

Guía de aprendizaje

Proyecto de Videojuegos I

Curso: 1º

Código: 9822001110

Profesor coordinador: Sergio Vozmediano Ávilas

Titulación: Grado en diseño de videojuegos

Escuela/ Facultad: Arquitectura, Ingeniería y Diseño

Idiomas: Castellano

La misión de la Universidad Europea de Madrid es proporcionar a nuestros estudiantes una educación integral, formando líderes y profesionales preparados para dar respuesta a las necesidades de un mundo global, para aportar valor en sus profesiones y contribuir al progreso social desde un espíritu emprendedor y de compromiso ético. Generar y transferir conocimiento a través de la investigación aplicada, contribuyendo igualmente al progreso y situándonos en la vanguardia del desarrollo intelectual y técnico.

Índice

1. Datos básicos de la asignatura/módulo	4
2. Presentación de la asignatura/módulo	4
3. Competencias y resultados de aprendizaje.....	4
4. Seguimiento y evaluación.....	9
4.1. Convocatoria ordinaria	10
4.2. Convocatoria extraordinaria	10
5. Bibliografía	10
6. Cómo comunicarte con tu profesor	11
7. Recomendaciones de estudio	11

1. Datos básicos de la asignatura/módulo

ECTS	6 ECTS (150 HORAS)
Carácter	OBLIGATORIA
Idioma/s	Castellano
Modalidad	PRESENCIAL
Trimestre/Semestre	2º SEMESTRE

2. Presentación de la asignatura/módulo

Taller transversal a los conocimientos adquiridos y a las diversas técnicas de aprendizaje asimiladas durante todo el primer curso, que puedan contribuir a componer un proyecto de videojuego bidimensional sencillo apoyándose en las materias que conviven en el mismo trimestre de esta asignatura proyectual.

Practica proyectual inicial intuita a partir del conocimiento de técnicas creativas y contenidos teóricos y evolutivos a nivel histórico, cultural, político, técnico y formal. Análisis y comparación de experiencias proyectuales en ámbitos diversos de la industria de los videojuegos.

3. Competencias y resultados de aprendizaje

Competencias básicas:

- CB1: Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- CB2: Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

- CB3: Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- CB4: Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- CB5: Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Competencias transversales:

- CT01: Aprendizaje Autónomo: Habilidad para elegir las estrategias, las herramientas y los momentos que considere más efectivos para aprender y poner en práctica de manera independiente lo que ha aprendido.
- CT02: Autoconfianza: Capacidad para valorar nuestros propios resultados, rendimiento y capacidades con la convicción interna de que somos capaces de hacer las cosas y los retos que se nos plantean.
- CT03: Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones: ser capaz de valorar y entender posiciones distintas, adaptando el enfoque propio a medida que la situación lo requiera.
- CT04: Capacidad de análisis y síntesis: ser capaz de descomponer situaciones complejas en sus partes constituyentes; también evaluar otras alternativas y perspectivas para encontrar soluciones óptimas. La síntesis busca reducir la complejidad con el fin de entenderla mejor y/o resolver problemas.
- CT05: Capacidad para aplicar los conocimientos a la práctica, para utilizar los conocimientos adquiridos en el ámbito académico en situaciones lo más parecidas posibles a la realidad de la profesión para la cual se están formando.
- CT06: Comunicación oral/ comunicación escrita: Capacidad para transmitir y recibir datos, ideas, opiniones y actitudes para lograr comprensión y acción, siendo oral la que se realiza mediante palabras y gestos y, escrita, mediante la escritura y/o los apoyos gráficos.
- CT10: Iniciativa y espíritu emprendedor: Capacidad para acometer con resolución acciones dificultosas o azarosas. Capacidad para anticipar problemas, proponer

mejoras y perseverar en su consecución. Preferencia por asumir y llevar a cabo actividades.

- CT11: Planificación y gestión del tiempo: Capacidad para establecer unos objetivos y elegir los medios para alcanzar dichos objetivos usando el tiempo y los recursos de una forma efectiva.
- CT13: Resolución de problemas: Capacidad de encontrar solución a una cuestión confusa o a una situación complicada sin solución predefinida, que dificulte la consecución de un fin.
- CT14: Innovación-Creatividad: Capacidad para proponer y elaborar soluciones nuevas y originales que añaden valor a problemas planteados, incluso de ámbitos diferentes al propio del problema.
- CT17: Trabajo en equipo: Capacidad para integrarse y colaborar de forma activa con otras personas, áreas y/u organizaciones para la consecución de objetivos comunes.

