



GUÍA DOCENTE

AMPLIACIÓN AL DISEÑO INTERACTIVO

**GRADO EN DISEÑO DE PRODUCTOS
INTERACTIVOS**

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2023-2024

Denominación de la asignatura:	Ampliación al Diseño Interactivo
Titulación:	Diseño de Productos Interactivos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Módulo:	Diseño Conceptual e Ideación
Materia:	Diseño de Productos Interactivos
Curso:	4º
Cuatrimestre:	1º
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Alberto Pérez Rodríguez/alberto.perez2@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Descripción de la materia

Esta asignatura pertenece al módulo de Diseño conceptual e ideación y, dentro de éste, a la materia de Diseño de Productos Interactivos. Esta materia permite adquirir los conocimientos de narrativa audiovisual, psicología del juego y del jugador, diseño visual y artístico y, sobre todo, de diseño de mecánicas y dinámicas que definen la jugabilidad del producto interactivo.

Descripción de la asignatura

Esta asignatura desarrollará un conocimiento que complementará a la asignatura “Introducción al diseño de videojuegos” y “Diseño de videojuegos”. Su importancia radica que será básica para un correcto diseño y desarrollo de prototipos de productos digitales interactivos.

Esta es una asignatura esencial para comprender los procesos de desarrollo de juegos sus conceptos básicos. No sólo a nivel de arte y diseño, sino también de mecánicas.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias (genéricas, específicas y transversales)

BÁSICAS Y GENERALES

CG8 - Manifestar capacidad para trabajar en equipo.

CG12 - Expresar el sentido crítico y autocrítico y la capacidad de análisis para la valoración de diferentes alternativas.

CG14 - Saber trabajar en equipo en entornos multidisciplinares.

CG17 - Demostrar habilidad para analizar, sintetizar y recoger información de diversas fuentes.

CG18 - Gestionar adecuadamente la información.

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.

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

ESPECÍFICAS

CE1 - Conocer el lenguaje necesario para comunicarse y estructurar un discurso coherente en el campo de la sociología, filosofía y la psicología en su relación con el diseño de los productos interactivos.

CE3 - Analizar los aspectos sociales y culturales que favorecen la usabilidad de los productos interactivos.

CE5 - Comprender la influencia de la sociología, la filosofía y la psicología en su correlación con la historia del arte, la literatura y los juegos como referencia en el proceso creativo.

CE6 - Aplicar los fundamentos prácticos de matemáticas y física para la creación de un producto digital interactivo.

CE9 - Comprender los principios de la narrativa audiovisual para elaborar discursos e historias aplicables a los productos interactivos.

CE11 - Aplicar la creatividad en el entorno de los contenidos digitales.

CE12 - Conocer los elementos que intervienen en el diseño de una obra interactiva en relación con el usuario.

CE13 - Aplicar los conocimientos básicos sobre interacción hombre-máquina a un producto digital interactivo.

CE16 - Comprender los procesos de los elementos que intervienen en una producción artística interactiva.

CE17 - Aplicar fundamentos de la animación sobre modelos generados por ordenador.

CE18 - Aplicar los conocimientos teóricos y prácticos de diseño de productos para el desarrollo de contenidos.

CE19 - Comprender los principios del diseño que permiten la utilización, accesibilidad y usabilidad de los productos interactivos y sus implicaciones filosóficas.

Resultados de aprendizaje

Comprender el diseño de una aplicación interactiva como proceso global

Construir historias que pueden plasmar visualmente los elementos literarios de las que parten

Categorizar los distintos tipos de videojuego en función de sus elementos de diseño

Manejar los conceptos de diseño 2D en la elaboración de un juego

Aplicar el conocimiento de diseño de juegos a la construcción de un juego 3D básico

Aplicar métodos y normas en el diseño de juegos

Diseñar íntegramente un personaje atendiendo a los aspectos físicos, de comportamiento y de lenguaje del mismo

Utilizar los principios de diseño de personajes y diálogos en la creación de historias visuales y diálogos consistentes

CONTENIDO

- Análisis de experiencias interactivas
- Desarrollo de prototipos teóricos de experiencias interactivas
- Interacción con contenidos teórico-prácticos.

