GUÍA DOCENTE

PROYECTOS V

GRADO EN **DISEÑO DE PRODUCTOS INTERACTIVOS**

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2023-2024

Denominación de la asignatura:	Proyectos V
Titulación:	Diseño de Productos Interactivos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Módulo:	Proyectos
Materia:	Proyectos
Curso:	3º
Cuatrimestre:	1º
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Jorge Pablo Yanguas Martín/jorge.yanguas@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 tercero, 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 del meta-juego y la creación e integración de elementos y espacios 3D en 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 IV permite al estudiante empezar a entender e integrar en el Proyecto de videojuego estructuras e interacciones de meta-juego completo y gráficos 3D, en equipo.

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

- Ideación de varios (3) conceptos de juego, abarcando múltiples géneros
- Presentación y defensa de los conceptos. Elección justificada de uno para desarrollar
- Diseño de múltiples mecánicas
- Definición de un estilo artístico orientado a la creación de gráficos 3D
- Diseño del ciclo de meta-juego y progresión del jugador
- Implementación de mecánicas, gráficos 3D, animaciones sencillas, y lógica del meta-juego
- Equilibrado de la progresión del jugador
- Análisis estilo ¿post-mortem? del desarrollo y tareas abordadas por cada miembro del equipo

TEMARIO

Tema 1. Ideación de varios conceptos de juego en base a distintas temáticas.

Tema 2. Definición de un estilo artístico orientado a la creación de gráficos2D y/o 3D.

Tema 3. Implementación de mecánicas, gráficos 2D y 3D, animacionessencillas y lógica del meta-juego.

Tema 4. Equilibrado de la progresión del jugador.Presentación y defensa de los prototipos.

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
Clases teóricas	6,00	6,00
Seminarios y talleres	6,00	6,00

Clases Prácticas	6,00	6,00
Tutorías	6,00	6,00
Actividades de Evaluación	6,00	6,00
Estudio y trabajo en grupo	60,00	36,00
Estudio y trabajo autónomo e individual	60,00	0,00
TOTAL	150	66

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. Ideación de varios conceptos de juego en base a distintas temáticas: 5 semanas

Tema 2. Definición de un estilo artístico orientado a la creación de gráficos2D y/o 3D: 4 semanas

Tema 3. Implementación de mecánicas, gráficos 2D y 3D, animacionessencillas y lógica del meta-juego: 3 semanas

Tema 4. Equilibrado de la progresión del jugador.Presentación y defensa de los prototipos: 3 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	20	20
Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	80	80
Prueba Objetiva	0	0

Consideraciones generales acerca de la evaluación

- La asignatura consistirá en la conceptualización y prototipado de 3 juegos por grupos de tamaño variable, a determinar por el profesor. La nota final de la asignatura será la calificación media de los prototipos entregados. No entregar o no defender alguno de ellos en la fecha prevista sin justificación supondrá el suspenso automático en la asignatura.
- Los conceptos y prototipos entregados deberán ser originales. Si se detecta plagio en la conceptualización o en el desarrollo del prototipo del juego y el grupo implicado no demuestra sobradamente la autoría de este, los alumnos de dicho grupo obtendrán un SUSPENSO AUTOMÁTICO en la asignatura. Esto se aplicará tanto para el grupo que copia como para el grupo que ha sido copiado, por lo que los alumnos deberán mantener la privacidad de sus Trabajos
- En convocatoria extraordinaria las entregas serán las mismas que en convocatoria ordinaria. Los alumnos que hayan suspendido en ordinaria podrán entregar versiones mejoradas de los juegos entregados en ordinaria, o juegos completamente nuevos.
- Los porcentajes de evaluación de Ordinaria se mantendrán en la Convocatoria Extraordinaria.

- No se permite el uso de Smartwatches o de móviles durante los exámenes. Dichos aparatos tendrán que estar guardados y fuera de la vista del alumno durante la realización del examen. No se permite el uso de móviles durante las clases.
- Toda detección de plagio, copia o uso de malas prácticas (como puede ser el uso de IAs) en un trabajo o examen implicará el suspenso de este 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.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

ROGERS, S. (2004). Level Up! The Guide to Great Video Game Design. Wiley. SCHELL, J. (2019). The Art of Game Design: A Book of Lenses, 3rd Edition. The CRC Press

Bibliografía recomendada

Fullerton, T. (2004). Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. The CRC Press.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula
Equipo de proyección y pizarra

Materiales:
Ordenador Personal

Software:
-