

# ESNE

---

**UNIVERSIDAD  
DE DISEÑO Y  
TECNOLOGÍA**

Planificación de la Docencia

**Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y  
Entornos Virtuales**

# **Taller de Proyectos I**

Guía Docente  
Curso Académico 2022/2023

---

# DATOS DE LA ASIGNATURA

---

Carácter de la asignatura	Obligatoria
Créditos ECTS	6
Curso y Semestre	1er. curso - Anual
Modalidad de impartición	Presencial
Idioma de impartición	Castellano

## PROFESORADO

---

Carlos González Tardón

[carlos.gonzalez@esne.es](mailto:carlos.gonzalez@esne.es)

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL TÍTULO

---

### Conocimientos o contenidos

- 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.
- Adquirir conocimientos básicos relativos al uso de ordenadores, tecnologías y programas de última generación de uso específico en el sector de los videojuegos y los entornos virtuales.
- Buscar, seleccionar, analizar e integrar información proveniente de fuentes diversas.
- Adquirir conocimientos básicos de emprendedor y de los entornos profesionales.
- Conocer las etapas de desarrollo de un videojuego o entorno virtual.

### Habilidades o destrezas

- 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
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Comunicar en lengua inglesa de forma oral y escrita, utilizando vocabulario específico del sector de los videojuegos y los entornos virtuales, alcanzando el nivel B2 del MCER.
- 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
- Adaptarse a los cambios conceptuales, instrumentales y del entorno laboral a partir de la formación recibida
- Gestionar eficientemente el tiempo y los recursos

- Utilizar materiales, recursos y tecnologías de manera responsable, segura y eficiente.
- Comunicar y expresarse con confianza y creatividad en diversas lenguas, teniendo en cuenta el receptor y el medio
- Desarrollar habilidades específicas de comunicación oral y escrita, en español y/o inglés, aplicándolas en el diseño narrativo y audiovisual de un videojuego o entorno virtual.

## Competencias

- 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.
- Proponer y elaborar soluciones nuevas y originales que añadan valor a problemas planteados, incluso de ámbitos diferentes al propio del problema.

## CONTENIDOS

- Conceptos fundamentales del desarrollo de un videojuego profesional.
- Pipelines y organización del trabajo en el desarrollo profesional de un videojuego o un entorno virtual. Flujos de comunicación entre los departamentos que componen una empresa de desarrollo.
- Procesos de desarrollo de videojuegos. Prototype oriented design (POD).
- Formación y gestión de equipos. Gestión de conflictos
- Diseño de producto: transmedia, merchandising, exportación de modelo, propiedad intelectual, etc.
- Pitching de proyectos.

## TEMARIO

1. Introducción al diseño de videojuegos.
2. Documentos de diseño: Concept.
3. Documentos de diseño: Proposal.
4. Documentos de diseño: Game design document.
5. Documentos de diseño: Postmortem.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

A la superación de esta asignatura, el estudiante será capaz de:

- Poder abordar de forma grupal un proyecto completo de desarrollo de un videojuego, incluyendo sus procesos y fases del desarrollo.
- Entender los flujos de trabajo existentes en un proyecto de videojuegos o entornos virtuales, donde confluye el trabajo de equipos multidisciplinares.
- Conocer los elementos aledaños al desarrollo de un videojuego o entorno virtual

(comunicación en redes sociales, merchandising, propiedad intelectual, etc.) y entender la importancia de su vinculación con el desarrollo en momentos concretos de éste.

- Presentar un proyecto en público a una audiencia especializada.

