



Centro adscrito



GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

TECNOLOGÍA DEL VIDEOJUEGO

CURSO ACADÉMICO 2017 – 2018

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

Título:	Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos
Módulo:	Módulo de Ciencias Aplicadas y Tecnología
Denominación de la asignatura:	Tecnología del Videojuego
Código:	40005
Curso:	Primero
Semestre:	Primero
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Obligatoria
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Profesor:	Daniel Sánchez Mateos
Lengua vehicular:	Español

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:

Manejo básico del ordenador y del sistema operativo.

Conocimientos medios/avanzados de Inglés

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 Industria y Organización del Equipo y es una materia de Tecnología.

Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.

Tecnología del Videojuego es una asignatura que introduce al alumno en el mundo del diseño y desarrollo del videojuego desde un punto de vista de los procesos y la tecnología que estos implican. También es una asignatura de introducción al proceso industrial de desarrollo del videojuego, en la que se explica al alumno las fases, la tecnología y el equipo implicados en un proyecto de videojuegos, desde su concepción inicial hasta su puesta en el mercado.

Tecnología del Videojuego es una asignatura que actúa como hilo conductor que enlaza las distintas disciplinas curriculares y los contenidos que en ellas se exponen, en la que se explican los requisitos técnicos y de conocimiento que intervienen en el proceso de desarrollo de un videojuego.

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

Esta asignatura proporciona al alumno una visión global inicial de lo que supone el proceso de diseño y desarrollo del videojuego, le introduce en la nomenclatura y los procedimientos esenciales utilizados en la formalización de este producto cultural y su contexto industrial y tecnológico.

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

CG1. Tendrá una visión global de la industria del videojuego y entenderá mediante la práctica su proceso de creación.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE1. Tendrá la capacidad de conceptualizar y evaluar la interacción persona-máquina de productos, sistemas, aplicaciones y servicios informáticos del ámbito del videojuego.

CE1.1. Tendrá una visión global de la industria del videojuego y de su proceso de creación y comercialización de productos.

CE1.2. Adquirirá cultura del videojuego y conocer la terminología que en él se utiliza.

CE1.3. Tendrá un punto de vista crítico en cuanto al diseño de un videojuego.

CE1.4. Conocerá los distintos elementos que intervienen en el desarrollo de un videojuego y la importancia de cada uno.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LA ASIGNATURA

- El alumno comprenderá el proceso de desarrollo de un videojuego desde su fase inicial hasta su puesta en el mercado, y conocerá las tecnologías y factores involucrados mediante la realización en equipo y de forma completa de un proyecto de videojuego.
- Podrá identificar los distintos tipos de videojuegos y sabrá estimar las tecnologías necesarias para su desarrollo.
- Podrá identificar las fases de desarrollo de un proyecto y los requisitos necesarios en cada uno de ellos.
- Manejar el vocabulario técnico propio del ámbito del videojuego, siendo capaz de comprender documentos relacionados con este ámbito.
- El alumno será capaz de llevar a cabo un análisis crítico de los distintos elementos

- estructurales que conforman un videojuego.
- Podrá evaluar y jerarquizar los distintos elementos inherentes al diseño y desarrollo de una propuesta concreta de videojuego.

6. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

Breve descripción de los contenidos

- Historia de los videojuegos.
- Metodologías y organización de un estudio de videojuegos.
- Elementos y géneros de juegos.
- Producción y gestión de equipos.
- Marketing y distribución de videojuegos.
- Testing y QA.
- Publicación y difusión posterior: La Imagen de Marca.

Temario detallado

Tema 1. Introducción: la cadena de valor.

- Introducción a la tecnología del videojuego.
- La cadena de valor: Los documentos de trabajo

Tema 2. Historia de los Videojuegos.

- Historia General de los Videojuegos. La empresa de producción
- Videojuegos en España. El Publisher y el posicionamiento en el mercado
- Videojuegos para teléfonos móviles. Las stores de Venta y la comercialización

Tema 3. Diseño y creación de juegos (proyecto en videojuego en Construct 2D).

- Generación y organización de grupos de trabajo
- La selección y personalización del Videojuego
- La presentación del proyecto
- Taller de proyecto
- Herramientas de testeo
- Presentación a Publisher y publicación.

