

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL**



# **PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA**

## **GUÍA DOCENTE**

### **PROYECTOS I**

# 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 I
Curso:	Primero
Semestre:	Primero
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 primer cuatrimestre, 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 interacción de juego es una de las bases en la que se sustentan los desarrollos de proyecto.

Concretamente Proyectos I permite al estudiante empezar a estructurar un videojuego o aplicación interactiva

## **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.

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.

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

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

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 técnicas y creativas de la tecnología en el diseño de sistemas de ocio digital.

### **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 herramienta de desarrollo visual de juegos
- Diseño de una mecánica fundamental de juego.
- Representación basada en figuras geométricas y primitivas básicas bidimensionales.
- Implementación de la mecánica diseñada en la herramienta.
- Implementación de la Interacción del jugador.
- Evaluación de resultados y experiencia del jugador.

## 5. TEMARIO

Tema 1 Empleo de herramienta de desarrollo visual de juegos

Tema 2 Diseño de una mecánica fundamental de juego.

Tema 3 Representación basada en figuras geométricas y primitivas básicas bidimensionales.

Tema 4 Implementación de la mecánica diseñada en la herramienta.

Tema 5 Implementación de la Interacción del jugador.

Tema 6 Evaluación de resultados y experiencia del jugador.

## 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>
Empleo de herramienta de desarrollo visual de juegos	Semanas 1-2
Diseño de una mecánica fundamental de juego.	Semanas 3-4-5
Representación basada en figuras geométricas y primitivas básicas bidimensionales.	Semanas 6-7
Implementación de la mecánica diseñada en la herramienta.	Semanas 8-9-10-11
Implementación de la Interacción del jugador.	Semanas 12-13
Evaluación de resultados y experiencia del jugador.	Semanas 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.

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

# 10. Materiales, software y herramientas necesarias

### Materiales:

Ordenador personal

### Software:

Unity