CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL

PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

AMPLIACIÓN AL DISEÑO INTERACTIVO

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Diseño de Productos Interactivos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)
Materia:	Diseño Productos Interactivos
Denominación de la asignatura:	Ampliación al Diseño Interactivo
Curso:	Cuarto
Semestre:	Primero
Carácter:	Obligatoria
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a:	Alberto Pérez Rodríguez
E-mail:	alberto.perez2@u-tad.com
Teléfono:	916402811

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA.

Descripción de la materia

Esta asignatura pertenece al módulo de Diseño conceptual e ideación y, dentro de éste, a la materia de Diseño de Productos Interactivos. Esta materia permite adquirir los conocimientos de narrativa audiovisual, psicología del juego y del jugador, diseño visual y artístico y, sobre todo, de diseño de mecánicas y dinámicas que definen la jugabilidad del producto interactivo.

Descripción de la asignatura

Esta asignatura desarrollará un conocimiento que complementará a la asignatura “Introducción al diseño de videojuegos” y “Diseño de videojuegos”. Su importancia radica que será básica para un correcto diseño y desarrollo de prototipos de productos digitales interactivos.

Esta es una asignatura esencial para comprender los procesos de desarrollo de juegos sus conceptos básicos. No sólo a nivel de arte y diseño, sino también de mecánicas.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)

CG1 Aprender a lo largo de la vida mediante el estudio autónomo y la formación continúa.

CG2 Saber adaptarse al cambio y a las nuevas situaciones con flexibilidad y versatilidad.

CG4 Ejercer la capacidad de liderazgo y de negociación.

CG6 Manifestar motivación por la calidad.

CG7 Mostrar interés y sensibilidad en temas medioambientales y sociales, así como capacidad de análisis de la dimensión social de la actividad y responsabilidad social corporativa.

CG8 Manifestar capacidad para trabajar en equipo.

CG12 Expresar el sentido crítico y autocrítico y la capacidad de análisis para la valoración de diferentes alternativas.

CG14 Saber trabajar en equipo en entornos multidisciplinares.

CG17 Demostrar habilidad para analizar, sintetizar y recoger información de diversas fuentes.

CG18 Gestionar adecuadamente la información.

CE3 Analizar los aspectos sociales y culturales que favorecen la usabilidad de los productos interactivos.

CE6 - Aplicar los fundamentos prácticos de matemáticas y física para la creación de un producto digital interactivo

CE11 Aplicar la creatividad en el entorno de los contenidos digitales.

CE12 Conocer los elementos que intervienen en el diseño de una obra interactiva en relación con el usuario.

CE13 Aplicar los conocimientos básicas sobre interacción hombre-máquina a un producto digital interactivo.

CE17 - Aplicar fundamentos de la animación sobre modelos generados por ordenador

3.2 Resultados de aprendizaje

Comprender el diseño de una aplicación interactiva como proceso global

Construir historias que pueden plasmar visualmente los elementos literarios de las que parten

Categorizar los distintos tipos de videojuego en función de sus elementos de diseño

Manejar los conceptos de diseño 2D en la elaboración de un juego

Aplicar el conocimiento de diseño de juegos a la construcción de un juego 3D básico

Aplicar métodos y normas en el diseño de juegos

Diseñar íntegramente un personaje atendiendo a los aspectos físicos, de comportamiento y de lenguaje del mismo

Utilizar los principios de diseño de personajes y diálogos en la creación de historias visuales y diálogos consistentes

4. CONTENIDOS

- Análisis de experiencias interactivas
- Desarrollo de prototipos teóricos de experiencias interactivas
- Interacción con contenidos teórico-prácticos.
- Análisis de las principales técnicas de la filosofía de experiencia de usuario
- El diseño desde el concepto usuario
- Fundamentos de la contextualización de la información
- Interactividad y navegación creativa
- Infografía y entornos
- Procesos de desarrollos de ideas
- Conceptualización del documento de diseño

5. TEMARIO

TEMA 1. Introducción al Diseño de Combate en videojuegos

TEMA 2. Refuerzos del Sistema de combate

TEMA 3. Diseño de enemigos en sistemas de combate

TEMA 4. Diseño de Bosses en sistemas de combate

TEMA 5. Gamepad Feeling en diseño de combate

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y MODALIDADES DE ENSEÑANZAS

Modalidades de enseñanza

La asignatura se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas generales, que se aplicarán diferencialmente según las características propias de la asignatura:

- **Método expositivo/Lección magistral:** el profesor desarrollará, mediante clases magistrales y dinámicas los contenidos recogidos en el temario.
- **Estudio de casos:** análisis de casos reales relacionados con la asignatura.
- **Resolución de ejercicios y problemas:** los estudiantes desarrollarán las soluciones adecuadas aplicando procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados.
- **Aprendizaje basado en problemas:** utilización de problemas como punto de partida para la adquisición de conocimientos nuevos.

