

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE  
DIGITAL**



# **PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA**

**GUÍA DOCENTE**

**Proyectos VI**

# 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 VI</b>				
Código:	<b>52010</b>				
Curso:	<b>Tercero</b>				
Semestre:	<b>Segundo</b>				
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	<b>Obligatoria</b>				
Créditos ECTS:	<b>6</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>3º 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 “Álgebra, Geometría y Física aplicada”.
<b>Aconsejables:</b>
Haber cursado la asignatura de “Historia del Juego”.

## 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 curriculum.</b>
Esta asignatura tiene vínculos con las demás asignaturas del grado ya que uno de los objetivos de este grado es el desarrollo de proyectos interactivos con especial atención a los videojuegos. Conocer las bases teóricas de la estructura del juego basado en niveles y en equipo es fundamental en los desarrollos.
<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 VI permite al estudiante empezar a entender e integrar niveles de juego en un Proyecto de videojuego completo y en equipo.

## 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>• Aplicar al diseño los elementos de cinemática y dinámica</li> </ul>

- CE8. Evaluar las implicaciones técnicas y creativas de la tecnología en el diseño de sistemas de ocio digital.

## 5. CONTENIDOS

- Ideación de varios (3) conceptos de juego, abarcando múltiples géneros
- Presentación y defensa de los conceptos. Elección justificada de uno para desarrollar
- Diseño de múltiples mecánicas, y un meta-juego basado en niveles 2D o 3D
- Diseño y equilibrado de la progresión del jugador y la curva de dificultad
- Implementación de mecánicas, múltiples niveles, y lógica del meta-juego
- Implementación de efectos sonoros y música
- Análisis estilo 'post-mortem' del desarrollo y tareas abordadas por cada miembro del equipo

## 1. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Ideación de varios (3) conceptos de juego, abarcando múltiples géneros	Semanas 1-2
Presentación y defensa de los conceptos. Elección justificada de uno para desarrollar	Semanas 3-4-5
Diseño de múltiples mecánicas, y un meta-juego basado en niveles 2D o 3D	Semanas 6-7
Diseño y equilibrado de la progresión del jugador y la curva de dificultad	Semanas 8-9

Implementación de mecánicas, múltiples niveles, y lógica del meta-juego	Semanas 10-11-12-13
Implementación de efectos sonoros y música	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
	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas	7	0	7
Seminarios y talleres	Aprendizaje basado en problemas	8	0	8
	Aprendizaje orientado a proyectos	0	0	0
Clases prácticas	Prácticas externas	0	0	0
Tutorías	Aprendizaje orientado a proyectos	7	0	7
	Aprendizaje basado en problemas	7	0	7
Actividades de evaluación	Aprendizaje cooperativo	0	15	15
	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas	0	72	72
Estudio y trabajo en grupo	Aprendizaje basado en problemas	0	72	72
	Aprendizaje orientado a proyectos	0	0	0
Estudio y trabajo autónomo, individual		64	86	150
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

<b>Bibliografía básica</b>
Aguado Franco, J. C. (2007). <i>Teoría de la decisión y de los juegos</i> . Madrid: Delta publicaciones.
Salen, K. y Zimmerman, E. (2004). <i>Rules of play. Game design fundamentals</i> . MA: The MIT Press.
Fullerton, T. (2004). <i>Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games</i> . The CRC Press.
<b>Bibliografía recomendada</b>
Bell, R. C. (1979). <i>Board and table games from many civilizations</i> . New York: Dover Publications.
Caillois, Roger (1994). <i>Los juegos y los hombres</i> . Fondo de Cultura Económica.
Deulofeu, Jordi (2010). <i>Prisioneros con dilemas y estrategias dominantes</i> . Barcelona: RBA.
Gibbons, R. (1997). <i>Un primer curso de teoría de juegos</i> . Barcelona: Bosch Editor.
Huizinga, Johan (2012, 3a ed.). <i>Homo Ludens</i> . Madrid: Alianza Editorial.
Parlett, David (1999). <i>The Oxford History of Board Games</i> . Oxford: Oxford University Press.

## 10.- MATERIAL, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

<b>TIPOLOGÍA DEL AULA:</b> Aula de Teoría
<b>MATERIALES:</b>

## JUEGOS DE MESA Y CARTAS:

Aventureros al Tren – Europa (Homoludicus)

Bang! (Edge)

Battlestar Galactica (Edge)

Catán + ampliación a 5 -6 jugadores (Devir)

Carcassone (Devir)

Ciudadelas (Edge)

El Hobbit – un viaje inesperado (Devir)

El Señor de los Anillos (Devir)

Érase una vez (Edge)

El Desierto Prohibido (Devir)

Los hombres lobo de Castronegro (Asmodee)

Sombras sobre Londres (Devir)

La fuga de Colditz (Devir)

## **SOFTWARE:**

No necesario para esta asignatura.