

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE  
DIGITAL**



# **PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA**

**GUÍA DOCENTE**

**Proyectos I**

# 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	<b>Grado en Diseño de Productos Interactivos</b>				
Facultad:	<b>Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)</b>				
Departamento/Instituto:	<b>Área de Arte, Ciencia y Tecnología</b>				
Materia:	<b>Talleres de Proyectos</b>				
Denominación de la asignatura:	<b>Proyectos I</b>				
Código:	<b>000000</b>				
Curso:	<b>Primero</b>				
Semestre:	<b>Primero</b>				
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	<b>Obligatoria</b>				
Créditos ECTS:	<b>3</b>				
Modalidad/es de enseñanza:	<b>Presencial</b>				
Lengua vehicular:	<b>Castellano</b>				
Equipo docente:	<b>Daniel Pastor</b>				
Profesor/a:	<b>Daniel Pastor</b>				
Grupos:	<b>1º DPIN</b>				
Despacho:	<b>Sala de profesores</b>				
Teléfono:	91 640 28 11	Ext.	112	E-mail:	<b>Daniel.pastor@u-tad.com</b>
Página web:	<a href="https://www.u-tad.com/">https://www.u-tad.com/</a>				

## 2. REQUISITOS PREVIOS.

<b>Esenciales:</b>
No son necesarios
<b>Aconsejables:</b>
Conocimientos básicos de Diseño de Juegos

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

<b>Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura.</b>
Esta asignatura pertenece al módulo de Talleres de proyecto y dentro de éste a la materia de Proyectos.
<b>Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.</b>
Esta asignatura tiene vínculos con las demás asignaturas del grado, y más concretamente con las impartidas en el primer cuatrimestre, 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 interacción de juego es una de las bases en la que se sustentan los desarrollos de proyecto.
<b>Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.</b>
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 I permite al estudiante empezar a estructurar un videojuego o aplicación interactiva

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

<b>COMPETENCIAS GENERALES</b>	<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS GENERALES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• CG1 - Aprender a lo largo de la vida mediante el estudio autónomo y la formación continua.</li> <li>• CG2 - Saber adaptarse al cambio y a las nuevas situaciones con flexibilidad y versatilidad</li> <li>• CG6 - Manifestar motivación por la calidad.</li> <li>• CG12 - Expresar el sentido crítico y autocrítico y la capacidad de análisis para la valoración de diferentes alternativas.</li> <li>• CG17 - Demostrar habilidad para analizar, sintetizar y recoger información de diversas fuentes.</li> <li>•</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• Resolver situaciones y problemas del ámbito profesional de manera versátil y creativa.</li> <li>• Apreciar e implementar las mejoras necesarias para dotar a los trabajos de calidad profesional</li> <li>• Analizar y valorar las diferentes alternativas con sentido crítico y autocrítico</li> </ul>
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• CE7. Conocer los fundamentos prácticos del uso y programación de ordenadores, plataformas de juego y herramientas de desarrollo de productos Interactivos.</li> <li>• CE8. Evaluar las implicaciones técnicas y creativas de la tecnología en el diseño de sistemas de ocio digital.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar conocimientos técnicos elementales en el proceso creativo de diseño.</li> <li>• Evaluar las posibilidades y restricciones que impone la tecnología en la construcción del videojuego</li> <li>• Aplicar al diseño los elementos de cinemática y dinámica</li> </ul>

## 5. CONTENIDOS

- Empleo de herramienta de desarrollo visual de juegos
- Diseño de una mecánica fundamental de juego.
- Representación basada en figuras geométricas y primitivas básicas bidimensionales.
- Implementación de la mecánica diseñada en la herramienta.
- Implementación de la Interacción del jugador.
- Evaluación de resultados y experiencia del jugador.

## 1. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Empleo de herramienta de desarrollo visual de juegos	Semanas 1-2
Diseño de una mecánica fundamental de juego.	Semanas 3-4-5
Representación basada en figuras geométricas y primitivas básicas bidimensionales.	Semanas 6-7
Implementación de la mecánica diseñada en la herramienta.	Semanas 8-9-10-11
Implementación de la Interacción del jugador.	Semanas 12-13
Evaluación de resultados y experiencia del jugador.	Semanas 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	35	0	35
Seminarios y talleres	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas	7	0	7
	Aprendizaje basado en problemas	8	0	8
Clases prácticas	Aprendizaje orientado a proyectos	0	0	0
Prácticas externas	Aprendizaje orientado a proyectos	7	0	7
Tutorías	Aprendizaje basado en problemas	7	0	7
Actividades de evaluación	Aprendizaje cooperativo	0	15	15
Estudio y trabajo en grupo	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas	0	72	72
	Aprendizaje basado en problemas	0	72	72
Estudio y trabajo autónomo, individual	Aprendizaje orientado a proyectos	0	72	72
	Aprendizaje basado en problemas	0	72	72
Total		64	86	150

## 8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Pruebas de autoevaluación, heteroevaluación o coevaluación	45%
Trabajos, proyectos, informes, memorias, portfolios	50%
Prácticas o pruebas de simulación real o ficticia	5%

## 9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

### Bibliografía básica

Aguado Franco, J. C. (2007). *Teoría de la decisión y de los juegos*. Madrid: Delta publicaciones.

Salen, K. y Zimmerman, E. (2004). *Rules of play. Game design fundamentals*. MA: The

MIT Press.

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

---

**Bibliografía recomendada**

---

## **10.- MATERIAL, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS**

**TIPOLOGÍA DEL AULA:**

Aula de Ordenadores

**MATERIALES:**

No son necesarios

**SOFTWARE:**

Entorno de desarrollo de juegos