Competencias específicas:

- CE4: Capacidad para analizar un contexto, y en base a los datos recogidos, tomar decisiones sobre el proyecto digital de videojuegos, en función del público objetivo y el modelo de negocio establecido.
- CE10: Poseer conocimientos básicos de gestión de proyectos de los procesos de diseño y desarrollo de un producto interactivo.
- CE18: Capacidad para sintetizar proyectos de videojuegos plasmando ideas gráficamente y por escrito, de forma estructurada, ordenada y comprensible.
- CE22: Capacidad para aplicar las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de videojuegos.
- CE23: Capacidad para utilizar el conocimiento de la sociología, la psicología y la antropología para la realización de proyectos de videojuegos.
- CE24: Realizar trabajos profesionales en el ámbito de los videojuegos.
- CE25: Capacidad para realizar un documento gráfico interactivo, demostrativo de las capacidades técnicas y artísticas personales.
- CE36: Capacidad para diseñar y planificar un proyecto de diseño audiovisual o de new media interactivo completamente operativo.

Resultados de aprendizaje:

- RA1: Utilizar las distintas técnicas del perfil artístico, diseño y desarrollo.
- RA2: Conocer la interacción entre las distintas disciplinas de la industria del videojuego de manera que su gestión conjunta confluya en un proyecto de videojuego.
- RA3: Conocer la dinámica proyectual y creativa de un producto digital.
- RA4: Desarrollar proyectos avanzados en el ámbito de la metodología del aprendizaje basado en proyectos o PBS (Project Based School) en grupos de estudiantes y en colaboración coordinada con alumnos de otros grados afines a la metodología en Arquitectura, Ingeniería o Diseño.

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
CB1, CB2, CB3, CB4, CB5, CT01, CT02, CT03, CT04, CT05, CT06, CT10, CT11, CT13, CT14, CT17, CE4, CE10, CE18, CE22, CE23, CE24, CE25, CE36	RA1: Utilizar las distintas técnicas del perfil artístico, diseño y desarrollo.
	RA2: Conocer la interacción entre las distintas disciplinas de la industria del videojuego de manera que su gestión conjunta confluya en un proyecto de videojuego.
	RA3: Conocer la dinámica proyectual y creativa de un producto digital.
	RA4: Desarrollar proyectos avanzados en el ámbito de la metodología del aprendizaje basado en proyectos o PBS (Project Based School) en grupos de estudiantes y en colaboración coordinada con alumnos de otros grados afines a la metodología en Arquitectura, Ingeniería o Diseño.

A continuación, se detalla la distribución de tipos de actividades formativas y la dedicación del estudiante a cada una de ellas:

Tipo de actividad formativa	Número de horas
Lecciones Magistrales	6,25 h
Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	25 h
Exposición de trabajos	12,5 h
Trabajo en grupo de carácter integrador	12,5 h

Investigaciones y proyectos	50 h
Trabajo autónomo	12,5 h
Actividades en talleres y/o laboratorios	12,5 h
Tutoría, seguimiento académico y evaluación	18,75 h
TOTAL	150 h

Para desarrollar las competencias y alcanzar los resultados de aprendizaje indicados, deberás realizar las actividades que se indican en la tabla inferior:

Resultados de aprendizaje	Actividad de aprendizaje	Tipo de actividad	Contenidos
RA1, RA2, RA3, RA4	Actividad 1	Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas Investigaciones y proyectos Exposición de trabajos Trabajo autónomo	UA 1
RA1, RA2, RA3, RA4	Actividad 2	Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas Investigaciones y proyectos Exposición de trabajos Trabajo autónomo	UA 2
RA1, RA2, RA3, RA4	Actividad 3	Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas Investigaciones y proyectos Exposición de trabajos Trabajo autónomo	UA 3
RA1, RA2, RA3, RA4	Actividad 4	Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas Investigaciones y proyectos Exposición de trabajos Trabajo autónomo	UA 4
RA1, RA2, RA3, RA4	Actividad 5	Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas Investigaciones y proyectos Exposición de trabajos Trabajo autónomo	UA 5

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás ver en detalle los enunciados de las actividades que tendrás que realizar, así como el procedimiento y la fecha de entrega de cada una de ellas.

4. Seguimiento y Evaluación

En la tabla inferior se indican las actividades evaluables, los criterios de evaluación de cada una de ellas, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura.

