CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL

PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

PROYECTOS V

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 V
Curso:	Tercero
Semestre:	Primero
Carácter:	Obligatoria
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a:	Jorge Pablo Yanguas Martín
E-mail:	jorge.yanguas@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 tercero, ya que uno de los objetivos de este grado es el desarrollo de proyectos interactivos con especial

atención a los videojuegos. Conocer las bases teóricas del meta-juego y la creación e integración de elementos y espacios 3D en la estructura del juego es la base en la que se sustentan los posibles desarrollos.

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 en el Proyecto de videojuego estructuras e interacciones de meta-juego completo y gráficos 3D, en equipo.

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.

CG4 - Ejercer la capacidad de liderazgo y de negociación.

CG5 - Demostrar Iniciativa y espíritu emprendedor.

CG6 - Manifestar motivación por la calidad.

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

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio)para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como noespecializado

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 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

- Ideación de varios (3) conceptos de juego, abarcando múltiples géneros

- Presentación y defensa de los conceptos. Elección justificada de uno para desarrollar

- Diseño de múltiples mecánicas

- Definición de un estilo artístico orientado a la creación de gráficos 3D

- Diseño del ciclo de meta-juego y progresión del jugador

- Implementación de mecánicas, gráficos 3D, animaciones sencillas, y lógica del meta-juego

- Equilibrado de la progresión del jugador

- Análisis estilo ¿post-mortem? del desarrollo y tareas abordadas por cada miembro del equipo

5. TEMARIO

Tema 1. Ideación de varios conceptos de juego en base a distintas temáticas.

Tema 2. Definición de un estilo artístico orientado a la creación de gráficos2D y/o 3D.

Tema 3. Implementación de mecánicas, gráficos 2D y 3D, animacionessencillas y lógica del meta-juego.

Tema 4. Equilibrado de la progresión del jugador.Presentación y defensa de los prototipos.

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	6	6	100
Seminarios y talleres	6	6	100
Clases prácticas	6	6	100
Tutorías	6	6	100
Actividades de evaluación	6	6	100
Estudio y trabajo en grupo	60	24	40
Estudio y trabajo autónomo, individual	60	0	0

7. DESARROLLO TEMPORAL

Tema	Semanas
Tema1Ideación de varios conceptos de juego en base a distintas temáticas.	1,2,3,4,5
Tema 2 Definición de un estilo artístico orientado a la creación de gráficos 2D y/o 3D.	6,7,8,9
Tema 3 Implementación de mecánicas, gráficos 2D y 3D, animaciones sencillas y lógica del meta-juego.	10,11,12
Tema 4 Equilibrado de la progresión del jugador.Presentación y defensa de los prototipos.	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. Heteroevaluación y/o coevaluación de trabajos, proyectos, informes o memorias.	20%
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias		80%
SE3 Prueba Objetiva		0%

Consideraciones generales acerca de la evaluación:

- La asignatura consistirá en la conceptualización y prototipado de 3 juegos por grupos de tamaño variable, a determinar por el profesor. La nota final de la asignatura será la calificación media de los prototipos entregados. No entregar o no defender alguno de ellos en la fecha prevista sin justificación supondrá el suspenso automático en la asignatura.

- Los conceptos y prototipos entregados deberán ser originales. Si se detecta plagio en la conceptualización o en el desarrollo del prototipo del juego y el grupo implicado no demuestra sobradamente la autoría de este, los alumnos de dicho grupo obtendrán un SUSPENSO AUTOMÁTICO en la asignatura. Esto se aplicará tanto para el grupo que copia como para el grupo que ha sido copiado, por lo que los alumnos deberán mantener la privacidad de sus Trabajos

- En convocatoria extraordinaria las entregas serán las mismas que en convocatoria ordinaria. Los alumnos que hayan suspendido en ordinaria podrán entregar versiones mejoradas de los juegos entregados en ordinaria, o juegos completamente nuevos.

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

ROGERS, S. (2004). Level Up! The Guide to Great Video Game Design. Wiley.
SCHELL, J. (2019). The Art of Game Design: A Book of Lenses, 3rd Edition. The CRC Press

Bibliografía recomendada

Fullerton, T. (2004). Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. The CRC Press.

10. Materiales, software y herramientas necesarias

Tipología del aula:

Equipo de proyección y pizarra

Materiales:

Ordenador Personal

Software:

No