

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE
DIGITAL**



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

Proyectos II

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:	Área de Arte, Ciencia y Tecnología				
Materia:	Talleres de Proyectos				
Denominación de la asignatura:	Proyectos II				
Código:	000000				
Curso:	Primero				
Semestre:	Segundo				
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Obligatoria				
Créditos ECTS:	3				
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial				
Lengua vehicular:	Castellano				
Equipo docente:	Daniel Pastor				
Profesor/a:	Daniel Pastor				
Grupos:	1º DPIN				
Despacho:	Sala de profesores				
Teléfono:	91 640 28 11	Ext.	112	E-mail:	Daniel.pastor@u-tad.com
Página web:	https://www.u-tad.com/				

2. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:
Haber cursado la asignatura “Proyecto I”.
Aconsejables:
No son necesarios

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 arte, ciencia y tecnología y dentro de éste a la materia de Proyectos.
Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del curriculum.
Esta asignatura tiene vínculos con las demás asignaturas del grado, y más concretamente con las impartidas en el segundo 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 integración gráfica del juego es otra de las bases en la que se sustentan los desarrollos de proyecto.
Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.
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.

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

COMPETENCIAS GENERALES	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS GENERALES
<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 • CG6 - Manifestar motivación por la calidad. • CG12 - Expresar el sentido crítico y autocrítico y la capacidad de análisis para la valoración de diferentes alternativas. • 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. • Apreciar e implementar las mejoras necesarias para dotar a los trabajos de calidad profesional • Analizar y valorar las diferentes alternativas con sentido crítico y autocrítico • 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"> • CE7. Conocer los fundamentos prácticos del uso y programación de ordenadores, plataformas de juego y herramientas de desarrollo de productos Interactivos. • CE8. Evaluar las implicaciones técnicas y creativas de la tecnología en el diseño de sistemas de ocio digital. • CE10 - Conocer las técnicas de representación artística y diseño de contenidos 2D y 3D. • CE11 - Aplicar la creatividad 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar conocimientos técnicos elementales en el proceso creativo de diseño. • Evaluar las posibilidades y restricciones que impone la tecnología en la construcción del videojuego • Aplicar al diseño del juego elementos gráficos 2D. • Integrar creativamente elementos gráficos 2D.

<p>en el entorno de los contenidos digitales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • CE16 - Comprender los procesos de los elementos que intervienen en una producción artística interactiva. 	
--	--

5. CONTENIDOS

<ul style="list-style-type: none"> • Lógica, combinatoria y teoría de conjuntos • Estructuras y propiedades de los juegos • Reglas y matemáticas de los juegos • Resolución de puzles • Estrategias de victoria • Juegos de dos jugadores: de tablero y de cartas • Juegos multijugador
--

1. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Lógica, combinatoria y teoría de conjuntos	Semanas 1-2
Estructuras y propiedades de los juegos	Semanas 3-4-5
Reglas y matemáticas de los juegos	Semanas 6-7
Resolución de puzles	Semanas 8-9
Estrategias de victoria	Semanas 10-11
Juegos de dos jugadores: de tablero y de cartas	Semanas 12-13
Juegos multijugador	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 orientado a proyectos	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.

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.

10.- MATERIAL, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

TIPOLOGÍA DEL AULA:

Aula de Ordenadores

MATERIALES:

No son Necesarios

SOFTWARE:

Entorno de desarrollo de juegos. Adobe CC