

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

PROYECTOS VIII

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 VIII
Curso:	Cuarto
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 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 producción y finalización de proyectos en equipo de un videojuego.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)

CG8 Manifiestar 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.

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

CB5 Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

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

- Análisis de la pre-producción, y de los riesgos asociados al proyecto todavía no resueltos.
- Iteración sobre el diseño en función del estado de las diferentes partes del proyecto

- Planificación y desarrollo de la producción: lógica, contenidos gráficos y sonoros, contenidos de niveles, e hitos a conseguir.
- Planificación y desarrollo del testeo y pulido del juego. Revisiones periódicas al tamaño y extensión de los contenidos pendientes de producir.
- Construcción de materiales de comunicación del proyecto, incluyendo una página web.
- Acciones de difusión y divulgación a través de la web y redes sociales.
- Preparación del proyecto para ser presentado en festivales y eventos nacionales e internacionales.

5. TEMARIO

Tema 1. Análisis de la preproducción, y de los riesgos asociados al proyecto todavía no resueltos.

Tema 2. Iteración sobre el diseño en función del estado de las diferentes partes del proyecto.

Tema 3. Planificación y desarrollo de la producción: lógica, contenidos gráficos y sonoros, contenidos de niveles, e hitos a conseguir.

Tema 4. Planificación y desarrollo del testeo y pulido del juego. Revisiones periódicas al tamaño y extensión de los contenidos pendientes de producir.

Tema 5. Construcción de materiales de comunicación del proyecto, incluyendo una página web.

Tema 6. Acciones de difusión y divulgación a través de la web y redes sociales.

Tema 7. Lanzamiento.

Tema 8. Preparación del proyecto para ser presentado en festivales y eventos nacionales e internacionales.

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 Análisis de la preproducción, y de los riesgos asociados al proyecto todavía no resueltos.	1,2
Tema 2 Iteración sobre el diseño en función del estado de las diferentes partes del proyecto	3,4,5
Tema 3 Planificación y desarrollo de la producción: lógica, contenidos gráficos y sonoros, contenidos de niveles, e hitos a conseguir.	6,7
Tema 4 Planificación y desarrollo del testeo y pulido del juego. Revisiones periódicas al tamaño y extensión de los contenidos pendientes de producir.	8,9
Tema 5 Construcción de materiales de comunicación del proyecto, incluyendo una página web.	10,11
Tema 6 Acciones de difusión y divulgación a través de la web y redes sociales.	12
Tema 7 Lanzamiento.	13,14
Tema 8 Preparación del proyecto para ser presentado en festivales y eventos nacionales e internacionales.	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

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. Mit Press. 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
Webcam y micrófono

Software:

Unity, Unreal Engine, Adobe CC.