

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE
DIGITAL**



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

Proyectos III

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 III				
Código:	000000				
Curso:	Segundo				
Semestre:	Primero				
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:	2º 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 “Proyectos I” y “Proyectos II”.
Aconsejables:
Haber cursado la asignatura de “Historia de los Juegos” y “Teoría del Juego”

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 fundamentos de desarrollo.
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 la narrativa y su implementación en un 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 III permite al estudiante empezar a entender e integrar elementos narrativos y desarrollos de personajes 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. • CE9 - Comprender los principios de la narrativa audiovisual para elaborar discursos e historias aplicables a los productos 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar conocimientos técnicos elementales en el proceso creativo de diseño. • Construir historias que pueden plasmar visualmente los elementos literarios de las que parten • Evaluar las posibilidades y restricciones que impone la tecnología en la construcción del videojuego • Utilizar los principios de diseño de personajes y diálogos en la creación de historias visuales y diálogos consistentes

<p>interactivos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 	
--	--

5. CONTENIDOS

<ul style="list-style-type: none"> • Diseño de un contexto narrativo y ambientación de juego • Definición de personajes y entornos/espacios en los que se desarrolla el juego • Definición del modelo de interacción de juego • Implementación de mecánicas básicas de movimiento y árboles de diálogo • Implementación de la narración y los diálogos • Scripting de puntos de interacción

1. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Diseño de un contexto narrativo y ambientación de juego	Semanas 1-2
Definición de personajes y entornos/espacios en los que se desarrolla el juego	Semanas 3-4-5
Definición del modelo de interacción de juego	Semanas 6-7
Implementación de mecánicas básicas de movimiento y árboles de diálogo	Semanas 8-9-10-11
Implementación de la narración y los diálogos	Semanas 12-13
Scripting de puntos de interacción	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		0	0	0
Tutorías	Aprendizaje orientado a proyectos	7	0	7
	Aprendizaje basado en problemas	7	0	7
Actividades de evaluación		7	0	7
Estudio y trabajo en grupo	Aprendizaje cooperativo	0	15	15
	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas	0	72	72
Estudio y trabajo autónomo, individual	Aprendizaje basado en problemas	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

Eisner, Will (2008). *Graphic Storytelling and Visual Narrative: Principles and practices from the legendary Cartoonist (Instructional Books)*. Norton and Company.

Glebas, Francis (2008). *Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation*. Focal press.

Bibliografía recomendada

Stanislavski, Constantin (1994). *La construcción del personaje*. Alianza.

10.- MATERIAL, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

TIPOLOGÍA DEL AULA:

Aula de Ordenadores

MATERIALES:

No son necesarios

SOFTWARE:

Entorno de desarrollo de juegos. Adobe CC.