Guía docente
804400 - PBL2A - Proyecto 2: Arte para Videojuegos

Última modificación: 19/07/2023

Unidad responsable: Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia.

Titulación: GRADO EN DISEÑO, ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL (Plan 2023). (Asignatura obligatoria).

Curso: 2023 **Créditos ECTS:** 6.0 **Idiomas:** Catalán, Castellano

PROFESORADO

Profesorado responsable: Pagès Rovira, Maria

Otros:

METODOLOGÍAS DOCENTES

Aprendizaje basado en proyectos.
Trabajo individual y en equipo, con coordinación y distribución de tareas para facilitar el desarrollo del proyecto. Los estudiantes progresan aplicando los conocimientos aprendidos en las diferentes materias del curso, buscan la información que necesitan, consultan al profesor de proyectos y los profesores de las otras materias y aprenden nuevos conocimientos y recursos aplicables al proyecto.
Una parte del trabajo se desarrolla durante las clases, y en este caso el trabajo es orientado y supervisado por el profesor. Otra parte se desarrolla en equipo, dentro de las horas de clase o bien durante horas de trabajo autónomo. Finalmente, otra parte es de trabajo individual para la posterior puesta en común.

-Tutoría grupal, explicación de los materiales que se proporcionan y plan de trabajo.

-Trabajo autónomo.
Los estudiantes trabajan de manera autónoma, fuera de las horas de clase, estudiando, leyendo, resolviendo ejercicios o problemas, desarrollando prácticas.

-Redacción de informes, presentación pública y defensa de las conclusiones extraídas y realización de pruebas de evaluación.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

- Identificar los procedimientos implicados en la gestión de proyectos audiovisuales y ser capaz de planificar y gestionar un proyecto utilizando como soporte herramientas de gestión de proyectos.
- Planificar, concebir, desplegar y dirigir proyectos del ámbito del diseño, la animación y el arte digital, liderando su puesta en marcha y su mejora continua y valorando su impacto económico y social.
- Identificar las características básicas sobre las organizaciones y reconocer los instrumentos y técnicas, tanto de generación de ideas como de gestión, que permitan resolver problemas conocidos y generar oportunidades, con una visión de implementación de proceso y de mercado que implique y haga partícipes a los demás en proyectos que se deben desarrollar.
- Aplicar en el desarrollo de un proyecto, los conocimientos teóricos y prácticos necesarios adquiridos en las materias cursadas.
- Desarrollar las competencias personales y sociales apropiadas para el trabajo en equipo en el desarrollo de proyectos audiovisuales y dominarlas en el nivel correspondiente al proyecto en curso.
- Utilizar conocimientos y habilidades estratégicas para la creación y gestión de proyectos, aplicar soluciones sistémicas a problemas complejos y diseñar y gestionar la innovación en la organización.
- Desarrollar proyectos artísticos y tecnológicos audiovisuales libres de estereotipos sexistas.

HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas grupo grande	30,0	20.00
Horas actividades dirigidas	12,0	8.00
Horas grupo mediano	18,0	12.00
Horas aprendizaje autónomo	90,0	60.00

Dedicación total: 150 h

CONTENIDOS

Diseño de videojuegos 2D

Descripción:
Planificación y metodologia de trabajo
Diseño de videojuegos
Gamedesign document
Anàlisi de casos y referentes

Dedicación: 30h
Grupo grande/Teoría: 6h
Actividades dirigidas: 6h
Aprendizaje autónomo: 18h

Desarrollo artístico

Descripción:
Concept art
Diseño de personajes
Diseño de escenarios
Assets

Dedicación: 47h
Grupo grande/Teoría: 6h
Grupo mediano/Prácticas: 6h
Actividades dirigidas: 8h
Aprendizaje autónomo: 27h

Animación

Descripción:
Animación de personajes
Assets animados
Sprites

Dedicación: 45h
Grupo grande/Teoría: 6h
Grupo mediano/Prácticas: 6h
Actividades dirigidas: 6h
Aprendizaje autónomo: 27h

Video de presentación

Descripción:
Desarrollo de una animación inicial/presentación del videojuego

Dedicación: 28h
Grupo grande/Teoría: 2h
Actividades dirigidas: 8h
Aprendizaje autónomo: 18h

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

Gamedesign (15%)
Concept Art: Diseño de personajes y escenarios (15%)
Animación (15%)
Entrega final (25%)
Presentación (10%)
Gestión de proyectos (10%)
Participación y actitud de aprendizaje (10%)