

## 1. DATOS BÁSICOS

<b>Asignatura</b>	Proyecto de Videojuegos II
<b>Titulación</b>	Grado en Diseño de Videojuegos
<b>Escuela/ Facultad</b>	Ingeniería, Arquitectura y Diseño – Campus Creativo
<b>Curso</b>	2º
<b>ECTS</b>	6 ECTS
<b>Carácter</b>	Obligatoria
<b>Idioma/s</b>	Castellano
<b>Modalidad</b>	Presencial/online
<b>Semestre</b>	Segundo semestre
<b>Curso académico</b>	2023/2024
<b>Docente coordinador</b>	Sergio Vozmediano Ávilas

## 2. PRESENTACIÓN

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

En este momento el alumno estará en disposición de elaborar una pieza digital adaptada al nivel de complejidad que le permiten los conocimientos alcanzados atendiendo a los aspectos técnicos de las herramientas que domina.

## 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.

## 4. CONTENIDOS

La materia no tiene contenido teórico debido a su enfoque centrado en proyectos, es totalmente práctica.

## 5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- Clase magistral.
- Trabajos dirigidos y ejercicios prácticos.
- Exposición de trabajos.
- Aprendizaje cooperativo.
- Actividades en talleres.
- Aprendizaje basado en proyectos.

## 6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

### Modalidad presencial:

Actividad formativa	Número de horas
Clases Magistrales	6,25 h
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 laboratorios	12,5 h
Tutoría, seguimiento académico y evaluación	18,75 h
<b>TOTAL</b>	<b>150 h</b>

### Modalidad online:

Actividad formativa	Número de horas
Clases Magistrales	6,25 h
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 laboratorios	12,5 h
Tutoría, seguimiento académico y evaluación	18,75 h
<b>TOTAL</b>	<b>150 h</b>

## 7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

### Modalidad presencial:

Sistema de evaluación	Peso
Entrega y presentación de hitos del proyecto	60%
Proyecto Final	40%

### Modalidad online:

Sistema de evaluación	Peso
Entrega y presentación de hitos del proyecto	60%
Proyecto Final	40%

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

Al tratarse de una asignatura de consideración Práctica, la asistencia mínima para poder aprobar la asignatura se establece en un 80%.

### 7.1. 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.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final (Actividad 5), para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades.

### 7.2. Convocatoria extraordinaria

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.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final (Actividad 5), para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades.

## 8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1. Concept y Planificación	Febrero
Actividad 2. Documento de Diseño y Biblia Artística + Prototipo funcional	Marzo
Actividad 3. Versión Alpha	Abril
Actividad 4. Versión Beta	Mayo
Actividad 5. Proyecto Final	Junio

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

## 9. BIBLIOGRAFÍA

- Dunnington, T., Novak, J., 2008, "Game Development Essentials: Gameplay Mechanics", Delmar Cengage Learning
- Castillo, T., Novak, J., 2008, "Game Development Essentials: Game Level Design", Delmar Cengage Learning
- Rogers, S., 2014, "Level Up! The Guide to Great Video Game Design", John Wiley & Sons Inc
- Koster, R., 2013, "Theory of Fun for Game Design", O'Reilly Media
- Schwarzl, T., 2014, "Game Project Completed: How Successful Indie Game Developers Finish Their Projects", CreateSpace Independent Publishing Platform
- Lavieri, E., 2015, "Getting started with Unity 5"
- Blackman, S., 2011, "Beginning 3D Game Development with Unity: All-in-one, multi-platform game development"
- Ordoñez, P., 2013, "Power-ups, ¡Conviértete en un profesional de los videojuegos!"
- Blackman, S., 2014 "Unity for Absolute Beginners"
- "Desarrollo de Videojuegos. Un enfoque Práctico". 2015, Creative Commons

## 10. UNIDAD DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo:

Las adaptaciones o ajustes curriculares para estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo, a fin de garantizar la equidad de oportunidades, serán pautadas por la Unidad de Atención a la Diversidad (UAD).

Será requisito imprescindible la emisión de un informe de adaptaciones/ajustes curriculares por parte de dicha Unidad, por lo que los estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo deberán contactar a través de: [unidad.diversidad@universidadeuropea.es](mailto:unidad.diversidad@universidadeuropea.es) al comienzo de cada semestre.

## 11. **NORMATIVA GENERAL DEL ÁREA DE VIDEOJUEGOS Y ANIMACIÓN**

- De acuerdo con la normativa del Plan Bolonia, la **asistencia** será controlada por el profesor mediante los procedimientos dispuestos, siendo obligación por parte del alumno asistir **al menos al 80%** de las clases de la asignatura para poder **recibir calificación** en la **prueba final** de la misma. Asimismo, no podrá figurar una nota mayor de 4 en su expediente si la asistencia es inferior al 80%.
- En el examen final, trabajo final o en ambas pruebas, de haberlas y según lo disponga el profesor, tendrá que obtenerse una **calificación mínima de 4** para que este haga media con el resto de las entregas. Con una calificación inferior, no podrá figurar una nota mayor de 4 en el expediente.
- De acuerdo con el nivel de enseñanza, la **corrección escrita** tiene un peso fundamental tanto en entregas como en exámenes. Así, por cada **acumulación de 3 faltas**, tanto ortográficas como gramaticales, se deducirán **0,5 puntos** hasta un **máximo de 2 puntos** de la nota final. Adicionalmente, se podrán restar otros **0,5 puntos** por la **redacción y claridad expresiva**.
- Casos de **plagio**:
  - En caso de detectarse un plagio demostrado, el alumno recibirá automáticamente un 0 en esa entrega.
  - Si se trata de la prueba final, equivaldrá al suspenso de la asignatura.
  - Si se detecta más de una vez un plagio en las entregas de la asignatura, equivaldrá al suspenso de la misma.
  - Si existe sospecha de plagio, se podrá solicitar excepcionalmente al alumno que realice una demostración en directo.

En caso de detectar **copias** entre alumnos, tanto en entregas como en pruebas finales, se aplicarán las mismas consideraciones que para el plagio.

- Atendiendo al hecho de que esta área sirve a unas industrias que se basan en deadlines rígidos y fechas de entrega muy estrictas se ha decidido lo siguiente:  
**La fecha de entrega de cada trabajo es fija e inamovible.**
  1. El primer día de retraso sobre la fecha nominal, se restará un punto a la nota recibida en la actividad.
  2. El segundo día de retraso sobre la fecha nominal, se restarán 2 puntos
  3. El tercer día de retraso sobre la fecha nominal, se restarán 3 puntos
  4. El cuarto día la entrega no se calificará y la actividad desaparecerá del Campus Virtual.

## 12. **ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN**

¡Tú opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación. Muchas gracias por tu participación.