

Informática y Esports	Carga Horaria Total = 20 Hs.
	Hs. Teórico Semanales = 4 Hs. x 2 semanas
	Hs. Práctico Semanales = 3 Hs. x 2 semanas
	Hs. T-P Semanales = 3 Hs. x 2 semanas
<p>Objetivos Analizar los aspectos informáticos en el diseño y desarrollo de videojuego, en particular su programación. Relacionar juegos serios y videojuegos y discutir su aplicación en Educación. Discutir casos de estudio concretos.</p> <p>Contenidos mínimos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Conceptos básicos de programación de videojuegos. ▪ Videojuegos y Juegos Serios. ▪ Juegos serios y videojuegos enfocados a Educación. ▪ Casos de estudio. <p>Bibliografía Básica</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ “Desarrollo de Videojuegos 1: Arquitectura del Motor de Videojuegos” “Desarrollo de Videojuegos 2: Programación Gráfica” “Desarrollo de Videojuegos 3: Técnicas Avanzadas” “Desarrollo de Videojuegos 4: Desarrollo de Componentes” Autores: <u>David Ballejo Fernández</u> , <u>Cleto Martín Angelina</u> Estos 4 textos han sido editados por la Universidad de Castilla La Mancha ➤ “Gamificación y Juegos Serios. Curso Práctico” Ana Belén Gomez Sanz RA-MA S.A. Editorial y Publicaciones ➤ “ Videojuegos Serios en educación” Ricardo Casañ Pitarch Editor: Universitat Politècnica de València 	