

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

PROYECTOS IV

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 IV
Curso:	Segundo
Semestre:	Segundo
Carácter:	Obligatoria
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a:	Adrián Rodríguez
E-mail:	adrian.follente@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 segundo cuatrimestre de segundo, 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 diseño e implementación de interfaces y modos 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 IV permite al estudiante empezar a entender e integrar diseños de interfaz, HUD y modos en un videojuego o aplicación interactiva.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)

CG8 - Manifestar capacidad para trabajar en equipo.

CG9 - Saber gestionar eficazmente el tiempo.

CG10 - Tener capacidad de trabajar en un contexto internacional, así como en entornos diversos y multiculturales.

CG11 - Manejar habilidades básicas para las relaciones interpersonales

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

CG13 - Valorar el sentido ético en el trabajo.

CG14 - Saber trabajar en equipo en entornos multidisciplinares.

CG15 - Tener capacidad de organización y planificación.

CG16 - Expresarse con corrección de forma oral y escrita

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

CG18 - Gestionar adecuadamente la información.

CG19 - Saber tomar decisiones y resolver problemas del ámbito profesional.

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

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

CG4 Ejercer la capacidad de liderazgo y de negociación.

CG5 Demostrar Iniciativa y espíritu emprendedor.

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.

CB1 Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

CB2 Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

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

CT2 Mostrar interés por los actos de cooperación y solidaridad cívica

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 diseño de productos para el desarrollo de contenidos.

CE22 Comprender y comunicar de forma clara y efectiva las directrices de desarrollo de un proyecto

CE23 Comprender los aspectos relevantes de la sociedad digital en el contexto de la sociología, la filosofía, la psicología, la ética, los valores morales

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 laboral

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

4. CONTENIDOS

- Elección de Género
- Análisis y diseños de mecánicas adecuadas al género elegido
- Diseño del flujo de alto nivel y modos / menú de juego
- Definición de un estilo artístico unificado
- Implementación de múltiples mecánicas
- Implementación de menús e interfaces de juego para los diferentes modos de juego
- Creación de contenidos gráficos adecuados al estilo visual elegido.

5. TEMARIO

Tema1: Personajes y animaciones.

Tema2: Terrenos, skybox e iluminación básica.

Tema3: Modelos 3D y materiales.

Tema4: Cámara y UI básico.

Tema5: UI avanzado y autolayout.

Tema6: Iluminación avanzada.

Tema7: Efectos de postprocesado.

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
Tema1Personajes y animaciones.	1,2,3
Tema 2Terrenos, skybox e iluminación básica.	4,5

Tema 3 Modelos 3D y materiales.	6,7
Tema 4 Cámara y UI básico.	8,9
Tema 5 UI avanzado y autolayout.	10,11
Tema 6: Iluminación avanzada.	12,13
Tema 7 Efectos de postprocesado.	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.	40%
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	De las prácticas se valorará: - la calidad de los trabajos - la capacidad de autocrítica y mejora	60%
SE3 Prueba Objetiva	- la presentación - el esfuerzo realizado	0%

Consideraciones generales acerca de la evaluación:

- Suspenso en evaluación continua si:

No se efectúan 2 o más de las 5 entregas de seguimiento.

No se efectúan en fecha y forma la entrega intermedia o final del proyecto.

- Al perder evaluación continua:

Hay que entregar documentos y proyecto en convocatoria extraordinaria

- Suspenso automático si:

Se detecta plagio en los proyectos, incluyendo código, diseño del juego, niveles, etc.

Se utilizarán detectores de plagio en proyectos sospechosos

No copiar proyectos de otros compañeros, hacer uno mismo desde cero

Se falta a un 20% o más de las clases

Los suspensos van directos a convocatoria extraordinaria

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

ROGERS, Scott. Level Up!: The Guide to Great Video Game Design. John Wiley & Sons 2010
D. SAUNDERS, Kevin y Novak, Saunders, *Game Development Essentials: Game Interface Design*. Delmar Cengage Learning. 2013
KENT, Steven L. (2001). *The Ultimate History of Video Games*. Random House.

Bibliografía recomendada

DONOVAN, Tristan (2010). *Replay: The History of Video Games*. YellowAnt Media.

10. Materiales, software y herramientas necesarias

Tipología del aula:

Equipo de proyección y pizarra

Materiales:

Ordenador personal

Software:

Entorno de desarrollo de juegos. Adobe CC.