

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

PROYECTOS VI

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Proyectos VI
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)
Materia:	Talleres de Proyectos
Denominación de la asignatura:	Proyectos VI
Curso:	Tercero
Semestre:	Segundo
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 segundo 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 de la estructura del juego basado en niveles y en equipo es fundamental en los 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 VI permite al estudiante empezar a entender e integrar niveles de juego en un Proyecto de videojuego completo y en equipo.

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.

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.

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.

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.

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

CT2 - Mostrar interés por los actos de cooperación y solidaridad cívica

CE4 - Analizar las necesidades y las implicaciones morales y éticas asociadas al desarrollo y de diseño que se plantean a los creadores de productos interactivos.

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

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, y un meta-juego basado en niveles 2D o 3D
- Diseño y equilibrado de la progresión del jugador y la curva de dificultad
- Implementación de mecánicas, múltiples niveles, y lógica del meta-juego
- Implementación de efectos sonoros y música
- Análisis estilo ¿post-mortem? del desarrollo y tareas abordadas por cada miembro del equipo

5. TEMARIO

Tema 1 Ideación de varios conceptos de juego, abarcando múltiples géneros.

Tema 2 Presentación y defensa de los conceptos. Elección justificada de uno para desarrollar.

Tema 3 Diseño de múltiples mecánicas, y un meta-juego basado en niveles 2D o 3D.

Tema 4 Diseño y equilibrado de la progresión del jugador y la curva de dificultad.

Tema 5 Implementación de mecánicas, múltiples niveles, y lógica del meta-juego.

Tema 6 Implementación de efectos sonoros y música.

Tema 7 Análisis estilo “post-mortem” del desarrollo y tareas abordadas por cada miembro del equipo.

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, abarcando múltiples géneros.	1,2,3
Tema 2 Presentación y defensa de los conceptos. Elección justificada de uno para desarrollar.	4,5
Tema 3 Diseño de múltiples mecánicas, y un meta-juego basado en niveles 2D o 3D.	6,7
Tema 4 Diseño y equilibrado de la progresión del jugador y la curva de dificultad.	8,9,10
Tema 5 Implementación de mecánicas, múltiples niveles, y lógica del meta-juego.	11,12

Tema 6 Implementación de efectos sonoros y música.	13,14
Tema7 Análisis estilo “post-mortem” del desarrollo y tareas abordadas por cada miembro del equipo.	15

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA	VALORACIÓN MÁXIMA
	RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	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

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

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

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

Bibliografía recomendada

SHELL, J. (2019). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*, 3rd Edition. The CRC Press

KOSTER, R. (2013). *Theory of Fun for Game Design*. Van Duuren Media.

Rogers, S. (2010). Level Up!: The Guide to Great Video Game Design (1.a ed.). John Wiley & Sons Inc.

SWINK, S. (2017). Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation. Amsterdam University Press.

ISBISTER, K. (2017). How Games Move Us: Emotion by Design. Amsterdam University Press.

10. Materiales, software y herramientas necesarias

Materiales:

No

Software:

No