



Centro adscrito



GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

DESARROLLO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES

CURSO ACADÉMICO 2017 – 2018

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

Título:	Grado de Diseño y Desarrollo de Videojuegos
Módulo:	Módulo de Ciencias Aplicadas y Tecnología
Denominación de la asignatura:	Desarrollo para Dispositivos Móviles
Código:	40030
Curso:	Tercero
Semestre:	Primero
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Obligatoria
Créditos ECTS:	5
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Profesor:	Ángel Rodríguez Ballesteros, Juan Pablo Ordoñez Ortega, Martín Martínez Barbudo
Lengua vehicular:	Español
Página web:	www.esne.es

2. PROFESORADO DE LA ASIGNATURA

Profesor:

Ángel Rodríguez Ballester

Datos de contacto:

Angel.rodríguez@esne.es

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

Profesor:

Juan Pablo Ordoñez Ortega

Datos de contacto:

juanpablo.ordonez@esne.es

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

Profesor:

Martín Martínez Barbudo

Datos de contacto:

martin.martinez@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:

Conocimientos básicos de programación.

Conocimientos básicos de las herramientas de Photoshop.

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

Campo de conocimiento al pertenece la asignatura.

Esta asignatura pertenece a la rama de Ingeniería y Arquitectura y es una materia de Expresión Gráfica.

Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.

Esta asignatura en la rama de arte se relaciona con:

- Dibujo artístico.
- Tratamiento de imágenes digitales.
- Sistemas de representación y perspectiva.

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

En esta asignatura el estudiante aprenderá las diversas técnicas y procesos de ilustración y pintura digital útiles para la creación de material gráfico para todo tipo de plataformas.

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

COMPETENCIAS GENERALES

CG10. Conocerá las especificaciones tecnológicas de las distintas plataformas de ejecución de videojuegos y sabrá tener en cuenta estas características para contextualizar el diseño y el desarrollo de un videojuego.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE18. Será capaz de identificar las capacidades y las limitaciones del hardware de las diversas plataformas de videojuegos, y sabrá tenerlas en cuenta a la hora de planificar su diseño y desarrollo.

CE19. Conocerá diversas plataformas de desarrollo y habrá adquirido conocimientos de programación para implementar software que se ejecute en dispositivos móviles.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LA ASIGNATURA

- Conocerá las especificaciones tecnológicas de las distintas plataformas de ejecución de videojuegos y sabrá tener en cuenta estas características para contextualizar el diseño y el desarrollo de un videojuego.
- El alumno desarrollará las cualidades artísticas y de observación que le permitirá valerse de los medios y materiales de dibujo artístico digital para crear su propio material visual; desarrollará la comprensión del lenguaje visual y evaluará la gráfica para su desarrollo posterior. Será capaz de pintar ilustraciones digitales a color y aplicarles efectos de iluminación desarrolladas íntegramente por ellos.

6. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

Breve descripción de los contenidos

- Transición del mundo analógico al digital.
- Herramientas digitales de ilustración.
- El valor de la línea en el volumen.
- El volumen a través de planos y masas de valor.
- Factores y elementos de la luz.
- Factores y elementos del color.
- Comprensión y simulación de materiales
- Observación e identificación del ambiente y saber usarlo e integrar sus creaciones en él.

Temario detallado

TEMA 1: Introducción.

TEMA 2: Herramientas digitales.

Limpieza y preparación de material analógico para su uso en digital.

Descubrimiento y repaso a las herramientas digitales usadas para crear gráficos e ilustración 2d.

TEMA 3: La línea en volumen.

Uso de la línea para entintar y crear volumen visible sin necesidad de otros elementos.

TEMA 4: El volumen y su representación.

Creación de volúmenes básicos por medio de varios procesos. Masas de valor, usando el cambio de luz para mostrar el volumen.

TEMA 5: La luz y sus cualidades.

Conoceremos los elementos y propiedades que tiene la luz y como representarla correctamente.

