

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

Proyectos VII

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 VII
Curso:	Cuarto
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 cuarto, 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 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 VII permite al estudiante empezar a entender la pre-producción de proyecto de un videojuego.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)

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.

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

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.

CE22 Comprender y comunicar de forma clara y efectiva las directrices de desarrollo de un proyecto

CE23 Comprender los aspectos relevantes de la sociedad digital en el contexto de la sociología, la filosofía, la psicología, la ética, los valores morales y los aspectos relacionados con el conocimiento, que afectan a la creación, publicación y distribución de productos interactivos.

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

- Presentación y defensa de múltiples conceptos de juego. Elección justificada de uno para desarrollar
- Desarrollo exhaustivo del concepto.
- Prototipado e iteración sobre el diseño de jugabilidad, narrativo, visual, y las técnicas necesarias para realizarlo.
- Elaboración de un plan de desarrollo y análisis de riesgos
- Desarrollo de un 'vertical slice' que demuestre los conceptos fundamentales del juego y una implementación demostrable de cada aspecto: niveles, mecánicas, personajes, narrativa y contenidos gráficos y sonoros.
- Seguimiento y revisiones periódicas justificadas de la planificación
- Construcción de la identidad corporativa del equipo y del juego: nombre, logo y pilares de su presentación.
- Análisis de los resultados alcanzados en la pre-producción, y tareas abordadas por cada miembro del equipo.

5. TEMARIO

Tema 1. Presentación y defensa de múltiples conceptos de juego.

Tema 2. Elección justificada de uno para desarrollar.

Tema 3. Desarrollo exhaustivo del concepto.

Tema 4. Prototipado e iteración sobre el diseño de jugabilidad, narrativo, visual, y las técnicas necesarias para realizarlo.

Tema 5. Elaboración de un plan de desarrollo y análisis de riesgos.

Tema 6. Desarrollo de unavertical slice que demuestre los conceptos fundamentales del juego y una implementación demostrable de cada aspecto: niveles, mecánicas, personajes, narrativa y contenidos gráficos y sonoros.

Tema 7. Seguimiento y revisiones periódicas justificadas de la planificación.

Tema 8. Construcción de la identidad corporativa del equipo y del juego: nombre, logo y pilares de su presentación.

Tema 9. Análisis de los resultados alcanzados en la preproducción, 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
Tema1 Presentación y defensa de múltiples conceptos de juego.	1,2
Tema 2 Elección justificada de uno para desarrollar.	3,4

Tema 3Desarrollo exhaustivo del concepto.	5,6
Tema 4Prototipado e iteración sobre el diseño de jugabilidad, narrativo, visual, y las técnicas necesarias para realizarlo.	7,8
Tema 5Elaboración de un plan de desarrollo y análisis de riesgos.	9
Tema 6Desarrollo de unaverticalslice que demuestre los conceptos fundamentales del juego y una implementación demostrable de cada aspecto: niveles, mecánicas, personajes, narrativa y contenidos gráficos y sonoros	10
Tema 7Seguimiento y revisiones periódicas justificadas de la planificación.	11,12
Tema 8Construcción de la identidad corporativa del equipo y del juego: nombre, logo y pilares de su presentación.	13
Tema 9Análisis de los resultados alcanzados en la preproducción, y tareas abordadas por cada miembro del equipo.	14

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

Fullerton, T. (2014). Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. CRC Press. ISBN: 978-0240809748

Salen, K. y Zimmerman, E. (2003) Rules of Play: Game Design Fundamentals. MitPress. ISBN: 978-0262240451

Adams, E. y Dormans, J. (2012) Game Mechanics: Advanced Game Design. 1ª ed. New Riders. ISBN: 978-0321820273

Bibliografía recomendada

Bell, R.C. (1979). Board and table games from many civilizations. Dover Publications.

Caillois, R. (1994). Los juegos y los hombres. Fondo de Cultura Económica.

Deulofeu, J. (2010). Prisioneros con dilemas y estrategias dominantes. RBA.

Gibbons, R. (1997). Un primer curso de teoría de juegos. Bosch Editor.

Koster, R. (2004). A Theory of Fun for Game Design. ISBN: 978-1449363215

10. Materiales, software y herramientas necesarias

Materiales:

Ordenador personal

Software:

Unity, Unreal Engine, Adobe CC.