



Programación Lúdica

Curso 2013-14

Grado en Ingeniería Informática
Perfil: «Computación y Sistemas Inteligentes»
Curso 4º, 2º cuatrimestre



Profesores

- ◆ **Teoría:** José Manuel Benítez Sánchez
- ◆ **Prácticas:** Fernando Berzal Galiano

Depto. Ciencias de la Computación e Inteligencia Artificial



Departamento de Ciencias de la Computación e I. A.
Universidad de Granada



Acceso restringido

Usuario:

Clave:

 

Universidad de Granada DECSAI

¿Olvidó su contraseña?

José Manuel Benítez Sánchez

- ❑ Depto. Ciencias de la Computación e I.A.
- ❑ Despacho 31, 4ª Planta
- ❑ E-mail: J.M.Benitez@decsai.ugr.es
- ❑ Teléfono: 958-246143
- ❑ Tutorías: Martes: 10-13; Miér: 10-13
 - ❑ Horario flexible: previa cita

Fernando Berzal Galiano

- ❑ Depto. Ciencias de la Computación e I.A.
- ❑ Despacho 17, 4ª Planta
- ❑ E-mail: fberzal@decsai.ugr.es
- ❑ Teléfono: 958-240599
- ❑ Tutorías:
 - ❑ Martes: 10:30h-13:00h
 - ❑ Viernes: 9:00h-13:00h

Horarios de Prácticas

❖ Grupo 1: Aula 2.3, Martes 8:30h—10:30h

Temario (Teoría)

- Tema 1: Introducción
- Tema 2: Planificación y desarrollo
- Tema 3: Lenguajes de programación
- Tema 4: Gráficos y sonido
- Tema 5: Dispositivos de interfaz humana
- Tema 6: Inteligencia artificial
- Tema 7: Juegos multijugador y en red

Temario (Prácticas)

- Resolución de problemas en laboratorio:
 - Diseño y desarrollo de un juego
 - Incorporación de técnicas de Inteligencia artificial en el juego
- Prácticas en parejas
- Propuesta de juego

Seminarios

- La industria del videojuego
- Tecnología GPU para juegos
- Tendencias futuras

Bibliografía

- * J. Boer, «Game Audio Programming», Charles River Media, 2002
- * K. Collins, «Game Sound: An Introduction to the History, Theory and Practice of Video Game Music», The MIT Press, 2008
- * J. Gregory, «Game Engine Architecture», Peters, 2009
- * M. McSharry, «Game Codign Complete», 3rd Ed. Charles River Media, 2009
- * I. Millington, «Artificial Intelligence for Games», 2nd Ed. Morgan Kaufman, 2009
- * A. Sherrod, «Game Graphics Programming», Charles River Media, 2008

(Especificada en cada tema)

Método de evaluación

- Teoría (Examen y pruebas periódicas) 45%
- Prácticas: 45%
- Trabajo autónomo: 10%
- Septiembre: examen de teoría (50%) y de prácticas (50%)
- **Importante:** Hay mínimos de calificación:
 - 2 puntos en Teoría
 - 2 puntos en Prácticas