- Análisis de las principales técnicas de la filosofía de experiencia de usuario
- El diseño desde el concepto usuario
- Fundamentos de la contextualización de la información
- Interactividad y navegación creativa
- Infografía y entornos
- Procesos de desarrollos de ideas
- Conceptualización del documento de diseño

TEMARIO

TEMA 1. Introducción al Diseño de Combate en videojuegos

TEMA 2. Refuerzos del Sistema de combate

TEMA 3. Diseño de enemigos en sistemas de combate

TEMA 4. Diseño de Bosses en sistemas de combate

TEMA 5. Gamepad Feeling en diseño de combate

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas</i>	25,00	25,00
<i>Seminarios y talleres</i>	0,00	0,00
<i>Clases Prácticas</i>	10,00	10,00
<i>Tutorías</i>	1,71	1,71
<i>Actividades de Evaluación</i>	3,14	3,14
<i>Estudio y trabajo en grupo</i>	5,14	0,26
<i>Estudio y trabajo autónomo e individual</i>	30,00	0,00
TOTAL	75	40

Metodologías docentes

Método expositivo/Lección magistral

Estudio de casos

Resolución de ejercicios y problemas

Aprendizaje basado en problemas

DESARROLLO TEMPORAL

TEMA 1. Introducción al Diseño de Combate en videojuegos: 3 semanas

TEMA 2. Refuerzos del Sistema de combate: 3 semanas

TEMA 3. Diseño de enemigos en sistemas de combate: 3 semanas

TEMA 4. Diseño de Bosses en sistemas de combate: 3 semanas

TEMA 5. Gamepad Feeling en diseño de combate: 3 semanas

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>	10	30
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	30	60
<i>Prueba Objetiva</i>	30	70

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>	45	45
<i>Prueba Objetiva</i>	45	45

Consideraciones generales acerca de la evaluación

- 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 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 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.
- Para aprobar la asignatura el alumno tendrá que aprobar todas las prácticas entregadas y el examen de la asignatura.
- En la parte de las prácticas, independientemente de si la práctica es grupal o individual, el alumno tendrá que subir la práctica a su espacio del campus online personal. La no subida de una práctica grupal tendrá las mismas penalizaciones que si no se entregase una práctica individual, siendo condición de suspenso para la asignatura la falta de alguna de esas prácticas (total o parcialmente) en el campus online personal.
- Es responsabilidad del alumno comprobar que la práctica esta correctamente subida para su corrección.
- Los ejercicios no entregados en fecha puntuarán 1 punto menos de su nota por cada hora de retraso, hasta un máximo de 10h. El restado será indicado al final de la puntuación, redondeando siempre hacia la hora inmediatamente superior. (Ej. Trabajo entregado a las 12.01am redondea a 1am, siéndole restado 1 punto. Una entrega a las 4.35am implicará 5 puntos menos.) Un ejercicio entregado con más de 10h de retraso no será corregido.
- El alumno tendrá que acudir, al menos, al 80% de las clases de la asignatura, siendo condición de no poder presentarse a la prueba final de la asignatura en caso de no cumplir el requisito.
- Prueba final: Al final de la asignatura el alumno será evaluado con un examen (práctico y/o teórico) de todo el contenido. Este examen deberá ser superado para aprobar la asignatura.
- Si un alumno suspende una de las partes de la asignatura (trabajos o examen) SÓLO se debe presentar a eso en extraordinaria. Se guarda la otra nota.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

JESSE Schell (2015). The art of game design, a book of lenses (CRC Press)

STEVE Swink (2009). Game Feel. A game designer's guide to virtual sensation (Morgan Kaufmann)

ERNEST Adams (2010). Fundamentals of Game Design (NRG)

Bibliografía recomendada

DAVID Perry on Game Design, A brainstorming Toolbox (Course Technology) (2009)

ERNEST Adams, Joris Dormans (2012). Game Mechanics. Advanced Game Design (NRG)

BRENDA Brathwaite (2009). Challenges for game designers (Course Technology)

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Equipo de proyección y pizarra

Materiales:

Ordenador personal

Software:

-