



Programa de la asignatura -9822001310 – Proyecto de Videojuegos III-

CÓDIGO

9822001310

TÍTULO

Proyecto de Videojuegos III

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 el tercer curso, que puedan contribuir a componer un proyecto de videojuego tridimensional complejo apoyándose en las materias que conviven en el mismo trimestre de esta asignatura proyectual.

En este momento el alumno estará en disposición de elaborar una pieza digital interactiva más compleja atendiendo además del aspecto técnico audiovisual, a su implicación socioeconómica y comercial del proyecto.

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
	Total	18	450	

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