Actividad evaluable	Criterios de evaluación	Peso (%)
Actividad 1	<p>Conoce las distintas etapas del desarrollo de un proyecto de videojuegos y los distintos roles involucrados.</p> <p>Realiza y redacta de manera grupal y estructurada el concept inicial de un videojuego del género propuesto en clase, y establece una planificación de consecución de hitos para llevarlo a cabo, con los requisitos y tiempos establecidos por el calendario de la asignatura.</p>	70%
Actividad 2	<p>Conoce y aplica los distintos procesos y técnicas creativas para plasmar los elementos clave del diseño de mecánicas y artísticos de un videojuego de forma documentada.</p> <p>Realiza y redacta el Documento de Diseño y la Biblia Artística de un videojuego del género propuesto en clase, en su etapa conceptual.</p>	
Actividad 3	<p>Conoce y aplica los conocimientos técnicos y artísticos adquiridos para desarrollar la idea conceptual de un videojuego de manera funcional y es capaz de documentarlo de forma estructurada.</p> <p>Realiza un prototipo funcional del videojuego propuesto en actividades anteriores y lo documenta correctamente.</p>	
Actividad 4	<p>Conoce y aplica los conocimientos técnicos y artísticos adquiridos para desarrollar el apartado visual de un videojuego y además los documenta de forma estructurada.</p> <p>Aplica los conocimientos técnicos y artísticos adquiridos para implementar el apartado visual del prototipo desarrollado en la actividad anterior.</p>	
Actividad 5	<p>Prueba de conocimiento práctica con relación a los conceptos adquiridos en la asignatura con exposición de los resultados.</p> <p>Exposición y demostración jugable del videojuego realizado durante la asignatura, junto con toda la documentación generada en el proceso.</p>	30%

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

4.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

4.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria es necesario obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del profesor, o bien aquellas que no fueron entregadas.

5. Bibliografía

A continuación, se indica la bibliografía recomendada:

- "Getting started with Unity 5". 2015, Dr. Edward Lavieri.
- "Beginning 3D Game Development with Unity: All-in-one, multi-platform game development". 2011, Sue Blackman.
- "Power-ups, ¡Conviértete en un profesional de los videojuegos! 2013, Juan P. Ordoñez.
- "Unity for Absolute Beginners". 2014, Sue Blackman.
- "Desarrollo de Videojuegos. Un enfoque Práctico". 2015, Creative Commons
- Williams, R. (2001). "The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas".
- Simon, M. (2003). "Producción independiente de animación 2D".
- Andrew Selby (2003), "La animación".
- Vincent Woodcock (2007), "Como crear personajes de animación".
- Harold Whitaker (2008), "Tiempos e Intercalaciones".
- Richard Taylor (2000), "Enciclopedia de técnicas de Animación".

6. Cómo comunicarte con tu profesor

Cuando tengas una duda sobre los contenidos o actividades, no olvides escribirla en los foros de tu asignatura para que todos tus compañeros puedan leerla. ¡Es posible que alguno tenga tu misma duda!

Si tienes alguna consulta exclusivamente dirigida al profesor puedes enviarle un mensaje privado desde el Campus Virtual. Además, en caso de que necesites profundizar en algún tema, puedes acordar con tu profesor una tutoría.

Es conveniente que leas con regularidad los mensajes enviados por compañeros y profesores, pues constituyen una vía más de aprendizaje.

7. Recomendaciones de estudio

La formación universitaria exige planificación y regularidad desde la primera semana. Es muy positivo el intercambio de experiencias y opiniones con profesores y demás estudiantes, ya que permiten el desarrollo de competencias básicas como la flexibilidad, la negociación, el trabajo en equipo, y, por supuesto, el pensamiento crítico.

Por ello te proponemos una metodología general de estudio basada en los siguientes puntos:

- Seguir un ritmo de estudio constante y sistemático.
- Asistir a clase y acceder a la asignatura en el Campus Virtual de manera continuada para mantenerte actualizado sobre el desarrollo de la misma.
- Participar activamente en ella enviando opiniones, dudas y experiencias sobre los temas tratados y/o planteando nuevos aspectos de interés para su debate.
- Leer los mensajes enviados por los compañeros y/o los profesores.

Se considera de especial interés y valor académico la participación activa en las actividades del aula física y virtual. La forma en que puedes participar es muy variada: preguntando, opinando, realizando las actividades que el profesor proponga, participando en las actividades colaborativas, ayudando a otros compañeros, etc. Esta forma de trabajar supone esfuerzo, pero permite obtener mejores resultados en tu desarrollo competencial.

[Anexo con información detallada en el Campus Virtual]