

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:	Online
Idioma:	Castellano
Teléfono:	http://www.u-tad.com/

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 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

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 no especializado

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.

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

- 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 gráficos 2D y/o 3D.

Tema 3. Implementación de mecánicas, gráficos 2D y 3D, animaciones sencillas 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 A DISTANCIA	¿Es síncrona?	HORAS TOTALES	HORAS DE INTERACTIVIDAD SÍNCRONA	% presencialidad
Sesiones teóricas virtuales síncronas (Modalidad a distancia)	Sí	2	2	100
Sesiones teóricas virtuales asíncronas (Modalidad a distancia)	No	3	0	0
Seminarios y Talleres (Modalidad a distancia)	No	6	0	0
Sesiones prácticas virtuales síncronas (Modalidad a distancia)	Sí	5	5	100
Sesiones prácticas virtuales asíncronas (Modalidad a Distancia)	No	9	0	0
Debate y discusión oral y/o escrita (Modalidad a distancia)	No	12	0	0
Tutorías (Modalidad a distancia)	Sí	4	4	100
Actividades de evaluación (Modalidad a distancia)	No	8	8	100
Test de autoevaluación (Modalidad a distancia)	No	4	0	0
Elaboración de trabajos en grupo (Modalidad a distancia)	No	15	0	0
Estudio y trabajo autónomo, individual (Modalidad a distancia)	No	62	0	0

7. DESARROLLO TEMPORAL

Tema	Semanas
Tema 1 Ideación 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	10,11,12

sencillas y lógica del meta-juego.	
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 (modalidad a distancia)	0	10
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias (modalidad a distancia)	60	80
SE3 Prueba Objetiva (modalidad a distancia)	0	0
SE4 Evaluación por pares (modalidad a distancia)	10	20

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

Materiales:

Ordenador Personal

Software:

No