

**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:	Online
Idioma:	Castellano
Teléfono:	<a href="http://www.u-tad.com/">http://www.u-tad.com/</a>

## 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

Entrega de un juego de mesa completamente jugable

## 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	1	1	100
Sesiones teóricas virtuales asíncronas (Modalidad a distancia)	No	2	0	0
Seminarios y Talleres (Modalidad a distancia)	No	3	0	0
Sesiones prácticas virtuales síncronas (Modalidad a distancia)	Sí	2	2	100
Sesiones prácticas virtuales asíncronas (Modalidad a Distancia)	No	4	0	0
Debate y discusión oral y/o escrita (Modalidad a distancia)	No	6	0	0
Tutorías (Modalidad a distancia)	Sí	2	2	100
Actividades de evaluación (Modalidad a distancia)	No	4	4	100

Test de autoevaluación (Modalidad a distancia)	No	2	0	0
Elaboración de trabajos en grupo (Modalidad a distancia)	No	8	0	0
Estudio y trabajo autónomo, individual (Modalidad a distancia)	No	31	0	0

## 7. DESARROLLO TEMPORAL

<b>Tema</b>	<b>Semanas</b>
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

<b>ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN</b>	<b>VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)</b>	<b>VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)</b>
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

- 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

### Materiales:

Ordenador personal

### Software:

Entorno de desarrollo de juegos.