



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

Datos Generales

Asignatura: TECNOLOGÍA DE LA PROGRAMACIÓN

Titulación: GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

Carácter: OBLIGATORIA

Créditos ECTS: 6 ECTS

Curso: 1º

Distribución temporal: semestre, año, etc.: 2º SEMESTRE

Idioma de impartición: CASTELLANO

Equipo docente: Sergio Subirats Ruiz

Presentación de la asignatura:

Asignatura teórico-práctica para el desarrollo y aprendizaje de la programación, empezando por un repaso de programación estructurada, seguido de una enseñanza completa sobre programación orientada a objetos, un acercamiento a la programación por componentes (incluyendo Estructuras de Datos Abstractos).

Datos Específicos

Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)

Contenidos (CON)	CO1	Conocer la arquitectura de los computadores, así como de las características, funcionalidades y estructura de los sistemas operativos y las redes de computadores.
	CO2	Conocer los conceptos básicos de matemática discreta, lógica, algorítmica y complejidad computacional, y su aplicación para la resolución de problemas propios de la ingeniería.
	CO8	Comprender y evaluar los contenidos básicos de la programación en el ámbito del videojuego: programación estructurada, diseño de algoritmos, sistemas operativos, redes de computadores, inteligencia artificial para personajes de videojuegos.
	CO9	Diseñar e implementar los programas y componentes de principal uso en la industria del videojuego: programas sencillos (de sistema operativo, de comunicaciones por red),



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

		programas de tamaño medio, middleware para contenidos interactivos, componentes enred, así como el comportamiento de personajes no jugadores.
Habilidades (COM)	C7	Gestionar los elementos que integran la arquitectura software de un videojuego y dominio de los principales tipos de herramientas y lenguajes que se emplean en la construcción de los distintos módulos que los componen.
Destrezas (H)	H1	Trabajar autónomamente, de forma organizada y con resistencia a las situaciones frustrantes y con tensión.

Contenido de la Asignatura*

1. Repaso de Programación Estructurada
 - a. Principios fundamentales e IDE
 - b. Variables y tipos de datos
 - c. Estructuras de Control
 - d. Estructuras Iterativas
2. Programación Orientada a Objetos
 - a. Clases y Objetos. Métodos, atributos y UML
 - b. Encapsulamiento y paso de mensajes
 - c. Herencia y Polimorfismo
 - d. Sobreescritura y Sobrecarga
 - e. Modificadores de visibilidad y de acceso
 - f. Manejo de errores y excepciones
3. Estructuras de datos
 - a. Punteros
 - b. Tablas unidimensionales y multidimensionales
 - c. Lineales: Listas, colas y pilas. Operaciones
 - d. Algoritmos de Ordenación e Inserción
 - e. Asociativas. Operaciones
 - f. Análisis y eficiencia
4. Programación basada en eventos y componentes visuales
 - a. Introducción
 - b. Ejemplos
5. Entornos de desarrollo, bibliotecas y marcos de aplicación.
6. Interfaces graficas de usuario.

(*El contenido desarrollado está disponible en la Programación Docente de la asignatura publicada en el Campus Virtual de la Universidad)

Metodologías Docentes y Actividades Formativas



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

Metodologías docentes utilizadas en esta asignatura son:

MD1	Método expositivo
MD2	Estudio de casos
MD3	Aprendizaje basado en problemas
MD4	Aprendizaje basado en proyectos
MD5	Aprendizaje cooperativo
MD6	Tutorías

Actividades formativas utilizadas en esta asignatura son:

Actividades formativas	Horas previstas	% presencialidad
AF1: Clase teórica	22	100
AF2: Clase prácticas	22	100
AF3: Realización de trabajos (individuales y/o grupales)	40	0
AF4: Tutorías (individuales y/o grupales)	10	100



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante	50	0
AF6: Pruebas de evaluación	6	100
Total	150	

Evaluación: Sistemas y Criterios de Evaluación

Sistemas de evaluación utilizados en esta asignatura son:

Denominación	Pond. mín.	Pond. Máx
SE1 Evaluación de la asistencia y participación del estudiante	0	10
SE2 Evaluación de trabajos	0	40
SE3 Pruebas de evaluación y/o exámenes	50	100

El estudiantado posee dos opciones de evaluación para superar la asignatura:

- Evaluación continua con 2 convocatorias/año: ordinaria y extraordinaria.
- Evaluación única con una convocatoria/año.
- En la Universidad Euneiz la evaluación continua (media ponderada de las diferentes actividades evaluables de la asignatura definidas por el profesorado) es la evaluación primordial; pero Euneiz permite al estudiante acogerse a la evaluación única (examen único).
- No se permite el cambio del sistema de evaluación escogido por el estudiante a lo largo del curso.
- El estudiante que desee acogerse a la evaluación única deberá solicitarlo por escrito formal que lo justifique dirigido al profesorado responsable de la asignatura y a la Coordinación del título en las dos primeras semanas del inicio del curso.
- Si el estudiante no asiste un 80% a las clases presenciales no podrá presentarse a la



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

convocatoria ordinaria y pasará automáticamente a convocatoria extraordinaria.

- Las faltas de asistencia deben justificarse al profesor responsable de la asignatura.
- De manera excepcional, el docente responsable de la asignatura podrá valorar con otros criterios adicionales como la participación, la actitud, el grado de desempeño y aprovechamiento del estudiante, etc. la posibilidad de permitir que el estudiante continúe en la convocatoria ordinaria, siempre que su asistencia mínima se encuentre por encima del 70%.
- El estudiante irá a la evaluación extraordinaria ÚNICAMENTE con las partes suspendidas.
- El sistema de calificación de la asignatura sigue lo establecido en el RD 1125/2003 y los resultados obtenidos se calificarán siguiendo la escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal.
 - 0-4,9: Suspenso (SS).
 - 5,0-6,9: Aprobado (AP).
 - 7,0-8,9: Notable (NT).
 - 9,0-10: Sobresaliente (SB)
- La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor»
- Será considerado no presentado (NP) el estudiante matriculado que no realice ninguna actividad evaluativa.
- Toda actividad evaluativa escrita (trabajos, exámenes...) considerará las faltas ortográficas en la calificación final.
- El plagio está prohibido tanto en los trabajos como en los exámenes, en caso de detectarse la calificación será suspenso. Los trabajos entregados a través del campus virtual serán objeto de análisis por la herramienta Turnitin:
 - Los informes con un índice de similitud entre el 20% y el 30% serán revisados por el profesor para analizar las posibles fuentes de plagio y evaluar si están justificadas.
 - Cualquier trabajo con un índice de similitud superior al 30% no será evaluado.



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

Bibliografía y otros Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Básica

- Mathieu, M. J. (2014). Introducción a la programación. Grupo Editorial Patria.

Bibliografía Complementaria

- Aguilar, L. J., Azuela, M. F., & Baena, L. R. (1988). Fundamentos de programación. McGraw Hill.
- Buckland, M. (2005). Programming game AI by example. Jones & Bartlett Learning.
- Penton, R. (2003) Data Structures for Game Programmers. Premier Press.

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados¹

- <https://www.geeksforgeeks.org/>
- <https://www.sololearn.com/es/>
- <https://cplusplus.com/>

¹ Entre otros recursos de aprendizaje pueden incluirse páginas web, software, materia audiovisual, etc.