CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL

PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

PROYECTOS III

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:	Talleres de Proyectos
Denominación de la asignatura:	Proyectos III
Curso:	Segundo
Semestre:	Primero
Carácter:	Obligatoria
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a:	Javier Alegre Landáburu
E-mail:	javier.alegre@u-tad.com
Teléfono:	916402811

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA.

Descripción de la materia

Esta asignatura pertenece al módulo de Talleres de proyecto y, dentro de éste, a la materia de Proyectos.
La materia "Proyectos" posibilita al estudiante afianzar y reforzar los conocimientos y las competencias adquiridas en el resto de las materias, desarrollar competencias de trabajo en equipo y adquirir dinámicas de trabajo profesional. Integra, asimismo, un enfoque interdisciplinario lo cual se considera absolutamente necesario para completar su perfil profesional.

Descripción de la asignatura

Esta asignatura tiene vínculos con las demás asignaturas del grado, y más concretamente con las impartidas en el primer cuatrimestre de segundo curso, ya que uno de los objetivos de este grado es el desarrollo de proyectos interactivos con

especial atención a los videojuegos. Conocer los principios de la narrativa y su implementación en un juego es otra de las bases en la que se sustentan los desarrollos de proyecto.
La materia “Proyectos” posibilita al estudiante afianzar y reforzar los conocimientos y las competencias adquiridas en el resto de las materias, desarrollar competencias de trabajo en equipo y adquirir dinámicas de trabajo profesional. Integra asimismo un enfoque interdisciplinario lo que se considera absolutamente necesario para completar su perfil profesional. Concretamente Proyectos III permite al estudiante empezar a entender e integrar elementos narrativos y desarrollos de personajes en un videojuego o aplicación interactiva.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)

CG1Aprender a lo largo de la vida mediante el estudio autónomo y la formación continua.

CG2Saber adaptarse al cambio y a las nuevas situaciones con flexibilidad y versatilidad.

CG6 Manifestar motivación por la calidad.

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

CG17Demostrar habilidad para analizar, sintetizar y recoger información de diversas fuentes.

CG18 Gestionar adecuadamente la información.

CT1 - Desplegar sus conocimientos, actividades y valores en ámbitos culturas, deportivos y sociales

CT2 - Mostrar interés por los actos de cooperación y solidaridad cívica

CE7 Conocer los fundamentos prácticos del uso y programación de ordenadores y herramientas de desarrollo de productosinteractivos.

CE8 Evaluar las implicaciones éticas, técnicas y creativas de la tecnología en el diseño de productos interactivos.

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

CE18 - Aplicar los conocimientos teóricos y prácticos de diseñode productos para el desarrollo de contenidos.

3.2 Resultados de aprendizaje

Detectar necesidades y situaciones que requieran la intervención del profesional

Desarrollar habilidades de cooperación con otros profesionales

Tomar conciencia del componente ético y los principios deontológicos del ejercicio de la profesión

Tomar conciencia de los derechos fundamentales y de igualdad entre hombres y mujeres en el ámbito labora

Usar de forma apropiada teorías, procedimientos y herramientas en el desarrollo profesional

4. CONTENIDOS

- Diseño de un contexto narrativo y ambientación de juego
- Definición de personajes y entornos/espacios en los que se desarrolla el juego
- Definición del modelo de interacción de juego
- Implementación de mecánicas básicas de movimiento y árboles de diálogo
- Implementación de la narración y los diálogos
- Scripting de puntos de interacción

5. TEMARIO

Tema 1.Diseño de un contexto narrativo y ambientación de juego

Tema 2.Definición de personajes y entornos/espacios en los que se desarrolla eljuego

Tema 3.Definición del modelo de interacción de juego

Tema 4.Implementación de mecánicas básicas de movimiento

Tema 5.Scripting de puntos de interacción

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.
- **Aprendizaje orientado a proyectos:** se pide a los alumnos que, en pequeños grupos, planifiquen, creen y evalúen un proyecto que responda a las necesidades planteadas en una determinada situación.
- **Aprendizaje cooperativo:** Los estudiantes trabajan en grupo para realizar las tareas de manera colectiva.

Actividades formativas

ACTIVIDADES FORMATIVAS	Horas totales	Horas presenciales	% presencialidad
Clases teóricas	3	3	100
Seminarios y talleres	3	3	100
Clases prácticas	3	3	100
Tutorías	3	3	100
Actividades de evaluación	3	3	100
Estudio y trabajo en grupo	30	12	40
Estudio y trabajo autónomo, individual	30	0	0

7. DESARROLLO TEMPORAL

Tema	Semanas
Tema1Diseño de un contexto narrativo y ambientación de juego	1,2
Tema 2 Definición de personajes y	3,4,5

entornos/espacios en los que se desarrolla el juego	
Tema 3 Definición del modelo de interacción de juego	6,7
Tema 4 Implementación de mecánicas básicas de movimiento	8,9,10,11
Tema 5 Scripting de puntos de interacción	12,13, 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	20%	40%
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	60%	80%
SE3 Prueba Objetiva	0%	0%

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. Calidad de los ejercicios, scripts correctamente comentados, bien estructurados y optimizados	20%
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias		80%
SE3 Prueba Objetiva		0%

Consideraciones generales acerca de la evaluación:

- Entregar tarde una práctica conlleva una reducción de la nota.
- Es obligatorio realizar todas las prácticas con todos sus entregables.
- Es necesario tener al menos un 5 en cada una de las prácticas para aprobar la asignatura.
- La asignatura COMPLETA estará suspensa si se descubre que un alumno o grupo ha copiado a otro (ambos estarán suspensos).

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

SMITH, Matt (2018). Unity 2018 Cookbook.
SUMPTER,Jodessiah (2015) Make a 2D Arcade Game in a weekend with Unity

Bibliografía recomendada

Donovan, Tristan (2010). Replay: TheHistoryof Video Games. YellowAnt Media.

10. Materiales, software y herramientas necesarias

Tipología del aula:

Aula
Equipo de proyección y pizarra
Sala virtual de Blackboard

Materiales:

Ordenador personal

Software:

Unity