

# GUÍA DOCENTE

Fundamentos de la programación

GRADO EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

***MODALIDAD: PRESENCIAL***

***CURSO ACADÉMICO: 2025-2026***

## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación de la asignatura:	<b>Fundamentos de la programación</b>
Titulación:	Grado en Diseño de Videojuegos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Fundamentos de diseño y desarrollo
Curso:	1
Cuatrimestre:	2
Carácter:	B
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	
Página Web:	<a href="http://www.u-tad.com/">http://www.u-tad.com/</a>

### Descripción de la materia

### Descripción de la asignatura

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA (CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y COMPETENCIAS)

### CONTENIDO

- Fundamentos y metodología de la programación.
- Conceptos de flujo de programación.
- Conceptos de programación orientada a objetos.
- Programación orientada a objetos enfocada a videojuegos.

## TEMARIO

### ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

#### Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Lección magistral</i>	16	16
<i>Resolución de ejercicios</i>	40	40
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	27	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	63	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	4	4
<b>TOTAL</b>	0	0

#### Metodologías docentes

### DESARROLLO TEMPORAL

### SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)

<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>		
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>		
<i>Prueba Objetiva</i>		

## CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

<b>ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN</b>	<b>CONVOCATORIA ORDINARIA</b>	<b>CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA</b>
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>		
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>		
<i>Prueba Objetiva</i>		

### Consideraciones generales acerca de la evaluación

## BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

## MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

### Tipología del aula

**Materiales:**

**Software:**