



**Programa de la asignatura -9822001110 – Proyecto de Videojuegos I-**

**CÓDIGO**

9822001110

**TÍTULO**

Proyecto de Videojuegos I

**CARÁCTER**

Obligatoria

**CRÉDITOS ECTS**

6

**LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE**

Español

**RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

El estudiante será capaz de:

- Utilizar las distintas técnicas del perfil artístico, diseño y desarrollo.
- Conocer la interacción entre las distintas disciplinas de la industria del videojuego de manera que su gestión conjunta confluya en un proyecto de videojuego.
- Conocer la dinámica proyectual y creativa de un producto digital.
- 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.

**CONTENIDOS**

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 intuida 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.

## 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.

### 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.

#### 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.

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

		ECTS	Nº de horas	% presencial
1	Lecciones Magistrales	0,75	18,75	100
2	Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	3	75	20
3	Exposición de trabajos	1,5	37,5	100
4	Trabajo en grupo de carácter integrador	1,5	37,5	40
5	Investigaciones y Proyectos	6	150	24
6	Trabajo autónomo	1,5	37,5	0
7	Actividades en talleres y/o laboratorios	1,5	37,5	100
8	Tutoría, seguimiento académico y evaluación	2,25	56,25	100
9	Prácticas profesionales	0	0	0
	<b>Total</b>	<b>18</b>	<b>450</b>	

## METODOLOGÍAS DOCENTES

- Aprendizaje Cooperativo
- Aprendizaje Basado en Proyectos (PBS)
- Aprendizaje basado en enseñanzas de taller

## SISTEMAS DE EVALUACIÓN

		Min.	Máx.
1	Pruebas de conocimiento	20	30
2	Entrega de y/o presentación de trabajos	35	40
3	Proyectos (mediante evaluación continua)	35	40

## FECHA DE ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN

20/06/2017