



GUÍA DOCENTE 2021-2022
Diseño Creativo

1. Denominación de la asignatura:

Diseño Creativo

Titulación

Grado en Diseño de Videojuegos

Código

8206

2. Departamento(s) responsable(s) de la asignatura:

Historia, Geografía y Comunicación

3.a Profesor que imparte la docencia (Si fuese impartida por mas de uno/a incluir todos/as) :

Sin asignar

3.b Coordinador de la asignatura

Sin asignar

4. Curso y semestre en el que se imparte la asignatura:

1º curso 2º semestre

5. Tipo de la asignatura: (Básica, obligatoria u optativa)

Básica

6. Número de créditos ECTS de la asignatura:

6 créditos ECTS



7. Competencias que debe adquirir el alumno/a al cursar la asignatura

COMPETENCIAS BÁSICAS

CB1 - 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.

CB2 - 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.

CB3 - 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

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

COMPETENCIAS GENERALES

CG01 - Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad.

CG03 - Capacidad para concebir, redactar, organizar, planificar, desarrollar y firmar documentos que tengan por objeto definir, planificar, especificar, resumir proyectos en el ámbito de los videojuegos y los medios digitales.

CG04 - Capacidad para dirigir y liderar las actividades objeto de los proyectos del ámbito de la informática, videojuegos y sistemas multimedia comprendiendo los criterios de calidad que rigen dichas actividades investigadora y profesional.

CG05 - Conocimiento de las materias básicas y tecnologías, que capaciten para el aprendizaje y desarrollo de nuevos métodos y tecnologías, así como las que les doten de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones.

CG06 - Capacidad para conocer, comprender y aplicar la legislación y código ético necesario para la labor profesional en el sector de los videojuegos y medios digitales.

CG09 - Conocimiento y aplicación de elementos básicos de economía y de gestión de recursos humanos, organización y planificación de proyectos, así como la legislación, regulación y normalización en el sector de los videojuegos y los medios digitales, de acuerdo con los conocimientos adquiridos según lo establecido en el apartado 3.2.

CG10 - Capacidad de trabajo en grupos multidisciplinares propios del ámbito de los videojuegos, siendo capaz de comunicarse, dirigir y comprender las necesidades de otros miembros del equipo con perfiles distintos.

CG14 - Conocimiento y comprensión de 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.

CG15 - Capacidad para aplicar conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional. Capacidad para elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.

CG16 - 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.

CG17 - Capacidad para transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CG18 - Capacidad para aplicar las habilidades de aprendizaje adquiridas necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT01 - Capacidad de comunicación oral y escrita en español y en inglés.

CT02 - Capacidad para la gestión de la información (incluyendo el uso eficaz y eficiente de las Tecnologías de la Información y Comunicación, TIC, y otros recursos).

CT03 - Capacidad de resolución eficaz y eficiente de problemas, demostrando principios de originalidad y autodirección.

CT04 - Capacidad de razonamiento crítico, análisis y síntesis.

CT05 - Capacidad de trabajar en un equipo de carácter multidisciplinar.

CT06 - Desarrollo de aprendizaje y trabajo autónomo. Formación continua y permanente.

CT07 - Motivación por la calidad.

CT08 - Adaptación a situaciones nuevas

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE-COM 03 - Conocer los diferentes géneros y formatos del videojuego, sus estructuras narrativas, funcionamiento, sus formas estéticas y sus ámbitos temáticos.

CE-COM 06 - Conocer las técnicas necesarias para el análisis y la creación de las piezas audiovisuales para el medio interactivo.

CE-COM 07 - Comprender y analizar los fundamentos de creación de un videojuego con el fin de planificar, concebir y diseñar su contenido.

CE-COM 08 - Capacidad para la creación y explotación de entornos virtuales y para la creación, gestión y distribución de contenidos multimedia aplicados a los videojuegos y medios digitales.

CE-COM 09 - Capacidad para el diseño de los elementos sonoros y la realización de las tareas técnicas de la construcción de una banda sonora de un videojuego.



8. Programa de la asignatura

8.1- Objetivos docentes
Objetivos docentes: • Conocer las formas y maneras de diseñar, así como las diferentes fases del producto. • Comprender los principios teóricos que subyacen al diseño de cualquier formato audiovisual y ser capaz de aplicarlos. • Entender la importancia del concepto a la hora de definir y desarrollar un diseño. • Desarrollar las habilidades tanto técnicas como conceptuales para desarrollar la fase de diseño de un videojuego.
8.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)
Diseño creativo 1. ¿Qué es diseñar? Objetivos y funciones del diseño 2. Análisis de las bases de la creatividad. 2.1. ¿Qué es ser creativo? 2.2. Técnicas para trabajar la creatividad • 2.2.1. Brainstorming • 2.2.2. Filtrar ideas • 2.2.3. Las influencias 3. Análisis de las corrientes estéticas y vanguardias del arte. Aplicación en el diseño visual. 3.1. Estilos artísticos 3.2. Arte digital 3.3. Formatos visuales en videojuegos 4. El diseño de videojuegos y la sociedad: el homo ludens 4.1. Diseñar para una sociedad 4.2. Diseñar para un público objetivo 4.3. Diseñar para un cliente 5. Diseño creativo del videojuego. 5.1. La mecánica 5.2. La distribución. 6. Realización de un portfolio o proyecto de videojuegos 6.1. Planificación y diseño del proyecto 6.2. Portfolio de diseño y desarrollo de videojuegos



