

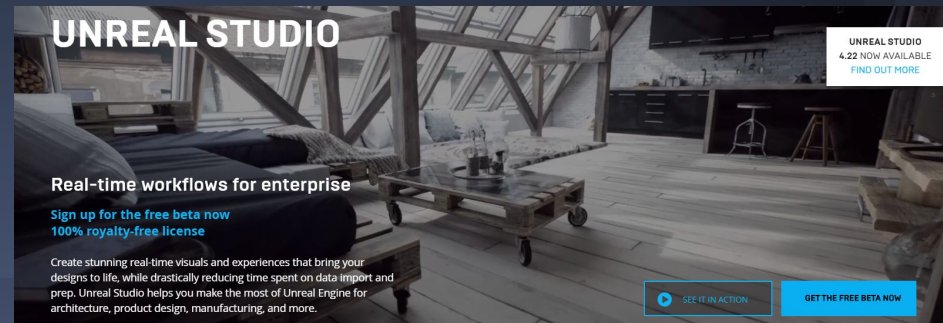


Desarrollo de Videojuegos

Presentación de la asignatura

Motivación

- Hoy día la tecnología del videojuego es de **utilidad general** para ingenieros informáticos, con empleabilidad **internacional... ¡y nacional!**



Puntos clave

Portal de Acceso al Campus Virtual (PACV)

Acceso exclusivo con cuenta UCM

PACV

- Presentaciones
- Contexto de la asignatura
- Objetivos
- Recursos disponibles
- Info *práctica* del curso en narratech.com, además de un espacio oficial del campus UCM
 - Docencia
 - Evaluación
 - Programa
 - Calendario



Información del curso 2026-2027

NARRATECH
LABORATORIES

¡100% gratis y sin publicidad
desde 2014!

Presentaciones



Servidor de mensajería (Discord)

- Presentación del profesorado y vuestra
 - Algunas AHORA, todas en el canal *#promoción* del servidor *Narratech* en *Discord*)



<https://discord.com/invite/RtnSVaD>



- Opcional: Unirse al supergrupo *Videojuegos UCM* en *Telegram*

<https://t.me/joinchat/WUb8YUG4AOPKlxJo>

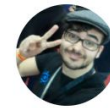


El sector del videojuego

- El desarrollo de videojuegos tiene un **sector propio** dentro de la Informática, y comparte tecnología con *muchos otros*



Larga tradición en la UCM: www.videojuegos-ucm.es



IGNACIO CASTELLANO
SABER INTERACTIVE

Curso 2018-19

Aficionado desde siempre a juegos de mesa y videojuegos. Se graduó en Ingeniería de Telecomunicaciones por la UPM, y un día mientras creaba puzles imposibles en el editor de Portal 2, vio la oportunidad de hacer de su pasión su profesión. En 2018 se matriculó en el Máster de Diseño y Desarrollo de Videojuegos de la UCM.

Durante el máster trabajó como diseñador de juegos en Padeone Games en el proyecto "EnigmaCiencia". A la vez desarrollaba un proyecto de fin de máster "Guayota". Gracias a un buen resultado de su TFM y a varios prototipos de proyectos personales realizados con Unity Engine consiguió un puesto en Saber Interactive, donde trabaja actualmente como Game Designer.

