

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE
DIGITAL**



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en diseño de productos interactivos		
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)		
Departamento/Instituto:	Diseño Conceptual e Ideación		
Materia:	Diseño de Productos Interactivos		
Denominación de la asignatura:	Introducción al diseño de videojuegos		
Código:	52012		
Curso:	Primero		
Semestre:	Primero		
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Obligatoria		
Créditos ECTS:	3		
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial		
Lengua vehicular:	Castellano		
Equipo docente:	Alfredo González-Barros Camba		
Profesor/a:	Alfredo González-Barros Camba		
Grupos:	1º DPIN		
Despacho:	Sala de profesores		
Teléfono	91 640 28 11	Ext.	113
E-mail:	Alfredo.gonzalez@live.u-tad.com		
Página web:	www.utad.com		

2. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:
No se requieren.
Aconsejables:
No se requieren.

3. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS.

Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura.
Esta asignatura pertenece al módulo de Diseño conceptual e ideación y dentro de éste a la materia de Diseño de Productos Interactivos.
Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículo.
Introducción al diseño de videojuegos es una asignatura que pretende sentar las bases teóricas necesarias para afrontar el resto de asignaturas del grado de diseño de productos interactivos con unas bases sólidas necesarias para su comprensión.
Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.
<p>En Introducción al diseño de juegos se realizará una aproximación a las diversas áreas y competencias relacionadas con el diseño de juego, conociendo no sólo las diferentes facetas de un diseñador de juegos, sino el funcionamiento de las otras disciplinas implicadas en la creación de videojuegos.</p> <p>Los alumnos aprenderán a desarrollar sus ideas, plasmándolas en documentos de diseño y a través del conocimiento de los elementos primordiales del videojuego.</p> <p>Debido a que los alumnos realizan esta asignatura sin una base previa, deben ir adquiriendo a lo largo del curso los fundamentos y vocabulario implicados en la profesión, además de aprender a analizar el videojuego con una mirada crítica que vaya más allá de los análisis que realiza un jugador corriente o la prensa especializada.</p>

4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA ASIGNATURA.

COMPETENCIAS GENÉRICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS
<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar estrategias de formación continua y autónoma para estar a la vanguardia de las técnicas y procedimientos de la profesión de un diseñador de producto interactivo. • Resolver situaciones y problemas del ámbito profesional de manera versátil y creativa. • Actuar con liderazgo demostrando capacidades de negociación. • Apreciar e implementar las mejoras necesarias para dotar a los trabajos de calidad profesional • Interesarse en temas medioambientales y sociales así como ser capaz de analizar la dimensión social de la actividad y la responsabilidad social corporativa • Trabajar en equipo • Analizar y valorar las diferentes alternativas con sentido crítico y autocrítico • Comprender el trabajo en equipo multidisciplinar • Gestionar correctamente la información analizando, sintetizando y recogiendo información de diversas fuentes. • Gestionar correctamente la información analizando, sintetizando y recogiendo información de diversas fuentes.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

<ul style="list-style-type: none"> • 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. • CE9 - Comprender los principios de la narrativa audiovisual para elaborar discursos e historias aplicables a los productos interactivos. • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 • Aplicar métodos y normas en el diseño de juegos
--	---

5. CONTENIDOS

<ul style="list-style-type: none"> • Comprensión de las partes atómicas de un videojuego. • Reglas, Dinámicas y Mecánicas de juego • Diseño de arte y de sonido • Uso de la experiencia del usuario • Influencias del género, país, cultura
--

6. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Comprensión de las partes atómicas de un videojuego.	Semanas 1-2-3
Reglas, Dinámicas y Mecánicas de juego	Semanas 4-5-6
Diseño de arte y de sonido	Semanas 7-8-9
Uso de la experiencia del usuario	Semanas 10-11-12
Influencias del género, país, cultura	Semanas 13-14-15

7. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑA	HORAS PRESENCIA	TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Lección magistral	11	0	11
Seminarios y talleres	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas	0	0	0
	Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	11	0	11
Clases prácticas				
Prácticas externas		0	0	0
Tutorías	Aprendizaje orientado a proyectos Aprendizaje basado en problemas	4	0	4
	Actividades de evaluación	4	0	4
Estudio y trabajo en grupo	Aprendizaje cooperativo	0	11	11
	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	0	34	34
Estudio y trabajo autónomo, individual				
Total		30	45	75

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Pruebas de autoevaluación, heteroevaluación o coevaluación	30%
Trabajos, proyectos, informes, memorias,	50%

portfolios	
Prácticas o pruebas de simulación real o ficticia	20%

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica
Level Up!: The Guide to Great Video Game Design – Scott Rogers. ISBN: 978-0470688670. Game Design Theory & Practice – Richard Rouse III. ISBN: 978-1556229121 Game Design Workshop: A Playcentric approach to Creating Innovative Games – Tracy Fullerton. ISBN: 978-0240809748
Bibliografía recomendada
A Theory of Fun for Game Design - Raph Koster. ISBN: 978-1449363215 The Art of Game Design, A Deck of Lenses – Jesse Schell. ISBN: 978-0615218281 Fundamentals of Game Design – Ernest Adams. ISBN: 978-0321643377

10.- MATERIAL, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

TIPOLOGÍA DEL AULA: Aula con tabletas gráficas.
MATERIALES: No necesarios para esta asignatura
SOFTWARE: Microsoft Office (Word, Excel, Powerpoint) Adobe Photoshop