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDADES FORMATIVAS	HORAS	PRESENCIALIDAD
<b>Sesión teórica presencial:</b> clases teóricas presenciales impartidas por profesores en el aula.	30	100
<b>Trabajos o casos prácticos:</b> en cada asignatura se proponen trabajos o casos prácticos donde el estudiante debe analizar la información, detectar aspectos relevantes, tomar decisiones o proponer soluciones para mejorar la situación. Su realización será en el aula o bien pueden plantearse como entregas futuras dentro de los plazos acordados y medios establecidos.	25	100
<b>Debates:</b> los estudiantes aportan experiencias, comparten e inician discusiones constructivas en el aula.	5	100
<b>Realización de las prácticas externas.</b>		
<b>Elaboración de la memoria de prácticas.</b>		
<b>Realización del Trabajo Fin de Grado y preparación de la defensa.</b>		
<b>Tutoría presencial:</b> el estudiante acude a tutorías presenciales con el profesor.	10	0
<b>Trabajo autónomo:</b> es el aprendizaje personal del estudiante a través del estudio de los contenidos de la asignatura y de la lectura y análisis de materiales complementarios.	76	0
<b>Realización del examen final presencial.</b>	4	100

## METODOLOGÍAS DOCENTES

<b>Clase magistral presencial:</b> el profesor utiliza la exposición para la enseñanza de conceptos, teorías, .... en el aula.	X
<b>Aprendizaje basado en trabajos y/o casos prácticos:</b> el profesor propone trabajos o casos prácticos para que los estudiantes los analicen y resuelvan, aplicando los contenidos aprendidos. Los trabajos se plantean para su realización en el aula, o alternativamente como entregas futuras.	X
<b>Aprendizaje colaborativo a través del debate en el aula:</b> el profesor plantea temas para que los estudiantes debatan, aporten ideas o experiencias, propongan soluciones y compartan conocimientos en el aula.	X
<b>Aprendizaje en la empresa:</b> el profesor realiza el seguimiento del aprendizaje del estudiante en un entorno real.	
<b>Aprendizaje basado en proyectos:</b> el profesor analiza y tutoriza el proyecto definido inicialmente por el estudiante, para garantizar que el estudiante adquiere las competencias necesarias definidas en la asignatura.	
<b>Tutorías presenciales:</b> el profesor resuelve las dudas sobre la asignatura.	X

# SISTEMAS DE EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN
Examen final presencial individual.	40%
Evaluación de trabajos o casos prácticos realizados en el aula o como entregas planificadas.	40%
Evaluación de la participación en los debates.	10%
Evaluación de las prácticas por el tutor de la empresa.	
Evaluación de la memoria de las prácticas por el tutor académico.	
Evaluación del Trabajo Fin de Grado por el tutor académico.	
Evaluación de la defensa del Trabajo Fin de Grado ante un Tribunal.	
Asistencia y participación en clase.	10%

# BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

## Bibliografía básica

- Katie Salen (2005), The Game Design Reader. A Rules of Play Anthology. Massachuset: The MIT Press.
- Jesse Schell (2011), The Art of game design: a book of lenses. Amsterdam: CRC Press.
- Scott Rogers (2014). Level Up!: The Guide to Great Video Game Design, New Jersey: John Wiley & Sons Inc.

## Bibliografía complementaria

- Sikora, J. (1979). Manual de Métodos Creativos. Bs. As. Kapelusz. Anna Anthropy & Naome Clark (2014), A Game Design vocabulary. Boston: Addison-Wesley.
- Ernest Adams & Joris Dormans (2012), Game Mechanics, Advanced game design. Berkeley: New Riders Games
- Katie Salen (2003), Rules of Play: Game Design Fundamentals. Massachuset: The MIT Press.
- Tracy Fullerton (2014), Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games, Amsterdam: CRC Press
- Wesley Addison (2006), Level Design for Games: Creating Compelling Experience. Berkeley: New Riders Games.

# ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

## ¡Tú opinión es muy importante!

UDIT realiza un estudio periódico para evaluar y mejorar la satisfacción de los estudiantes con la actividad docente que los profesores desarrollan en las asignaturas, el Trabajo Fin de Grado, las Prácticas Académicas Externas, la titulación y los servicios de apoyo.

Todas las encuestas estarán disponibles en tu campus virtual, garantizando el anonimato en las respuestas. Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.

[udit.es](http://udit.es)



**UNIVERSIDAD  
DE DISEÑO Y  
TECNOLOGÍA**

LA  
REVOLUCIÓN  
DE **ESNE**

