

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE
DIGITAL**



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

AMPLIACIÓN DE DISEÑO DE JUEGOS

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:	Diseño Conceptual e Ideación		
Materia:	Diseño Productos Interactivos		
Denominación de la asignatura:	Ampliación al Diseño Interactivo		
Código:	52025		
Curso:	Cuarto		
Semestre:	Primero		
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Obligatoria		
Créditos ECTS:	3		
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial		
Lengua vehicular:	Castellano		
Equipo docente:	Alfredo González-Barros – Álvaro González		
Profesor/a:	Alfredo González-Barros – Álvaro González		
Grupos:	4º DPIN		
Despacho:	Sala de profesores		
Teléfono:	91 640 28 11	Ext.	112
E-mail:	Alfredo.gonzalez@live.u-tad.com		
Página web:	www.u-tad.com		

2. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:
Haber cursado la asignatura “Diseño de juegos 3D”.
Aconsejables:
Haber cursado la asignatura “Introducción al diseño de juegos”.

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 Diseño conceptual e ideación y dentro de éste a la materia de Diseño de Productos Interactivos.
Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del curriculum.
Esta asignatura desarrollará un conocimiento que complementará a la asignatura “Introducción al diseño de juegos” y “Diseño de juegos 3D”. Su importancia radica que será básica para un correcto diseño y desarrollo de prototipos de productos digitales interactivos.
Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.
Esta es una asignatura esencial para comprender los procesos de desarrollo de juegos sus conceptos básicos. No sólo a nivel de arte y diseño, sino también de mecánicas.

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

COMPETENCIAS GENÉRICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS
<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• CG4 - Ejercer la capacidad de liderazgo y de negociación.	<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.

<ul style="list-style-type: none"> • CG6 - Manifiestar motivación por la calidad. • 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. • CG8 - Manifiestar capacidad para trabajar en equipo. • CG12 - Expresar el sentido crítico y autocrítico y la capacidad de análisis para la valoración de diferentes alternativas. • CG14 - Saber trabajar en equipo en entornos multidisciplinares. • CG17 - Demostrar habilidad para analizar, sintetizar y recoger información de diversas fuentes. • CG18 - Gestionar adecuadamente la información. 	<ul style="list-style-type: none"> • Actuar con liderazgo demostrando capacidades de negociación. • Apreciar e implementar las mejoras necesarias para dotar a los trabajos de calidad profesional • Interesarse en temas medioambientales y sociales así como ser capaz de analizar la dimensión social de la actividad y la responsabilidad social corporativa • Trabajar en equipo • Analizar y valorar las diferentes alternativas con sentido crítico y autocrítico • Comprender el trabajo en equipo multidisciplinar • Gestionar correctamente la información analizando, sintetizando y recogiendo información de diversas fuentes. • Gestionar correctamente la información analizando, sintetizando y recogiendo información de diversas fuentes.
<p style="text-align: center;">COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</p>	<p style="text-align: center;">RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</p>
<ul style="list-style-type: none"> • CE3 Analizar los aspectos sociales y culturales que favorecen la usabilidad de los productos interactivos • 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 • CE13. Conocer los elementos que intervienen en el diseño de una obra interactiva en relación con el usuario 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprender el diseño de una aplicación interactiva como proceso global • Categorizar los distintos tipos de videojuego en función de sus elementos de diseño • Aplicar el conocimiento de diseño de juegos a la construcción de un juego 3D básico • Aplicar métodos y normas en el diseño de juegos • Diseñar íntegramente un personaje atendiendo a los aspectos físicos, de comportamiento y de lenguaje del mismo • Utilizar los principios de diseño de personajes y diálogos en la creación

	de historias visuales y diálogos consistentes
--	---

5. CONTENIDOS

- Motivación del jugador por objetivos: recompensas y castigos
- Curva de dificultad de aprendizaje
- Diseño espacial y espacios de juego
- Creación de mundos inmersivos
- Diseño y manejo de elementos inanimados
- Iluminación, ángulos de cámara y efectos especiales
- Realismo en los juegos 3D
- Diseño de simuladores, juegos en primera y tercera persona, juegos de equipo
- Diseño de misiones y campañas

1. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Motivación del jugador por objetivos: recompensas y castigos	Semanas 1-2
Curva de dificultad de aprendizaje	Semanas 3-4
Diseño espacial y espacios de juego	Semanas 5-6
Creación de mundos inmersivos	Semanas 7-8
Diseño y manejo de elementos inanimados	Semanas 9
Iluminación, ángulos de cámara y efectos especiales	Semanas 10
Realismo en los juegos 3D	Semanas 11
Diseño de simuladores, juegos en primera y tercera persona, juegos de equipo	Semanas 12-13
Diseño de misiones y campañas	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	23	0	23
Seminarios y talleres	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas	0	0	0
	Aprendizaje basado en problemas	23	0	23
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	23	23
Estudio y trabajo en grupo	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas	0	67	67
	Aprendizaje basado en problemas			
	Aprendizaje orientado a proyectos			
Estudio y trabajo autónomo, individual		60	90	150

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Pruebas de autoevaluación, heteroevaluación o coevaluación	30%
Trabajos, proyectos, informes, memorias, portfolios	50%
Prácticas o pruebas de simulación real o ficticia	20%

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

David Perry on Game Design: A Brainstorming Toolbox

Rogers, S. (2014). Level Up! The Guide to Great Video Game Design. Wiley.

Unity C20-20 Operator Manual: C20-20 Operator User Manual (English Edition) Ed.

Unity Surveillance

Bibliografía recomendada

Smith, M. & Queiroz, C. (2013). Unity 4.x CookBook. Packt Publishing.

10.- MATERIAL, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

TIPOLOGÍA DEL AULA:

Aula con ordenadores.

MATERIALES:

Proyector.

Conexión para consolas funcionando.

SOFTWARE:

Paquete Office (Word, Powerpoint, Excel).

Adobe Photoshop.