificar)</p>	<p>(Copiar contenido de la GD original, no modificar el contenido de la GD)</p>	<p>(Sistemas de evaluación alternativos. En esta columna, el profesor o profesora responsable debe indicar cómo va a llevar a cabo la evaluación en modo no presencial y haciendo uso preferente de las herramientas del Aula Virtual. Hay varias opciones:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• si el examen es de preguntas de desarrollo (cortas o largas) podemos adaptarlo a las posibilidades del Aula Virtual.</li><li>• si no tenemos fácil la adaptación, podemos cambiarlo a examen tipo test y para ello usaremos también el Aula Virtual (es posible hacer múltiples exámenes a partir de una misma batería de preguntas para disminuir así la posibilidad de copia)</li><li>• podemos cambiar el modo de evaluación de alguna parte de la asignatura (por ejemplo, sustituir un examen de prácticas en un laboratorio por un caso práctico). También, de forma puntual y respetando las horquillas que aparecen en la memoria del título, podemos modificar las ponderaciones pero teniendo presente que Crue Universidades</li></ul>



		<p>Españolas ha pedido que no se aumente la importancia del examen teórico y que se apueste por la evaluación continua.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• en el caso de las prácticas hay que explicar cómo se van a adaptar (si se pueden) al nuevo entorno de confinamiento y si se va a necesitar un espacio de almacenamiento fuera del AV (UMUBOX)</li></ul>
<p>SE1 Examen teórico-práctico. En este instrumento incluimos desde el tradicional examen escrito o tipo test hasta los exámenes basados en resolución de problemas, pasando por los de tipo mixto que incluyen cuestiones cortas o de desarrollo teórico junto con pequeños problemas. También se incluye aquí la consideración de la participación activa del alumno en clase, la entrega de ejercicios o realización de pequeños trabajos escritos y presentaciones.</p>		
<p>SE2 Informe técnico. En este</p>	<p>Informe técnico. En este instrumento incluimos</p>	<p>Dado que toda la evaluación se basa en la</p>



<p>instrumento incluimos los resultados de actividades prácticas, o de laboratorio, junto con sus memorias descriptivas. Los resúmenes del estado del arte o memorias de investigación sobre temas concretos. Y la posibilidad de realizar entrevistas personales o presentaciones de los trabajos realizados también entran en esta categoría.</p>	<p>los resultados de actividades prácticas, o de laboratorio, junto con sus memorias descriptivas. Los resúmenes del estado del arte o memorias de investigación sobre temas concretos. Y la posibilidad de realizar entrevistas personales o presentaciones de los trabajos realizados también entran en esta categoría.</p> <p>Criterios de Valoración</p> <p>Trabajo con el interfaz de Unity. Creación de un juego simple en Unity que incluya menús, HUD, etc siguiendo las especificaciones que se darán en clase: 10</p> <p>Modelado de objetos. Modelado en Blender de dos objetos a elegir de entre una lista proporcionada:10</p> <p>Texturizado de objetos. Texturizado de un objeto incluyendo técnicas de bake y texture paint: 10</p> <p>Animaciones. Implementación de animaciones en un objeto ya dado e inclusión de estas animaciones en Unity usando la componente Animator: 10</p> <p>Creación de un minijuego. Programación de un minijuego a elegir de una lista10</p> <p>Proyecto de un videojuego</p> <p>Los alumnos deben realizar una parte de un</p>	<p>entrega de diferentes trabajos, se mantiene el sistema de evaluación, usando las herramientas del Aula Virtual para dichas entregas</p>
---	---	--



	<p>videojuego. Constará de un menú de entrada y, al menos, un nivel inicial del mismo. Para ello pueden elegir entre realizarlo de forma autónoma o tutorizados por el profesor</p> <p>Caso de preferir trabajar de forma autónoma, el tema del videojuego será propuesto por los alumnos y podrá hacerse individualmente o en grupos de dos. En este caso, habrá una fecha límite de entrega al final del cuatrimestre que se fijará posteriormente</p> <p>Si se elige un trabajo tutorizado por el profesor, el alumno podrá elegir de entre una lista de juegos propuestos por el profesor y se compromete a la realización del trabajo encomendado en los plazos que se indiquen.</p> <p>Se considerará como presentado aquel alumno que presente el proyecto de juego (de forma autónoma o en equipo) o bien hayan superado los 50 puntos en la evaluación de la asignatura. Los demás alumnos se considerarán no presentados</p> <p>50</p>	
--	--	--



UNIVERSIDAD DE  
**MURCIA**

SE3 Exposición y Defensa. Este instrumento se refiere a las presentaciones o exposiciones orales realizadas de forma individual o en pequeños grupos ante uno o varios profesores a modo de tribunal, y posibles turnos en las que los candidatos respondan a preguntas relacionadas con el trabajo.		