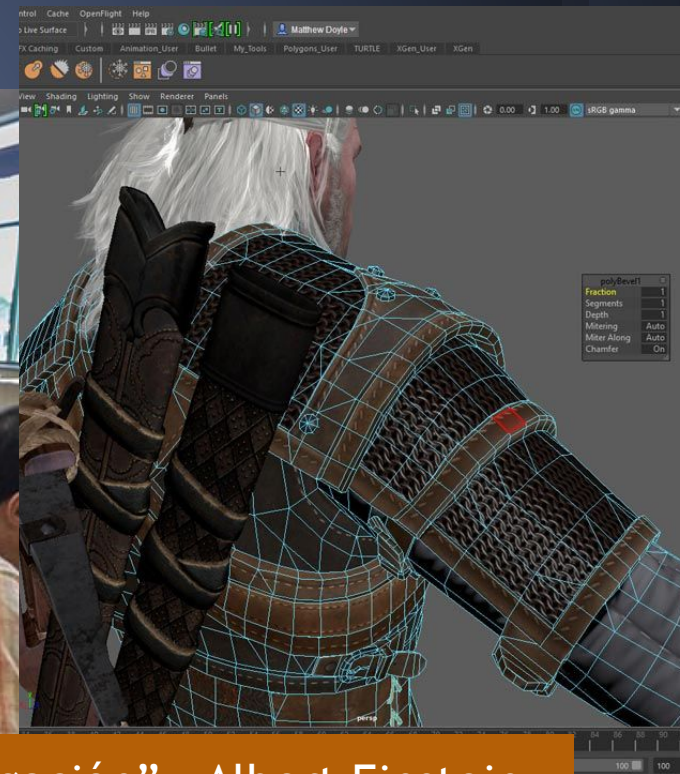


Director creativo algún día



Dinamismo

- ¡Es el campo más **apasionante** que existe!
(al menos para mí 😊)



“Los juegos son la forma más elevada de investigación” - Albert Einstein

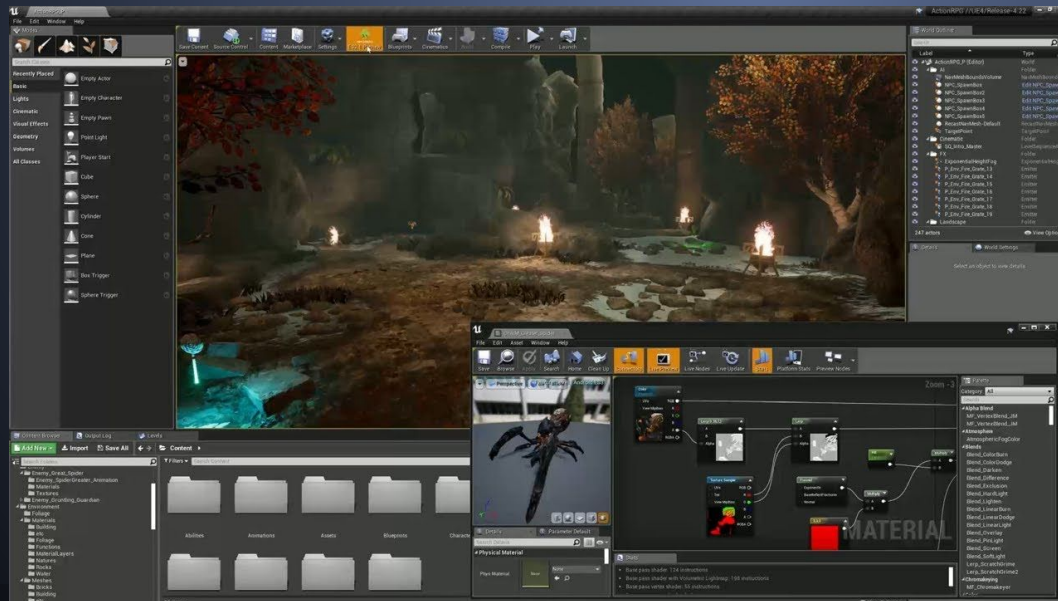
Contexto de la asignatura



Stratos, HitMarker, Games Jobs Direct, LinkedIn...
recopilados cada 2 semanas en la web Narratech.com

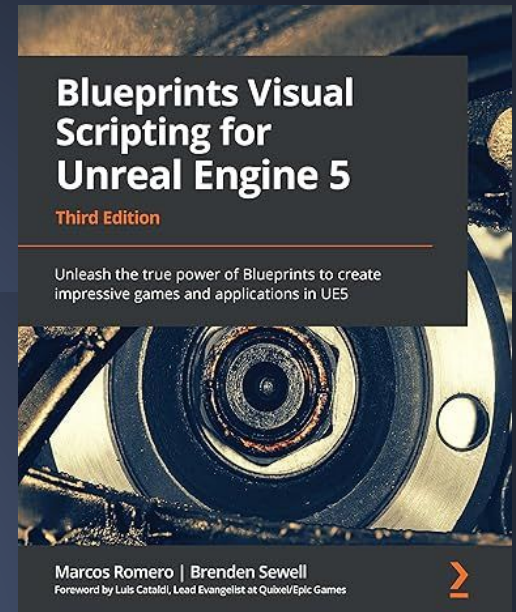
Objetivos

- Comprender el **proceso de producción** profesional de un videojuego
- Aprender a utilizar **técnicas y herramientas** que permiten desarrollar videojuegos *actualmente*



