

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE  
DIGITAL**



# **PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA**

**GUÍA DOCENTE**

**Proyectos IV**

# 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 IV</b>				
Código:	<b>52010</b>				
Curso:	<b>Segundo</b>				
Semestre:	<b>Segundo</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>2º 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>
Haber cursado la asignatura “Proyectos I” a “Proyectos III”.
<b>Aconsejables:</b>
Haber cursado la asignatura de “Introducción al Diseño de Juegos”, Historia de los Juegos”, “Diseño de Juegos I”, Percepción y Expresión Visual”

## 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 proyectos y dentro de éste a la materia de talleres de proyecto.
<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 segundo cuatrimestre de segundo, 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 diseño e implementación de interfaces y modos en un juego es otra 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 IV permite al estudiante empezar a entender e integrar diseños de interfaz, HUD y modos en 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>• 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.</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>• CG18 - Gestionar adecuadamente la información.</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>• Interesarse en temas medioambientales y sociales así como ser capaz de analizar la dimensión social de la actividad y la responsabilidad social corporativa</li> <li>• Analizar y valorar las diferentes alternativas con sentido crítico y autocrítico</li> <li>• Gestionar correctamente la información analizando, sintetizando y recogiendo información de diversas fuentes.</li> <li>• Gestionar correctamente la información analizando, sintetizando y recogiendo información de diversas fuentes.</li> </ul>
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• CE6 Aplicar los fundamentos prácticos de matemáticas y física para la creación de un producto digital interactivo</li> <li>• CE7. Conocer los fundamentos prácticos del uso y programación de ordenadores, plataformas de juego y herramientas de desarrollo de productos Interactivos.</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>• Utilizar el conocimiento del lenguaje visual para construir diseños básicos</li> <li>• Emplear el simbolismo y la iconografía para transmitir</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• CE11. Aplicar la creatividad en el entorno de los contenidos digitales.</li> </ul>	<p>información</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Distinguir y ubicar los diferentes procesos que tienen lugar en la generación de gráficos dentro del modelo del pipeline gráfico.</li> </ul>
--	--

## 5. CONTENIDOS

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elección de Género</li> <li>• Análisis y diseños de mecánicas adecuadas al género elegido</li> <li>• Diseño del flujo de alto nivel y modos / menús de juego</li> <li>• Definición de un estilo artístico unificado</li> <li>• Implementación de múltiples mecánicas</li> <li>• Implementación de menús e interfaces de juego para los diferentes modos de juego</li> <li>• Creación de contenidos gráficos adecuados al estilo visual elegido.</li> </ul>
---

## 1. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Elección de Género	Semanas 1-2
Análisis y diseños de mecánicas adecuadas al género elegido	Semanas 3-4-5
Diseño del flujo de alto nivel y modos / menús de juego	Semanas 6-7
Definición de un estilo artístico unificado	Semanas 8-9
Implementación de múltiples mecánicas	Semanas 10-11-12

Implementación de menús e interfaces de juego para los diferentes modos de juego	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	35	0	35
Seminarios y talleres	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas	7	0	7
	Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	8	0	8
Clases prácticas				
Prácticas externas		0	0	0
Tutorías	Aprendizaje orientado a proyectos 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 Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	0	72	72
Estudio y trabajo autónomo, individual				
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

Rogers, Scott. *Level Up!: The Guide to Great Video Game Design*. John Wiley & Sons 2010

D. Saunders, Kevin y Novak, Saunders, *GameDevelopment Essentials: Game Interface Design*. DelmarCengageLearning. 2013

Krug, Steve. *No me hagas pensar*. Prentice hall. 2006

### Bibliografía recomendada

Johnson, Jeff. *DesigningwiththeMind in Mind: Simple Guide*

## 10.- MATERIAL, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

### TIPOLOGÍA DEL AULA:

Aula de Ordenadores

### MATERIALES:

No son necesarios

### SOFTWARE:

Entorno de desarrollo de juegos. Adobe CC.