Tema 4. Proyecto Final.

- Videojuego HTML5 y materiales de publicación
- Documento de diseño. Posmortem

7. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Tema 1. La Cadena de Valor.	Septiembre
Tema 2. Historia de los videojuegos.	Octubre - Diciembre
Tema 3. Creación y publicación de videojuego.	Octubre - Enero
Tema 4. Proyecto final.	Enero

8. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	COMPETENCIAS RELACIONADAS	HORAS PRESENC.	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. Pruebas de evaluación.	CG1, CE1	20	10	30
Clases prácticas	Revisión de ejercicios. Trabajo en los proyectos grupales. Presentaciones. Pruebas de evaluación.	CG1, CE1	10	20	30
Tutorías	Revisión del estado del proyecto. Apoyo a la organización del equipo y resolución de problemas internos.	CG1, CE1	5	-	5
Trabajo personal del alumno	Adquisición de conocimiento sobre las herramientas solicitadas.	CG1, CE1	-	10	10

	Planificación y organización del proyecto. Desarrollo del mismo. Preparación de las presentaciones ante publishers y tutores.				
--	---	--	--	--	--

9. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Exámenes/Pruebas objetivas	- Entrega al final de cuatrimestre (Proyecto publicado en HTML5 obligatorio)	50%
Trabajos y Proyectos individuales y/o cooperativos	- Documentación solicitada del videojuego - Materiales de promoción y marketing - Seguimiento y organización del equipo	40%
Asistencia Participativa	- Participación en clase, puntualidad, y colaboración entre compañeros (5%) - Realización de ejercicios de clase y trabajos opcionales (5%)	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.

Entregas de Documentación y Trabajo Final

- Las entregas de las prácticas se realizarán mediante el campus virtual. La copia de prácticas entre alumnos supone una nota de 0 puntos en la práctica copiada, tanto para el que copia como para el que se deja copiar.
- En convocatoria ordinaria, los alumnos deben presentar y aprobar todas las entregas que se les soliciten. La no entrega de un trabajo supondrá suspender la asignatura.
- Los trabajos deben entregarse en las fechas que solicite el profesor, no admitiéndose entregas posteriores. Si excepcionalmente se acepta un trabajo fuera de plazo, la máxima calificación a obtener será 7.
- En los trabajos en grupo, la calificación será 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.
- Los trabajos, una vez calificados, deben ser retirados por los alumnos en el tiempo que se determine. Pasado este plazo, los trabajos podrán ser destruidos.

Evaluación Ordinaria

- Para superar la asignatura es necesario obtener una media de 5 puntos. Para realizar la media, la nota de la parte de Exámenes/Pruebas objetivas debe sumar más de 4 puntos, y la parte de Prácticas debe estar aprobada.

Evaluación Extraordinaria

- En la evaluación extraordinaria, los alumnos deben presentar el proyecto de forma individual, así como todos los documentos solicitados que tengan relación con éste. Además, el profesor de la asignatura podrá decidir la modificación de alguna de las entregas en la evaluación extraordinaria.
- Si en la convocatoria ordinaria el alumno aprueba las entregas solicitadas y no entrega o participa en la entrega del proyecto, será potestad del profesor solicitar la realización de nuevos trabajos en la convocatoria extraordinaria.

10. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Maxwell Chandler, H. (2008) The Game Production Handbook. Jones & Bartlett Learning

Cohen, D.S. (2009) Producing Games: From Business and Budgets to Creativity and Design. Focal Press

Spaulding, S. (2008) Team Leadership in the Game Industry. Cengage Learning PTR; 1 edition

Levy, L. (2009) Game Development Essentials: Game Qa & Testing. Game Development Essentials

Bates, B. (2003) Game Developer's Market Guide. Premier Press

Darby, J. Make Amazing Games In Minutes (Game Development Series). Charles River Media

Bibliografía complementaria

Steinberg, S. (2008) The Crowdfunding Bible: How to Raise Money for Any Startup, Video Game or Project. lulu.com

Thomas, W. (2007) In-Game Advertising - Werbung in Computerspielen: Strategien Und Konzepten. Springer Gabler

Marolf, G. (2007) Advergaming and In-Game Advertising: An Approach to the Next Generation of Advertising. VDM Verlag Dr. Mueller e.K.