

2
dos

TECNÓLOGO EN INFORMÁTICA
PROGRAMA DE ASIGNATURA

Nombre de la Asignatura	Taller de Diseño y Programación de Video Juegos 2D
Materia	Programación
Créditos	4
Objetivos de la Asignatura	Formar al estudiante en los conceptos vinculados con la programación y diseño de video juegos 2D y además introducir elementos básicos de diseño de interfaces de usuario y diseño gráfico. Generar un prototipo de un video juego siguiendo procesos de ingeniería de software de esta disciplina.
Metodología de enseñanza	El curso tendrá una modalidad de Taller, con algunas clases iniciales de introducción a los temas del curso y un proyecto a desarrollar a lo largo del mismo con seguimiento de los docentes. Se dictarán 2 horas semanales de clases teórico-prácticas durante la primera mitad del semestre para dictar los contenidos conceptuales planteados en el temario. Adicionalmente cada alumno deberá dedicar un promedio de 2 horas semanales para el estudio y realización de ejercicios prácticos. En la segunda mitad del semestre, el estudiante deberá dedicar un promedio de 4 horas semanales para la realización de un proyecto grupal. En este período, los grupos de trabajo mantendrán clases de consulta con el docente en el horario de clase.
Temario	<ol style="list-style-type: none">1- Historia, tipos, y conceptos básicos de Video juegos.2- Producción de Video Juegos.3- Metodologías de desarrollo.4- Arquitectura y diseño de videojuegos.5- Frameworks y librerías para video juegos.6- Fundamentos de computación gráfica.7- Fundamentos de diseño gráfico.

Anexo:

Formas de evaluación

El curso se evaluará a partir de:

- La realización del proyecto y participación en clase.
- El informe final del proyecto (artículo)
- Presentación final (tanto presentación oral como demostración del producto logrado)

En base a esta evaluación el estudiante podrá aprobar completamente el curso o reprobalo.

APROB. RES. CONSEJO DE FAC. ING.

de fecha 10/7/14 Exp. 060129-000030-14

3
frec