

12 SESIONES DE 3 HORAS = 36 HORAS	12 / 02 / 2018	19 / 02 / 2018	26 / 02 / 2018	05 / 03 / 2018	12 / 03 / 2018	26 / 03 / 2018	16 / 04 / 2018	23 / 04 / 2018	07 / 05 / 2018	14 / 05 / 2018	21 / 05 / 2018	28 / 05 / 2018	28 / 05 / 2018 sesión extendida	08/06/2017
		1ª EVALUACIÓN (EQUIPO)	2ª EVALUACIÓN (INDIVIDUAL Y EQUIPO)				3ª EVALUACIÓN (INDIVIDUAL)		4ª EVALUACIÓN (INDIVIDUAL Y EN EQUIPO)		5ª EVALUACIÓN (EQUIPO)		6ª EVALUACIÓN (EQUIPO)	6ª EVALUACIÓN (INDIVIDUAL Y EQUIPO)
TEORIA 18:00 - 19:00	UNIDAD 1: CULTURA DEL VIDEOJUEGO 1.1. EL VIDEOJUEGO EN EL ESPACIO DE LA CULTURA DE MASAS	UNIDAD 1: CULTURA DEL VIDEOJUEGO 1.2. CONDICIONES DEL JUEGO DIGITAL: ACCIÓN E INTERFAZ 1.3 ESTUDIOS Y TEORÍAS DEL VIDEOJUEGO: LA LUDOLOGÍA, LA NARRATOLOGÍA, LA PROCESUALIDAD	UNIDAD 2: DISEÑO Y MOTORES DE VIDEOJUEGOS 2.1 INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE JUEGOS: EL DISEÑADOR Y EL PROCESO (PDFS 1 Y 2)	UNIDAD 2: DISEÑO Y MOTORES DE VIDEOJUEGOS 2.2 INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE JUEGOS: LA MECÁNICA Y EL EQUILIBRIO (PDFS 3 Y 4)	UNIDAD 2: DISEÑO Y MOTORES DE VIDEOJUEGOS 2.3 INTRODUCCIÓN A LOS MOTORES PARA VIDEOJUEGOS	UNIDAD 2: DISEÑO Y MOTORES DE VIDEOJUEGOS 2.4 INTRODUCCIÓN A MOTORES GRÁFICOS 3D PARA VIDEOJUEGOS	UNIDAD 2: DISEÑO Y MOTORES DE VIDEOJUEGOS 2.5 MOTORES DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA VIDEOJUEGOS	UNIDAD 3: EL VIDEOJUEGO COMO DISCURSO ARTÍSTICO EN LA ERA TRANSMEDIA 3.1 HERRAMIENTAS PARA EL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y 3.2 GAME ART: EL VIDEOJUEGO COMO HERRAMIENTA ARTÍSTICA. APROPIACIONES E INTERVENCIONES DE LA ICONOGRAFÍA Y EL DISCURSO DEL VIDEOJUEGO	UNIDAD 3: EL VIDEOJUEGO COMO DISCURSO ARTÍSTICO EN LA ERA TRANSMEDIA 3.3 FORMATOS Y MODALIDADES AFINES AL GAME ART: LOS MOD'S, EL MACHINIMA, LAS PLATAFORMAS INDEPENDIENTES, ETC.	DESARROLLO DE PROYECTO DEMO DE VIDEOJUEGO (TRABAJO PRÁCTICO EN CLASE) DURANTE LA HORA DE TEORÍA SE IMPARTE LA PARTE TÉCNICA PRÁCTICA Y DESPUÉS LOS ALUMNOS EN GRUPOS TRABAJAN EN LOS PROYECTOS	DESARROLLO DE PROYECTO DEMO DE VIDEOJUEGO (TRABAJO PRÁCTICO EN CLASE) DURANTE LA HORA DE TEORÍA SE IMPARTE LA PARTE TÉCNICA PRÁCTICA Y DESPUÉS LOS ALUMNOS EN GRUPOS TRABAJAN EN LOS PROYECTOS	DESARROLLO DE PROYECTO DEMO DE VIDEOJUEGO (TRABAJO PRÁCTICO EN CLASE) DURANTE LA HORA DE TEORÍA SE IMPARTE LA PARTE TÉCNICA PRÁCTICA Y DESPUÉS LOS ALUMNOS EN GRUPOS TRABAJAN EN LOS PROYECTOS	DESARROLLO DE PROYECTO DEMO DE VIDEOJUEGO (TRABAJO PRÁCTICO EN CLASE) DURANTE LA HORA DE TEORÍA SE IMPARTE LA PARTE TÉCNICA PRÁCTICA Y DESPUÉS LOS ALUMNOS EN GRUPOS TRABAJAN EN LOS PROYECTOS	EXAMEN TEÓRICO
