



UNIVERSIDAD NACIONAL EXPERIMENTAL DEL TACHIRA
VICERRECTORADO ACADEMICO
COMISION GENERAL DE CURRICULUM

PROGRAMA ANALITICO

Asignatura: Desarrollo y creación de juegos.

Código: 0423815T

Unidad: I. Juegos para Consolas.

Objetivo general Al finalizar la unidad, el estudiante será de aplicar Programación para Pcs y consolas de última generación (XNA).

Objetivos	Contenidos	Actividades	Evaluación	Recursos	Bibliografía
1. Explicar los conceptos y fundamentos de XNA.	1.1. Computadoras, Xbox, C# y XNA. 1.2 Instalación de XNA. 1.3 Configuraciones del computador y Xbox. 1.4 Uso de pantallas. 1.5 Control de colores. 1.6 Uso de controles y teclados. 1.7 Activar vibración.	Exposición por parte del docente. Interacción grupal para el análisis de los conceptos suministrados. Mecánica de la pregunta.	Trabajo grupal e individual. 1^{er} Parcial Ponderación: 35% (Unidad I)	Material de Apoyo. Diapositivas o transparencias. Marcadores. Pizarra.	XNA Game Studio 2.0. Rob Miles. Microsoft 2008.
2. Uso de XNA Framework	2.1 Visualización de Imágenes. 2.2 Recursos de los juegos. 2.3 Escritura de texto 2d y 3d. 2.4 Creación de falsos 3d. 2.5 Juegos Multijugador. 2.6 Recursos de sonido. 2.7 Uso de temporizadores. 2.8 Lectura de textos de entrada. 2.9 Multiprogración.	Resolución de problemas propuestos por el docente en el aula (análisis, diseño y ejecución). Formulación de conclusiones por parte del estudiante y el docente.	50 puntos pre entrega de juego para consola o pc y 50 puntos elaboración de prácticas de laboratorio, anteproyecto del juego a entregar y quiz.	Borradora. Computadora. Elaboración de ejemplos en maquina.	
3. Juegos y programación.	3.1. Uso de métodos C# 3.2 Zoom in y out. 3.3 Validaciones. 3.4 Creación y estados de objetos. 3.5 Creación de un juego completo.	Asignación de tópicos de investigación por parte del docente.			
4. Comunidad Xbox Live					



UNIVERSIDAD NACIONAL EXPERIMENTAL DEL TACHIRA
VICERRECTORADO ACADEMICO
COMISION GENERAL DE CURRICULUM

PROGRAMA ANALITICO

Asignatura: Desarrollo y creación de juegos.

Código: 0423815T

Unidad: II. Creación y Manejo de Imágenes.

Objetivo general: Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de utilizar reconocer y manejar las herramientas necesarias para la creación y edición de imágenes 2d y 3d que utilizaran para el desarrollo de los juego.

Objetivos	Contenidos	Actividades	Evaluación	Recursos	Bibliografía
1. Edición de imágenes, conceptos y elementos básicos.	1.1 Archivos de imágenes y características 1.2 Fuentes de obtención de imágenes: Internet, bancos, galerías y colecciones de imágenes, digitalización, cámaras digitales, creadas por el autor. 1.3 Almacenamiento de la información gráfica en la computadora 1.4 Pixel y coordenadas 1.5 Sistemas de color y paletas 1.6 Formatos de imágenes y usos: estándares para Windows, formatos para Web, gif, jpg, tiff 1.7 Software para edición de imágenes	Exposición por parte del docente. Interacción grupal para el análisis de los conceptos suministrados. Mecánica de la pregunta. Resolución de problemas propuestos por el docente en el aula (análisis, diseño y ejecución). Formulación de conclusiones por parte del estudiante y el docente. Asignación de tópicos de investigación por parte del docente.	Trabajo grupal e individual. 2^{do} Parcial Ponderación: 30% (Unidades I, II) 70 puntos proyecto final de la unidad I y 30 puntos quiz y prácticas de laboratorio	Material de Apoyo. Diapositivas o transparencias. Marcadores. Pizarra. Borradora. Computadora.	Microsoft Expression Design Froehlich, Sara; Campbell, Marc. Anaya Multimedia. 2008
2. Expression design	2.1 Establecimiento de varios formatos 2.2 Control total del diseño 2.3 Funcionalidad flexible de dibujo con vectores				



UNIVERSIDAD NACIONAL EXPERIMENTAL DEL TACHIRA
VICERRECTORADO ACADEMICO
COMISION GENERAL DE CURRICULUM

PROGRAMA ANALITICO

Asignatura: Desarrollo y creación de juegos.

Código: 0423815T

Unidad: III. Juegos para dispositivos Móviles.

Objetivo general: Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de relacionar los diferentes conceptos sobre la creación de MIDlets, y el uso de bibliotecas para el desarrollo de juegos para plataformas móviles.

Objetivos	Contenidos	Actividades	Evaluación	Recursos	Bibliografía
1. J2ME	1.1 Nociones básicas de J2ME 1.2 Máquinas Virtuales J2ME 1.3 Requerimientos Funcionales 1.4. MIDlets	Exposición por parte del docente. Interacción grupal para el análisis de los conceptos suministrados.	Trabajo grupal e individual. 3^{er} Parcial Ponderación: 35% (Unidades III)	Material de Apoyo. Diapositivas o transparencias. Marcadores. Pizarra.	J2ME. Java 2 Micro Edition. Manual De Usuario Y Tutorial. 2008 J2ME & Gaming. Jason Lam. 2008
2. Herramientas de desarrollo	2.1 Desarrollo en línea de comandos 2.2 Desarrollo en entornos visuales 2.3 Interfaces gráficas de usuario 2.4 Creación de juegos en MIDP 2.5 Bibliotecas para J2ME 3d.	Mecánica de la pregunta. Resolución de problemas propuestos por el docente en el aula (análisis, diseño y ejecución). Formulación de conclusiones por parte del estudiante y el docente.	70 puntos proyecto final y 30 puntos elaboración de prácticas de laboratorio y anteproyecto del juego a entregar.	Borradora. Computadora.	
3. Sistema manejador de Recods.	3.1 Modelo de datos 3.2 Record Stores 3.3 Manejo de eventos en los Record Stores	Asignación de tópicos de investigación por parte del docente.			



UNIVERSIDAD NACIONAL EXPERIMENTAL DEL TACHIRA
VICERRECTORADO ACADEMICO
COMISION GENERAL DE CURRICULUM

PROGRAMA ANALITICO

Plan de Evaluación

PARCIAL No.	PONDERACION	PRACTICA	LABORATORIO	UNIDADES
1	35%	50%	50%	I
2	30%	70%	30%	I y II
3	35%	70%	30%	III

Práctica significa evaluación de proyecto final de gran alcance.
El laboratorio significa proyectos, quiz y prácticas de laboratorio.