Actividades formativas

ACTIVIDADES FORMATIVAS	Horas totales	Horas presenciales	% presencialidad
Clases teóricas	25	25	100
Seminarios y talleres	0	0	0
Clases prácticas	10	10	100
Tutorías	2	2	100
Actividades de evaluación	3	3	100

Estudio y trabajo en grupo	5	0	5
Estudio y trabajo autónomo, individual	30	0	0

7. DESARROLLO TEMPORAL

Tema	Semanas
Tema1 Introducción al Diseño de Combate en videojuegos	1,2,3
Tema 2 Refuerzos del Sistema de combate	4,5,6
Tema 3 Diseño de enemigos en sistemas de combate	7,8,9
Tema 4 Diseño de Bosses en sistemas de combate	10,11,12
Tema 5Gamepad Feeling en diseño de combate	13,14,15

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	10%	30%
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	30%	60%
SE3 Prueba Objetiva	30%	70%

Criterios de evaluación:

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	Se valorará de los alumnos la participación activa y la correcta entrega de las prácticas en forma y fecha.	10%

SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	Correcto proceso de análisis, creación y diseño de prototipos de productos digitales interactivos	45%
SE3 Prueba Objetiva	Adquisición de los contenidos teóricos que impliquen el diseño y desarrollo de prototipos de obras digitales interactivas	45%

Consideraciones generales acerca de la evaluación:

- Para aprobar la asignatura el alumno tendrá que aprobar todas las prácticas entregadas y el examen de la asignatura.

- En la parte de las prácticas, independientemente de si la práctica es grupal o individual, el alumno tendrá que subir la práctica a su espacio del campus online personal. La no subida de una práctica grupal tendrá las mismas penalizaciones que si no se entregase una práctica individual, siendo condición de suspenso para la asignatura la falta de alguna de esas prácticas (total o parcialmente) en el campus online personal.

- Es responsabilidad del alumno comprobar que la práctica esta correctamente subida para su corrección.

- En caso de entregar con retraso alguna de las prácticas, tendrá una penalización en la nota final de esa práctica para el alumno. Siendo las penalizaciones las siguientes:

  -Entrega con retraso, hasta las primeras 24 horas de la fecha de entrega oficial: 1 punto de penalización (se resta a la nota final de la práctica).

  -A partir de las primeras 24 horas, y aumentando cada día, se va sumando 1 punto de penalización hasta que el alumno llegase a tener una nota igual a 0. (El alumno nunca se va a quedar con nota negativa).

- El alumno tendrá que acudir, al menos, al 80% de las clases de la asignatura, siendo condición de no poder presentarse a la prueba final de la asignatura en caso de no cumplir el requisito.

- Prueba final: Al final de la asignatura el alumno será evaluado con un examen (práctico y/o teórico) de todo el contenido. Este examen deberá ser superado para aprobar la asignatura.

- Si un alumno suspende una de las partes de la asignatura (trabajos o examen) SÓLO se debe presentar a eso en extraordinaria. Se guarda la otra nota.

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

JESSE Schell (2015). The art of game design, a book of lenses (CRC Press)

STEVE Swink (2009). Game Feel. A game designer´s guide to virtual sensation (Morgan Kaufmann)
ERNEST Adams (2010). Fundamentals of Game Design (NRG)

Bibliografía recomendada

DAVID Perry on Game Design, A brainstorming Toolbox (Course Technology) (2009)
ERNEST Adams, Joris Dormans (2012). Game Mechanics. Advanced Game Design (NRG)
BRENDA Brathwaite (2009). Challenges for game designers (Course Technology)

10. Materiales, software y herramientas necesarias

Tipología del aula:

Equipo de proyección y pizarra
Sala virtual de Blackboard

Materiales:

Ordenador personal
Webcam
Micrófono

Software: