



Centro adscrito



GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

INTRODUCCIÓN AL PROCESO CREATIVO

CURSO ACADÉMICO 2017 – 2018

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

Título:	Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos
Módulo:	Módulo de Diseño
Denominación de la asignatura:	Introducción al Proceso Creativo
Código:	40002
Curso:	Primero
Semestre:	Anual
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Formación Básica
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Profesor:	Español
Lengua vehicular:	Daniel Sánchez Mateos
Página web: www.esne.es	

2. PROFESORADO DE LA ASIGNATURA

Profesor:

Daniel Sánchez Mateos

Datos de contacto:

daniel.sanchez@esne.es

TUTORÍAS ACADÉMICAS: consultar en el Campus Virtual el documento "horarios de tutorías - Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos"

3. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:

Los propios del título.

Aconsejables:

Es aconsejable tener conocimientos generales de diferentes géneros artísticos y audiovisuales, así como conocimientos generales de historia, literatura y otras artes plásticas. Hago hincapié en el uso de la lengua y la ortografía. Adicionalmente cierto grado de conocimiento del medio de los videojuegos y la tecnología.

Lo más importante es haber practicado el trabajo grupal y la organización de proyectos de forma colectiva.

4. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS

Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura.

Esta asignatura pertenece a la rama de Artes y Humanidades y es una materia de Expresión Artística.

Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.

Las materias impartidas en la asignatura de Introducción al Proceso Creativo se engloban dentro de las relacionadas con las artes audiovisuales y en general aquellas que implican procesos creativos. En este aspecto, asignaturas relacionadas serían Historia del Arte, Historia Contemporánea, Historia de la Tecnología, Producción y Ciencias Audiovisuales, Ciencias de la Comunicación, Diseño Gráfico y Realización Audiovisual.

Adicionalmente, la asignatura se centra en enseñar al alumno a enfocar sus ideas hacia el documento de diseño y comercial de forma que sepa expresar y definir sus intenciones a la hora de plasmar el concepto. En este aspecto, la asignatura entronca con las ramas de Narrativa, Lengua y diseño (gráfico, vectorial, concept art, storyboarding).

Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.

Tal y como se plantea la asignatura, tiene gran interés dentro del marco del primer año del plan de estudios (y se perpetúa y profundiza en ella a lo largo de la carrera para aquellos que desean enfocarse a las labores de producción, diseño de videojuegos, marketing o diseño de materiales de venta y guion). Para los futuros profesionales supone adquirir un conocimiento global de la creatividad en los diferentes géneros y tecnologías que se combinan a la hora de plantear y diseñar el videojuego, así como del contexto en el que, en los diferentes medios, se produce el proceso creativo. Es éste un apartado en el que la mayoría de los profesionales carecen hasta este momento y que les aporta recursos y aporta referencias a la hora de acudir a fuentes de todo tipo a la hora de plasmar o defender sus proyectos. Profesionalmente, como diseñadores llegarán a adquirir la capacidad de síntesis a la hora de concretar ideas y plasmar sus intenciones, de cara a su público o la hora de buscar posibles vías de financiación o comercialización de sus ideas de juegos.

En ese aspecto la intención de la asignatura es que aquellos “creadores de videojuegos” que reciban clase sean capaces de responder a las necesidades concretas de producción o de un cliente dando respuestas creativas realistas, basadas en experiencias previas o con referencias concretas y sobre todo considerando todas las variables del proceso de producción (desde la génesis o el aspecto de diseño ideal y la tecnologías empleadas a la venta o formas de comercialización del proyecto) de forma que sean lo más efectivas y tengan en cuenta posibles problemas o ventajas que emplear a lo largo de todo el proceso de producción y postproducción del videojuego.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA MATERIA

COMPETENCIAS GENÉRICAS

CG2. Captará la naturaleza y cualidades de los medios y materiales de dibujo artístico, técnico y digital; desarrollará la comprensión del lenguaje visual y evaluará la gráfica para su desarrollo posterior.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE2. Podrá trabajar y explotar sus ideas creativas demostrando su uso con técnicas y procesos de dibujo (artístico, técnico y digital).

CE3. Podrá captar los fenómenos artísticos en toda su amplia variedad, y utilizar esa sensibilidad en sus creaciones.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LA ASIGNATURA

- El alumno podrá adaptar su creatividad a los diferentes procesos de un proyecto (desde el planteamiento a la venta) de forma práctica para el desarrollo de un videojuego.
- El alumno tendrá la capacidad de desarrollar proyectos reales que comprendan un conocimiento global de las ventajas de los mismos.
- Como resultado, el alumno será capaz de analizar los diferentes procesos creativos y asimilarlos para usarlos en su beneficio en función de las necesidades de cada proyecto.
- Tendrá la capacidad de observación y análisis de los procesos creativos.
- El alumno tendrá conocimiento de la histórica y práctica de diferentes artes gráficas y audiovisuales de forma específica, así como la generación de referencias creativas.
- Comprenderá el uso de estructuras gramaticales, de los diferentes lenguajes artísticos con el objetivo de incrementar la capacidad narrativa y el manejo de las diferentes técnicas orientadas a especificar las ideas desarrolladas, tanto en el ámbito del videojuego como en otro ámbito.
- Podrá generar sus propios documentos de forma ordenada y práctica y creativa aplicando el conocimiento de la historia y práctica de diferentes artes gráficas y audiovisuales.

6. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

Breve descripción de los contenidos

- Conceptos básicos de diseño. Elementos de relación.
- Semantización en diseño.
- Estructuras y módulos.
- Color. Óptica y física del color. Atlas y volúmenes de color. Percepción del color.
- Tecnología de diseño.
- Metodología de trabajo.
- Concepto de creatividad. El paso previo a la creación: del briefing a la estrategia.
- Técnicas para estimular la creatividad. Fundamentos teóricos.
- La estrategia creativa. El concepto creativo.
- Creatividad y medios. TV / Cine, Exterior, Radio, Videojuegos.
- Dirección de arte.
- Creatividad y marketing.
- Investigación y creatividad.
- Valoración de la creatividad.

Temario detallado

Tema 1. Introducción a la creatividad.

- Estudios y referencias de la Teoría de la creatividad
- Estudio del Videojuego y Taxonomía del videojuego
- Introducción a la temática del proyecto final de curso
- Desarrollo Hoja de Producto

Tema 2. Historia de la creatividad.

- Historia de la Creatividad en el Arte (Prehistoria-Invención de la Fotografía)
- Historia de la Creatividad en el Cine (Fotografía-Nacimiento de la TV)
- Historia de la Creatividad en la TV (Finales del Siglo XX-Siglo XXI)
- Introducción al análisis del proceso creativo en un videojuego

Tema 3. Diseño y creación de juegos (proyecto juego de tablero).

- Generación y organización de grupos de trabajo
- El Argumento y el Guion del Videojuego
- El Documento Previo de Diseño
- Taller de proyecto
- Herramientas de testeo.
- Juegos de Mesa y Tablero
- Mecánicas de juego

Tema 4. Psicología y estudios aplicados a la creatividad.

- Percepción, Motivación e Inteligencia

Tema 5. El contexto de la creatividad.

- La empresa creativa
- Videojuegos independientes
- Historia del Cómic
- Nuevas Cinematografías
- La publicidad y el marketing en el videojuego
-

Tema 6. Diseño y creación del videojuego (proyecto final de curso).

- Organización de la producción
- Dirección técnica y gráfica
- Dirección de Marketing
- El Storyboard. Trailer y cutscenes
- La presentación del producto

Tema 7. El contexto de los juegos y los videojuegos.

- Nuevas Formas de Jugar
- Historia de los Juegos de Rol
- Historia de las Aventuras Gráficas
- Otras formas de creatividad
- Japón y el Anime

Tema 8. Proyecto final.

- Primer Cuatrimestre. Juego de Tablero
- Segundo cuatrimestre. Videojuego para plataformas móviles

7. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
TEMA 1. Introducción a la creatividad.	Septiembre
TEMA 2. Historia de la creatividad.	Octubre -Diciembre
TEMA 3*. Diseño y creación de juegos (proyecto juego de tablero).	Noviembre-Enero
TEMA 4. Psicología y estudios aplicados a la creatividad.	Febrero
TEMA 5. El contexto de la creatividad.	Febrero-Marzo
TEMA 6*. Diseño y creación del videojuego (proyecto final de curso).	Febrero-Mayo
TEMA 7. El contexto de los juegos y los videojuegos.	Abril-Mayo
TEMA 8**. Proyecto final.	Enero y Junio

*Los temas marcados con asterisco son aquellos que se corresponden con el proyecto del curso y se alternan con el temario por lo que su extensión es la del cuatrimestre.

** El tema 8 supone las dos entregas del proyecto del curso: La primera correspondiente al final del Primer Cuatrimestre y la segunda al de la presentación del Proyecto Final.

8. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	COMPETENCIAS RELACIONADAS	HORAS PRESEN C.	HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Exposición de los temas. Explicar planificación de la asignatura: programa, apuntes y bibliografía. Repasos al inicio de la clase. Resolución de dudas: temas y lecturas.	CG2,CE2,CE3	40	-	40
Clases prácticas	Desarrollo y presentación de	CG2,CE2,CE3	20	20	40

	proyectos. Entrega de pruebas de evaluación.				
Tutorías	Preparación de clase mediante apoyo al desarrollo del proyecto. Planificación de las presentaciones. Comentarios y resolución de dudas presencialmente o por correo electrónico.	CG2,CE2,CE3	10	-	10
Trabajo personal del alumno	Lecturas: preparación y búsqueda de información complementaria. Organización y trabajo en los proyectos grupales.	CG2, CE2,CE3	-	60	60

9. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Exámenes/Pruebas objetivas	Examen al final del segundo cuatrimestre para el que es obligatorio haber entregado los dos proyectos de grupo.	10%
Trabajos y Proyectos individuales y/o cooperativos	HOJAS DE PRODUCTO -6 hojas entregadas a lo largo del año siguiendo los requisitos y fechas previamente dados. JUEGO DE TABLERO -Hoja de producto - Documento Previo de Diseño -Documento Presentación -Análisis de Testeos -Prototipo final	80%

	<p>-Evaluación grupal y análisis</p> <p>VIDEOJUEGO</p> <p>-Publicación del Videojuego con todo su material de marketing y vídeo de promoción.</p> <p>-Análisis y resumen del proyecto.</p> <p>ADICIONALMENTE:</p> <p>-Actitud/Organización grupo</p> <p>-Actitud individual</p> <p>-Habilidades presentación</p> <p>Ortografía y dicción.</p> <p>-Estructuración y Estilo formal</p> <p>-Argumento</p> <p>-Descripción del producto</p> <p>-Valores Comerciales</p> <p>Diseño y ortografía</p>	
Asistencia Participativa	Se tendrá en cuenta el interés que muestra el alumno por la asignatura y los contenidos de la materia, así como su capacidad de esfuerzo y evolución en el desarrollo de su trabajo.	10%

CONSIDERACIONES GENERALES ACERCA DE LA EVALUACIÓN:

Asistencia a Clase

- La asistencia a clase es obligatoria. Sin una asistencia demostrada de al menos un 80%, el alumno no podrá presentarse a examen debiendo acudir a la siguiente convocatoria. No es necesario justificar las faltas, y por tanto no se admitirán justificantes de las mismas, por lo que superado el 20% de faltas de asistencia, el alumno deberá presentarse en convocatoria extraordinaria.
- La Dirección/Coordinación de la Titulación podrá considerar situaciones excepcionales, previo informe documental, debiendo ser aprobadas por la Dirección Académica de ESNE.
- Se exigirá puntualidad al alumno en el comienzo de las clases. Una vez transcurridos cinco minutos de cortesía, el profesor podrá denegar la entrada en el aula.

Evaluación ordinaria

Entregas de Trabajos

- **Trabajos individuales (30% valor de la nota)**
 - En convocatoria ordinaria, los alumnos deben presentar todas las entregas de trabajos individuales que se solicitan (seis a lo largo de ambos cuatrimestres y dos voluntarios).
 - Los trabajos individuales deben entregarse en la fecha exacta y en los formatos solicitados por el profesor, no admitiéndose entregas posteriores. Excepcionalmente podrán entregarse en la semana previa al examen de convocatoria extraordinaria, los trabajos faltantes, así como los calificados por debajo de un 5. En este caso y en cualquier otro por el que se acepte un trabajo fuera de plazo, la máxima calificación a obtener será 5.
 - La falta de más de dos trabajos individuales entregados a tiempo por el alumno durante el curso, provocarán que deba presentarse en convocatoria extraordinaria obligatoriamente con esta parte de la asignatura.
 - Se tendrá en cuenta en la evaluación de los trabajos:
 - Entrega: En los formatos y con las características exigidas
 - Presentación: Profesionalidad y claridad de la entrega
 - Diseño: Calidad de la entrega, buena estructura y expresión
 - Escritura (restando medio punto errores de tilde y un punto los de ortografía)

- **Proyectos de grupo (50% valor de la nota)**
 - Existen dos proyectos de grupo a lo largo del curso. Ambos exigen de una organización previa de grupo y el número de componentes obligatorio (salvo excepciones permitidas) será designado por el profesor.
 - No está permitida la modificación de miembros de los grupos de un proyecto a otro.
 - Ambos proyectos son de entrega obligatoria y su presentación se realizará en la última clase de ambos trimestres.
 - Los entregables de cada proyecto serán diferentes y solicitados por el profesor previamente al inicio de cada uno de ellos de forma que se garantice un aprendizaje evolutivo del alumno.
 - La evaluación se realizará a nivel grupal e individual por cada alumno, atendiendo a criterios de conocimiento de la materia, esfuerzo, presentación, asistencia a tutorías, etc. Por tanto, miembros de un mismo grupo pueden tener calificaciones diferentes.
 - El seguimiento de los proyectos tendrá espacio tanto en horas correspondientes a la asignatura como en tutorías especiales que se programarán a lo largo del curso.
 - Sin la presentación y calificación del alumno en cada uno de los trabajos individuales, no será posible la presentación al examen final de asignatura
 - Se tendrá en cuenta en la evaluación de los trabajos:
 - Entrega: En los formatos y con las características exigidas
 - Presentación: Profesionalidad y claridad de la entrega
 - Diseño: Calidad de la entrega, buena estructura y expresión
 - Escritura (restando medio punto errores de tilde y un punto las de ortografía).

- Los trabajos, una vez calificados, deben ser retirados por los alumnos antes del mes de julio del curso correspondiente. Pasado este plazo, los trabajos podrán ser destruidos.

Evaluación examen (10% valor de la nota)

- Aprobar este examen no garantiza superar la asignatura. Es necesario obtener una media de 5 puntos obtenida a partir de la suma de los porcentajes que se obtienen de los trabajos individuales, los proyectos de grupo y el examen final.
- Todo alumno podrá presentarse a la convocatoria ordinaria, pero sólo los que hayan entregado un mínimo de cinco trabajos individuales en las fechas y formatos solicitados y presentado ambos proyectos de grupo podrán ser evaluados. En todo caso, si es superior a cinco, la nota será reservada para la convocatoria extraordinaria.

Evaluación Extraordinaria

- En la evaluación extraordinaria, los alumnos únicamente deben presentarse al examen en el día que se determine.
- Para poder presentarse previamente deberán haber entregado aquellos trabajos individuales que permitan superar las cinco entregas, así como los proyectos individuales con las características que se determinen para evaluar su progresión en lo referente a la creación práctica de proyectos.
- En la primera convocatoria extraordinaria del alumno se mantienen las notas de trabajos individuales y de grupo que obtuviese a lo largo del curso, pudiendo sustituir aquellos proyectos individuales en los que la nota fuese inferior a cinco, así como realizar el proyecto individual que se determine con el fin de sustituir la nota realizada por su grupo.
- En siguientes convocatorias el alumno deberá presentar un nuevo proyecto de videojuego para poder realizar el examen.
- El alumno no podrá presentarse en convocatoria extraordinaria si no ha entregado al menos cinco proyectos individuales y participado en dos proyectos entregados o realizado los proyectos individuales correspondientes en su sustitución.

10. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

- Guilford, J.P. (1977). *La Naturaleza de la Inteligencia Humana*. Bs. As. Paidós.
Sikora, J. (1979). *Manual de Métodos Creativos*. Bs. As. Kapelusz.

Bibliografía complementaria

- Arieti, S. (1993) - *La Creatividad - La Síntesis Mágica*. México. Fondo de Cultura Económica.
Bartle, Richard. *Designing Virtual Worlds*, 2003
Buggie, F. (1983) *Estrategias para el desarrollo de nuevos productos*. Bogotá. Norma.
Castillo, Travis. *Game Development Essentials: Game Level Design*, 2008
Chandler, Heather Maxwell. *The Game Production Handbook* *The Game Production Handbook*, 2008
Cohen, D.S. *Producing Games: From Business and Budgets to Creativity and Design*, 2009
Curtis, Demos y Torrance (1976). *Implicaciones Educativas de la Creatividad*. Salamanca. Ediciones Anaya.
Davis y Scott. (1989). *Estrategias para la Creatividad*. Buenos Aires. Editorial Paidós.
Gimeno, L. (2005) *Resonancias Rizomáticas*. Buenos Aires. Editorial Dunken.
Hall, E. (1987) *La dimensión oculta*. México. Siglo XXI.
Hill-Whittall, Richard. *The Indie Game Developer Handbook*, 2015
Huizinga, Johan. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*, 1938
Isbister, Katherine. *Game Usability: Advancing the Player Experience*, 2008
Koster, Raph. *Theory of Fun for Game Design*, 2004
Landau, E. (1987) - *El vivir creativo*. Barcelona. Herder.
Leboeuf, M. (1986) *El gran principio del management*. Barcelona. Grijalbo.
Majaro, S. (1992) *Cómo generar ideas para generar beneficios*. Barcelona. Granica.
Omernick, Matthew. *Creating the Art of the Game*, 2004
Perry, David. *David Perry on Game Design: A Brainstorming Toolbox*, 2009
Rickards, Tudor. (1977) - *La Creatividad*. Bilbao. Deusto.
Rogers, Scott. *Level Up!: The Guide to Great Video Game Design*, 2010
Rollings, Andrew. *Game Architecture and Design*, 2003
Salen, Katie. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, 2003
Schell, Jesse. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*, 2008
Spaulding, Seth. *Team Leadership in the Game Industry*, 2008
Swink, Steve. *Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation*, 2008
Weisberg, Robert (1989) *Creatividad. El genio y otros mitos*. Barcelona. Labor.