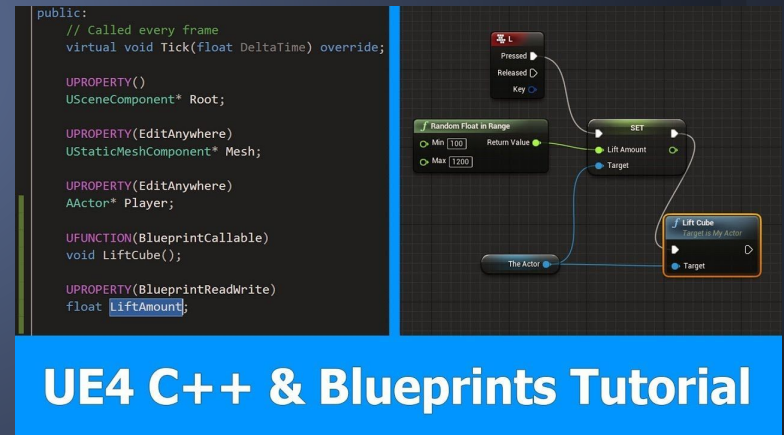
Recursos disponibles

- Mejor aún que la bibliografía, la información oficial de **Unreal Engine**



Recursos disponibles

- Se presuponen conocimientos de **programación orientada a objetos**, pues usaremos **Blueprints**, un lenguaje visual bastante intuitivo
- Se utilizarán las herramientas y el material oficial gratuito de **Unreal Engine**



Recursos disponibles

- Exposiciones del profesor
 - Tema 1. Introducción
 - Tema 2. Jugabilidad: Arquitectura y mecánicas principales
 - Tema 3. Contenido del nivel y programación de la dinámica
 - Tema 4. Herramientas para crear jugabilidad avanzada
 - Tema 5. Experiencia estética y contenido avanzado
 - Tema 6. Cuestiones avanzadas



Material de la asignatura

- Estas diapositivas más toda la bibliografía y material extra está **publicado y actualizado en esta web:**
<https://narratech.com/es/desarrollo-de-videojuegos/>

Recursos disponibles

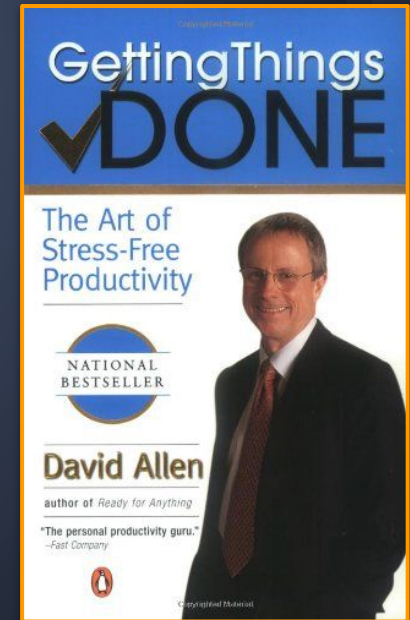
- ¡COMPAÑEROS y PROFESORES!
- Espacio y tiempo
 - Tardes en los laboratorios y en el servidor
- Acceso a un Gaming PC potente con mando
 - Una herramienta de trabajo profesional
 - Abundante espacio libre en disco duro
- Buena conexión a Internet (casa/móvil)
- Acceso al entorno de desarrollo integrado (IDE) y recursos que os pase



Metodología docente



- Exposiciones tipo “clase magistral”
 - Asistencia siempre, salvo casos justificados de fuerza mayor
 - 50 min.
 - Puntualidad, silencio y atención
 - Apuntes, mejor en papel
 - Recomiendo separar lista de tareas de apuntes y de agenda
 - Participación, sólo bajo demanda



