GUÍA DOCENTE

PROYECTOS II

GRADO EN **DISEÑO DE PRODUCTOS INTERACTIVOS**

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2023-2024

Denominación de la asignatura:	Proyectos II
Titulación:	Diseño de Productos Interactivos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Módulo:	Proyectos
Materia:	Proyectos
Curso:	1º
Cuatrimestre:	2º
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Miguel de Andrés Herrero/miguel.andres@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 segundo cuatrimestre de primer año, 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 integración gráfica del juego es otra de las bases en la que se sustentan los desarrollos de proyecto.

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 II permite al estudiante empezar a entender e integrar elementos gráficos 2D en un videojuego o aplicación interactiva.

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 diseñode 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

- Empleo de capacidades de programación en herramienta de desarrollo visual devideojuegos.
- Diseño de una mecánica compleja o múltiples mecánicas simples a combinar.
- Creación de contenidos gráficos e imágenes 2D para representar elementos dejuego
- Implementación de la mecánica o mecánicas en el proyecto
- Integración de los assets gráficos en el proyecto
- Análisis del impacto de la creación e integración de los assets gráficos en el desarrollo y en la experiencia de juego.

TEMARIO

TEMA 01- Definición y presentación de proyectos

TEMA 02- Planificación de proyectos: Tiempo, Recursos, Costes –Scope

TEMA 03- Priorización, Monitorización y Seguimiento: Técnicas de trabajo

TEMA 04- Requerimientos validación: La visión de mercado

TEMA 05- Dinámicas de trabajo en grupo

Diseño, prototipado, test e iteración de un juego de mesa

Uso de hacknPlan

Testeo e iteración: recibir, interpretar e implementar feedback

Errores, crisis y problemas más comunes

Elaboración de documentación útil

Entrega de un juego de mesa completamente jugable

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales

Clases teóricas	3,00	3,00
Seminarios y talleres	3,00	3,00
Clases Prácticas	3,00	3,00
Tutorías	3,00	3,00
Actividades de Evaluación	3,00	3,00
Estudio y trabajo en grupo	30,00	18,00
Estudio y trabajo autónomo e individual	30,00	0,00
TOTAL	75	33

Metodologías docentes

Método expositivo/Lección magistral

Estudio de casos

Resolución de ejercicios y problemas

Aprendizaje basado en problemas

Aprendizaje orientado a proyectos

Aprendizaje cooperativo

DESARROLLO TEMPORAL

Tema 1 Definición y presentación de proyectos: 2 semanas

Tema 2 Planificación de proyectos: Tiempo, Recursos, Costes - Scope: 2 semanas

Tema 3 Priorización, Monitorización y Seguimiento: Iteración: 2 semanas

Tema 4 Requerimientos validación: La visión de mercado: 2 semanas

Tema 5Dinámicas de trabajo en grupo: 7 semanas

SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	20	40
Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	60	80
Prueba Objetiva	0	0

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	40	40
Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	60	60
Prueba Objetiva	0	0

Consideraciones generales acerca de la evaluación

El curso se divide en 2 partes:

1ª – Conocimiento general de la estructura de un proyecto y organización personal

2ª – Desarrollo de un juego de mesa en grupo.

• Es necesario entregar TODO el material requerido en la primera parte del curso para poder optar a participar en la segunda parte y formar parte de un grupo.

• Salvo caso excepcional, los juegos de mesa serán jugados y desarrollados a través de plataformas digitales. Se sugieren algunas como boardgamearena, roll20, Gamestructor, Tabletopia, etc aunque los estudiantes podrán proponer sus propias soluciones.

• Aprender de manera autónoma a manejar la herramienta de desarrollo elegida, es parte de los requisitos del curso.

• Al finalizar el curso, el juego de mesa debe ser completamente jugable de manera online.

• La documentación y explicación del proceso de desarrollo del juego, será tan relevante como la calidad final del juego.

• Será necesario que la experiencia de juego de mesa online se mantenga lo más similar posible a la de un juego de mesa presencial.

• Toda detección de plagio, copia o uso de malas prácticas (como puede ser el uso de las IAs) en un trabajo o examen implicará el suspenso de ese trabajo con un cero, el reporte al claustro y coordinador académico y la aplicación de la normativa vigente, lo que puede conllevar penalizaciones muy serias para el alumno.

• No se permite el uso de SmartWatchs o de móviles durante los exámenes. Dichos aparatos tendrán que estar guardados y fuera de la vista durante la realización del examen.

• No se permite el uso de móviles durante las clases.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

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

CUENCA, M.; Aguilar, E. & Ortega, C. (2010). Ocio para Innovar. Bilbao: Universidad de Deusto, Bilbao.

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

Bibliografía recomendada

HUIZINGA, Johan (2012, 3a ed.). Homo Ludens. Madrid: Alianza Editorial.

BRAUNGART, Michael; McDonough William (2005). Cradletocradle. Rediseñando la forma en que hacemos las cosas. 1era ed. Madrid: McGrawHill.

COVEY, Stehphen R. (1989). Los siete hábitos de la gente altamente efectiva. Paidós.

FORSYTH, P. (2005). Cómo administrar su tiempo. Gedisa.

MÉNARD, J. D. (2004). Cómo organizar el tiempo en la vida personal y profesional. Barcelona: Larousse.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula
Equipo de proyección y pizarra

Materiales:
Ordenador personal

Software:

Entorno de desarrollo de juegos./Game development environment.