TEMA 6: El color y sus cualidades.

Conoceremos los elementos y propiedades que tiene la luz y como crear armonías y contraste donde queramos.

TEMA 7: Ambientación, luz y color.

Crearemos objetos desde cero y los incluiremos en una ambientación con una iluminación y color ya dados.

7. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Tema 1. Introducción.	Septiembre.
Tema 2. Herramientas digitales.	Septiembre
Tema 3. La línea en volumen.	Octubre

Tema 4. El volumen y su representación.	Octubre
Tema 5. La luz y sus cualidades.	Noviembre
Tema 6. El color y sus cualidades.	Noviembre-Diciembre
Tema 7. Ambientación, luz y color.	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.	CG10,CE18, CE19	30	10	40
Clases prácticas	Resolución de ejercicios. Debates sobre los temas y especialmente sobre ejercicios y lecturas. Presentaciones. Pruebas de evaluación.	CG10,CE18, CE19	20	15	35
Tutorías	Preparación de clase mediante lectura de los temas. Planificación de debates y comentarios mediante la preparación de las lecturas. Resolución de ejercicios. Comentarios y resolución de dudas presencialmente o por	CG10,CE18, CE19	10	-	10

	correo electrónico.				
Trabajo personal del alumno	Lecturas: preparación y búsqueda de información complementaria. Estudio personal. Preparación de comentarios y debates. Tutorías libres y voluntarias.	CG10,CE18,CE19	-	40	40

9. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Exámenes/Pruebas objetivas	- Práctica final al finalizar el cuatrimestre.	30%
Trabajos y Proyectos individuales y/o cooperativos	-Formal: Presentación del trabajo y correcta utilización de las bases -Correcto uso de las técnicas Volumen búsqueda de referencias y trabajo previo Diseño y Desarrollo de un Videojuego para dispositivos móviles - Calidad de trabajo propuesto - Adecuación de la documentación aportada	60%
Asistencia Participativa	- Participación en clase y actitud frente a los contenidos de la asignatura	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 diez minutos de cortesía, el profesor podrá denegar la entrada en el aula.

Entregas de Trabajos

En convocatoria ordinaria, los alumnos deben presentar 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. Sólo se aceptan entregas fuera de plazo por motivos de fuerza mayor realmente justificados. Si excepcionalmente se aceptase un trabajo fuera de plazo, la máxima calificación a obtener será 7.

La práctica que se debe entregar es un trabajo individual.

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 correspondiente al Proyecto final debe estar aprobada.

Evaluación Extraordinaria

En la evaluación extraordinaria, los alumnos deben volver a presentar los trabajos que no hayan sido aprobados en convocatoria ordinaria. Además, el profesor de la asignatura podrá solicitar la realización de un trabajo extra en la evaluación extraordinaria.

Si en la convocatoria ordinaria el alumno aprueba las entregas solicitadas y suspende el proyecto final, será potestad del profesor solicitar la realización de nuevos trabajos en la convocatoria extraordinaria.

10. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Art Fundamentals: Color, Light, Composition, Anatomy, Perspective and Depth, 3D Total Publishing (2013).

Aprender a dibujar Personajes con Tom Bancroft, Tom Bancroft, Anaya Multimedia; Edición: edición (2013).

Animals Real and Imagined, Terry Whitlatch, Titan Publishing Group (2011).

J.C. Leyendecker: American Imaginist, Laurence S. Cutler, Harry N Abrams Inc; Edición: W/Corrections. (2008).

Creative Illustration, Andrew Loomis, Titan Books (2012).

How to Draw: Drawing And Sketching Objects and Environments from Your Imagination, Scott Robertson, Designstudio Pr (2013).

Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers, Marcos Mateu-Mestre, Designstudio Pr (2010).

Digital Painting for the Complete Beginner, Carlyn Beccia, Watson Guptill Pubn; Edición: New. (2012).

Perspective Made Easy, Ernest Norling, Dover Publications Inc. (1999)