Metodología docente

- Hay 3 prácticas autónomas, con supervisión frecuente del profesor
 - Grupos de 2 a 3 estudiantes
 - Dificultad similar y no son acumulativas
 - Asistencia, puntualidad y seguir ritmo de entregas
 - Revisiones previas a cada entrega por el profesor



Metodología docente

- Las prácticas anticipan el **proyecto final**
 - Será **individual**, separable del trabajo de otros alumnos y de otras asignaturas
 - El alcance debe ser *pactado con el profesor*

Proyecto Final.



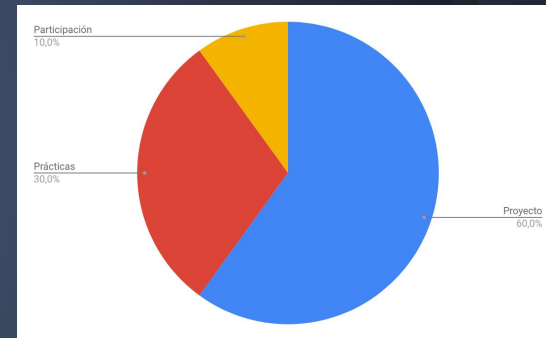
Metodología docente

- Trabajo por vuestra cuenta
 - Según el EEES, unas **5 horas semanales** este cuatrimestre de estudio y trabajo (casa o Facultad)
- **Tutorías** y apoyo al estudiante
 - 1. Resolver problemas en los laboratorios
 - 2. Resolver dudas en el servidor
 - **#desarrollo**
 - 3. Mantener tutorías privadas con el profesor
 - *Solicitarlas a través de la mensajería del campus o del servidor, en despacho o “aula virtual” (online)*

Evaluación



- ¡Ganas de disfrutar y aprender!
- Defensa del proyecto final: 60%
 - En su repositorio bien documentado
 - ¡Es necesario *aprobarlo*!
- Prácticas en laboratorio: 30%
 - Misma nota para todo el grupo
 - Conviene *presentarlas todas en fecha*
- Participación: 10%
 - Presencial y *online*
 - Asistencia, uso del servidor, proactividad...



Participación

- Cuestiones breves e inmediatas
<https://forms.gle/t9tAJoFJEZiq6H7g8>
- Por ejemplo...



Formulario de participación



Participación

- ¿Cuál es el **videojuego español** más vendido de la historia?
 - A. Commandos: Behind Enemy Lines
 - B. Castlevania: Lords of Shadow
 - C. Blasphemous
 - D. Imagina ser Diseñadora de Moda
 - E. God of War



¡Recordatorios!



1. Credencial de acceso al laboratorio :-)
2. **Espacio, tiempo y recursos** para trabajar en equipo por vuestra cuenta
3. **¡Entra y preséntate** en “Narratech”!
4. Busca compañeros, pues hay que **registrar los grupos**
 - Enlace en el campus
5. Opcional: Únete a “Videojuegos UCM”



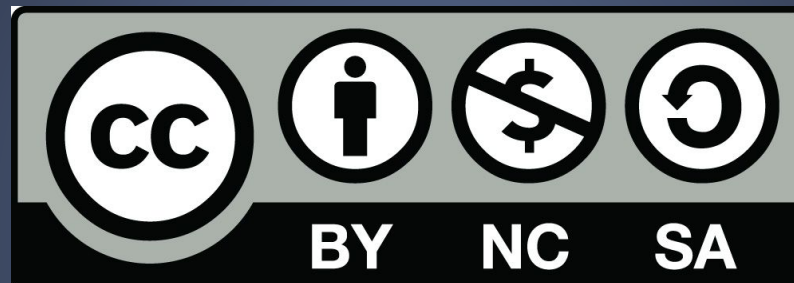
Lista de alumnos y grupos



¡Bienvenidos y adelante!



Críticas, dudas, sugerencias...



* Excepto el contenido multimedia de terceros autores

Federico Peinado (2019-2026)

www.federicopeinado.es

