

## 39562 - Videojuegos

### Información del Plan Docente

**Año académico:** 2022/23

**Asignatura:** 39562 - Videojuegos

**Centro académico:** 110 - Escuela de Ingeniería y Arquitectura

**Titulación:** 607 - Programa conjunto en Matemáticas-Ingeniería Informática

**Créditos:** 6.0

**Curso:**

**Periodo de impartición:** Segundo semestre

**Clase de asignatura:** Optativa

**Materia:**

## 1. Información Básica

### 1.1. Objetivos de la asignatura

Véase la guía de la asignatura del mismo nombre del Grado en Ingeniería Informática.

### 1.2. Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

Véase la guía de la asignatura del mismo nombre del Grado en Ingeniería Informática.

### 1.3. Recomendaciones para cursar la asignatura

Véase la guía de la asignatura del mismo nombre del Grado en Ingeniería Informática.

## 2. Competencias y resultados de aprendizaje

### 2.1. Competencias

Véase la guía de la asignatura del mismo nombre del Grado en Ingeniería Informática.

### 2.2. Resultados de aprendizaje

Véase la guía de la asignatura del mismo nombre del Grado en Ingeniería Informática.

### 2.3. Importancia de los resultados de aprendizaje

Véase la guía de la asignatura del mismo nombre del Grado en Ingeniería Informática.

## 3. Evaluación

### 3.1. Tipo de pruebas y su valor sobre la nota final y criterios de evaluación para cada prueba

Véase la guía de la asignatura del mismo nombre del Grado en Ingeniería Informática.

## 4. Metodología, actividades de aprendizaje, programa y recursos

### 4.1. Presentación metodológica general

Véase la guía de la asignatura del mismo nombre del Grado en Ingeniería Informática.

## **4.2. Actividades de aprendizaje**

Véase la guía de la asignatura del mismo nombre del Grado en Ingeniería Informática.

## **4.3. Programa**

Véase la guía de la asignatura del mismo nombre del Grado en Ingeniería Informática.

## **4.4. Planificación de las actividades de aprendizaje y calendario de fechas clave**

Véase la guía de la asignatura del mismo nombre del Grado en Ingeniería Informática.

## **4.5. Bibliografía y recursos recomendados**

Véase la guía de la asignatura del mismo nombre del Grado en Ingeniería Informática.