

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

PROYECTOS II

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 II
Curso:	Primero
Semestre:	Segundo
Carácter:	Obligatoria
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a:	Álvaro Daza Hernández Miguel de Andrés
E-mail:	alvaro.daza@u-tad.com miguel.andres@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 primer año, 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 integración gráfica del 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 II permite al estudiante empezar a entender e integrar elementos gráficos 2D en un videojuego o aplicación interactiva.

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 continua.

CG2 - Saber 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.

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

CG18 - Gestionar adecuadamente la información.

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

CE7. Conocer los fundamentos prácticos del uso y programación de ordenadores, plataformas de juego y herramientas de desarrollo de productos interactivos.

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.

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

- Empleo de capacidades de programación en herramienta de desarrollo visual de videojuegos.
- Diseño de una mecánica compleja o múltiples mecánicas simples a combinar.
- Creación de contenidos gráficos e imágenes 2D para representar elementos de juego
- Implementación de la mecánica o mecánicas en el proyecto
- Integración de los assets gráficos en el proyecto
- Análisis del impacto de la creación e integración de los assets gráficos en el desarrollo y en la experiencia de juego.

5. TEMARIO

TEMA 01- Definición y presentación de proyectos

TEMA 02- Planificación de proyectos: Tiempo, Recursos, Costes –Scope

TEMA 03- Priorización, Monitorización y Seguimiento: Técnicas de trabajo

TEMA 04- Requerimientos validación: La visión de mercado

TEMA 05- Dinámicas de trabajo en grupo

Diseño, prototipado, test e iteración de un juego de mesa

Uso de hacknPlan

Testeo e iteración: recibir, interpretar e implementar feedback

Errores, crisis y problemas más comunes

Elaboración de documentación útil

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
Tema1 Definición y presentación de proyectos	1,2,
Tema 2 Planificación de proyectos: Tiempo, Recursos, Costes - Scope	3,4,
Tema 3 Priorización, Monitorización y Seguimiento: Iteración	5,6,
Tema 4 Requerimientos validación: La visión de mercado	7,8
Tema 5 Dinámicas de trabajo en grupo	9,10,11,12,13,14,15

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. El alumno se muestra interesado en la asignatura, participa en clase y aporta material que analizar con sus compañeros Estructura, diseño, nivel de detalle, comprensión, calidad de las entregas y presentación Adecuación a los enunciados, comprensión, presentación final,	40%
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias		60%
SE3 Prueba Objetiva		0%

	participación propia en el equipo, evaluación de los compañeros de equipo	
--	---	--

Consideraciones generales acerca de la evaluación:

El curso se divide en 2 partes:

1ª – Conocimiento general de la estructura de un proyecto y organización personal

2ª – Desarrollo de un juego de mesa en grupo.

- Es necesario entregar TODO el material requerido en la primera parte del curso para poder optar a participar en la segunda parte y formar parte de un grupo.
- Salvo caso excepcional, los juegos de mesa serán jugados y desarrollados a través de plataformas digitales. Se sugieren algunas como boardgamearena, roll20, Gamestructor, Tabletopia, etc aunque los estudiantes podrán proponer sus propias soluciones.
- Aprender de manera autónoma a manejar la herramienta de desarrollo elegida, es parte de los requisitos del curso.
- Al finalizar el curso, el juego de mesa debe ser completamente jugable de manera online.
- La documentación y explicación del proceso de desarrollo del juego, será tan relevante como la calidad final del juego.
- Será necesario que la experiencia de juego de mesa online se mantenga lo más similar posible a la de un juego de mesa presencial.

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

AGUADO Franco, J. C. (2007). Teoría de la decisión y de los juegos. Madrid: Delta publicaciones.

CUENCA, M.; Aguilar, E. & Ortega, C. (2010). Ocio para Innovar. Bilbao: Universidad de Deusto, Bilbao.

SALEN, K. y Zimmerman, E. (2004). Rules of play. Game design fundamentals. MA: The MIT Press.

Bibliografía recomendada

HUIZINGA, Johan (2012, 3a ed.). Homo Ludens. Madrid: Alianza Editorial.

BRAUNGART, Michael; McDonough William (2005). Cradletocradle. Rediseñando la forma en que hacemos las cosas. 1era ed. Madrid: McGrawHill.
COVEY, Stehphen R. (1989). Los siete hábitos de la gente altamente efectiva. Paidós.
FORSYTH, P. (2005). Cómo administrar su tiempo. Gedisa.
MÉNARD, J. D. (2004). Cómo organizar el tiempo en la vida personal y profesional. Barcelona: Larousse.

10. Materiales, software y herramientas necesarias

Tipología del aula:

Equipo de proyección y pizarra

Materiales:

Ordenador personal

Software:

Entorno de desarrollo de juegos.