



GUÍA DOCENTE

PROYECTOS VII

GRADO EN DISEÑO DE PRODUCTOS INTERACTIVOS

MODALIDAD: A DISTANCIA

CURSO ACADÉMICO: 2023-2024

| | |
|--------------------------------|---|
| Denominación de la asignatura: | Proyectos VII |
| Titulación: | Diseño de Productos Interactivos |
| Facultad o Centro: | Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital |
| Módulo: | Proyectos |
| Materia: | Proyectos |
| Curso: | 4º |
| Cuatrimestre: | 1º |
| Carácter: | OB |
| Créditos ECTS: | 6 |
| Modalidad de enseñanza: | A distancia |
| Idioma: | Castellano |
| Profesor / Email: | Daniel Garcia Nebrea/daniel.nebrea@u-tad.com |
| Página Web: | http://www.u-tad.com/ |

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.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias (genéricas, específicas y transversales)

BÁSICAS Y GENERALES

CG8 - Manifestar 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.

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.

CG4 - Ejercer la capacidad de liderazgo y de negociación.

CG5 - Demostrar Iniciativa y espíritu emprendedor.

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.

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la

educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

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

TRANSVERSALES

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

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

ESPECÍFICAS

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.

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.

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

CONTENIDO

- 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.

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

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DE APRENDIZAJE

Actividades formativas

| Actividad Formativa | Horas totales | Horas síncronas |
|--|---------------|-----------------|
| <i>Sesiones teóricas virtuales síncronas</i> | 2,33 | 2,33 |
| <i>Sesiones teóricas virtuales asíncronas</i> | 13,33 | 0,00 |
| <i>Sesiones prácticas virtuales síncronas</i> | 3,67 | 3,67 |
| <i>Sesiones prácticas virtuales asíncronas</i> | 20,67 | 0,00 |
| <i>Seminarios y Talleres</i> | 4,00 | 0,00 |
| <i>Debate y discusión oral y/o escrita.</i> | 8,00 | 0,00 |
| <i>Tutorías</i> | 4,00 | 4,00 |
| <i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i> | 49,67 | 0,00 |
| <i>Elaboración de trabajos en grupo</i> | 34,33 | 0,00 |
| <i>Actividades de Evaluación</i> | 4,00 | 4,00 |
| <i>Test de autoevaluación</i> | 6,00 | 0,00 |
| <i>Seguimiento de proyectos</i> | 0,00 | 0,00 |
| TOTAL | 150 | 14 |

Metodologías docentes

DESARROLLO TEMPORAL

Presentación - semana 1

Unidad 1 - semana 2-3

Unidad 2 - semana 4-5

Unidad 3 - semana 6-7

Unidad 4 - semana 7-8

Unidad 5 - semana 9-10

Unidad 6 - semana 11-12

Repaso - semana 13-14

Evaluación - semana 15

SISTEMA DE EVALUACIÓN

| ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN | VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%) | VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%) |
|--|--|--|
| <i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i> | 0 | 10 |
| <i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i> | 60 | 80 |
| <i>Prueba Objetiva</i> | 0 | 0 |
| <i>Evaluación por pares</i> | 10 | 20 |

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

| ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN | CONVOCATORIA ORDINARIA | CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA |
|--|------------------------|-----------------------------|
| <i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i> | 10 | 10 |
| <i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i> | 80 | 80 |
| <i>Prueba Objetiva</i> | 0 | 0 |
| <i>Evaluación por pares</i> | 10 | 10 |

Consideraciones específicas acerca de la evaluación

Será necesario que obtener una nota mínima de 4 puntos (sobre 10) en la prueba final presencial para que se realice la media con las actividades formativas.

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

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Materiales:

Ordenador personal

Conexión a internet

Software:

Unity

Unreal Engine

Adobe CC.