PRÁCTICA 19:00 - 21:00	ELABORACIÓN DE GRUPOS, GENERACIÓN DE PRIMERAS IDEAS. COMENZAMOS A TRABAJAR EN EL GDD. MOSTRAR LO QUE ES EL GDD SESIÓN 1.1 Y 1.2	TRABAJO EN EQUIPOS, DESARROLLO DEL PROYECTO DE VIDEOJUEGO, MAPAS, DISEÑO DE NIVELES, ILUSTRACIONES DE ENTORNOS Y PERSONAJES SESIÓN 1.3 Y 2.1	MODELADO DE PERSONAJES CON AUTODESK MAYA I SESIÓN 2.2	MODELADO DE PERSONAJES CON AUTODESK MAYA II SESIÓN 2.3 - 1ª PARTE	MODELADO DE PERSONAJES CON ZBRUSH I SESIÓN 2.3- 2ª PARTE	INTRODUCCIÓN ANIMACIÓN DE PERSONAJES CON AUTODESK MAYA SESIÓN 2.4	INTRODUCCIÓN DESARROLLO DE NIVELES CON UDK SESIÓN 2.5	AJUSTES PERSONAJE PRINCIPAL EN UDK I SESIÓN 2.6	AJUSTES PERSONAJE PRINCIPAL EN UDK II - ANIMACIÓN Y BLENDSPACE SESIÓN 2.7	DISEÑO DE INTERACCIÓN EN UDK I - ANIMACIÓN, RETARGETING AND MONTAGE SETUP SESIÓN 3.1	DISEÑO DE INTERACCIÓN EN UDK II - ANIMATION BLUEPRINT, PUNCHING SETUP SESIÓN 3.2	DISEÑO DE INTERACCIÓN EN UDK III - ADDING PHYSICS COMPONENTS FOR PUNCHING. INTRO INTELIGENCIA ARTIFICIAL I SESIÓN 3.3 Y 3.4	INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN UDK II SESIÓN 3.4	PRESENTACIÓN Y ENTREGA DE LAS DEMOS DE CADA PROYECTO
CONTENIDOS PRÁCTICOS	PRESENTACIÓN. MUESTRA DE LAS PARTES QUE DEBEN ELABORAR: 3 GDD, CONCEPT ART BOOK, DEMO VIDEOJUEGO. MOSTRAR EJEMPLOS CURSO ANTERIOR DE CADA UNA DE LAS PARTES	PRESENTACIÓN DE LIBROS DE ARTE DE CONCEPTO Y DISCUSIÓN DE EJEMPLOS EN CLASE	MODELADO PERSONAJES Y ASSETS I	MODELADO DE PERSONAJES Y ASSETS II	MODELADO DE PERSONAJES Y ASSETS III	MODELADO DE PERSONAJES Y ASSETS IV	DESARROLLO DE NIVELES CON UDK I	DESARROLLO DE NIVELES CON UDK II	DESARROLLO DE NIVELES CON UDK III	DESARROLLO DE NIVELES CON UDK IV	DESARROLLO DE NIVELES CON UDK V	DESARROLLO DE NIVELES CON UDK VI	DESARROLLO DE NIVELES CON UDK VII	PRESENTACIÓN Y ENTREGA DE LOS LIBROS DE ARTE DE CONCEPTO (CONCEPT ART BOOK)
ENTREGAS - EVALUACIÓN		PRESENTACIÓN DEL GDD POR PARTE DE LOS ALUMNOS (PRESENTACIÓN ORAL ANTE TODA LA CLASE)	PRESENTACIÓN DE LOS PROYECTOS DE VIDEOJUEGOS DE CADA EQUIPO (PRESENTACIÓN ORAL ANTE TODA LA CLASE)				PRESENTACIÓN DE LOS PERSONAJES DESARROLLADOS POR CADA ESTUDIANTE (PRESENTACIÓN ORAL ANTE TODA LA CLASE)		PRESENTACIÓN DEL CONCEPT ART BOOK		PRESENTACIÓN DEL DESARROLLO DE LOS PROYECTOS DE CADA EQUIPO (PRESENTACIÓN ORAL ANTE TODA LA CLASE)	PRESENTACIÓN EN CLASE DE LA DEMO FINAL DE CADA EQUIPO		PRESENTACIÓN Y ENTREGA DEL GDD
PROYECTO GRUPAL EN CLASE										DESARROLLO DE PROYECTO DE VIDEOJUEGO DEMO 1	DESARROLLO DE PROYECTO DE VIDEOJUEGO DEMO 2	DESARROLLO DE PROYECTO DE VIDEOJUEGO DEMO 3 y 4		