8.3- Bibliografía

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Gompertz, W. , (2015) Piensa como un artista, Taurus, 9788430617616,
Green, G. P., Kaufman, J. C. , (2015) Video games and creativity, Elsevier,
Schell, J., (2019) The Art of Game Design, CRC Press,

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Parmentier, G. y Picq, T., (2016) "Managing Creative Teams in Small Ambidextrous Organizations: The Case of Videogames", en International Journal of Arts Management, Vol. 19, n ° 1, pp. 16-30,
Ambrose, G. , (2003) Fundamentos del diseño creativo, Parramon,
Ferguson, R. , (2011) "Meaningful learning and creativity in virtual worlds" , en Thinking Skills and Creativity, 6, pp. 169–178,
<https://doi.org/10.1016/j.tsc.2011.07.001..>
Fullerton, T., (2014) Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games, CRC Press,
Gompertz, W. , (2014) ¿Qué estás mirando?, Taurus,
Hasegawa, M. , (2014) Sí, eres creativo, Adbook,
Mainemelis, C., Ronson, S. , (2011) "Organizational Settings Ideas are Born in Fields of Play: Towards a Theory of Play and Creativity in Organizational Settings", en Research in Organizational Behavior, Volume 27, 2006, pp. 81-131,
Melissinos, C. y O'Rourke, P., (2012) The Art of VideoGames From Pac-Man to Mass Effect, Welcome Books,
Solariski, C., (2012) Drawing basic and Video game art, Watson Gupitill,

9. Metodología de enseñanza y aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante:

Clases teóricas, clases prácticas (pequeño grupo), lecturas y recensiones ,exposiciones públicas, participación en foros, tutorías
realización de trabajos, informes, memorias y pruebas de evaluación.

Metodología	Competencia relacionada	Horas presenciales	Horas de trabajo	Total de horas
Lecciones magistrales y exposición de dudas	CB1, CB2, CG05, CG06, CG09, CG14, CGCOM03, CGCOM06, CGCOM07	36	0	36
Resolución de	CG04, CG 010,	14	0	14



problemas. Análisis y estudio de casos	CG15, CT03, CGCOM08, CGCOM09			
Trabajo autónomo del alumno: Lecturas y recensiones. Resolución de problemas. Realización de trabajos, informes y memorias	CB3, CB5, CG01, CG16, CG18, CT02, CT08	0	92	92
Actividades evaluación: pruebas de evaluación, exposiciones, debates, seminarios...	CG03, CG17, CB4, CG CT01, CT04, CT06, CT07	4	4	8
Total		54	96	150

10. Sistemas de evaluación:

La evaluación de esta asignatura consistirá en un examen teórico y varias actividades teórico prácticas individuales y grupales. En función del número de alumnos/as, uno de ellos podría ser una exposición en clase. Para superar la asignatura es necesario aprobar el examen.

Los alumnos que no aprueben la asignatura en la convocatoria ordinaria, únicamente deberán realizar los procedimientos (trabajos y/o examen) que no hayan superado. Los trabajos grupales y las exposiciones en clase, si las hubiera, podrán ser modificados por un trabajo teórico-práctico individual.

Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Evaluación continua	20 %	0 %
Realización de trabajos o evaluación de actividades de carácter práctico	40 %	50 %
Prueba de conocimiento y cuestiones teóricas de la materia	40 %	50 %
Total	100 %	100 %



Evaluación excepcional:

Los estudiantes que, por razones excepcionales, no puedan seguir los procedimientos habituales de evaluación continua deberán solicitar por escrito al Decano o director de Centro acogerse a una evaluación excepcional. Dicho escrito con las razones que justifiquen la imposibilidad de seguir la evaluación continua deberá presentarse antes del inicio del semestre lectivo o durante las dos primeras semanas de impartición de la asignatura. El Decano o director resolver la procedencia o no de admitir dicha excepcionalidad. Por circunstancias sobrevenidas dicha resolución podrá emitirse fuera de los plazos indicados.

En el caso de la evaluación específica correspondiente a la Convocatoria Extraordinaria de Fin de Estudios de Grado, se realizará un examen teórico (40% de la nota) junto a la entrega de dos trabajos individuales (30% de la nota cada uno de ellos). El profesor/a podrá flexibilizar el sistema de evaluación para el alumnado de intercambio, con el fin de atender a las circunstancias excepcionales que pudieran presentarse.

11. Idioma en que se imparte:

Castellano



MODELO PARA RECOGER LAS ADAPTACIONES/ADENDAS DE LAS GUÍAS DOCENTES 2021-2022		
TITULACIÓN	Grado en Diseño de Videojuegos	
CURSO	1º	
ASIGNATURA / CÓDIGO	Diseño creativo/ 8206	
SEMESTRE (1.º/2.º)	2º semestre	
TIPO DE ASIGNATURA Y CRÉDITOS	Básica	6 ECTS
COORDINADOR/A	Sin asignar	
PROFESORADO	Sin asignar	
CAMBIOS EN LA METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE RESPECTO A LA GUÍA INICIALMENTE APROBADA PARA UN CONTEXTO DE PRESENCIALIDAD		
1. Por razones de reorganización de espacios y tiempos (paso del escenario A al B) <u>para aquellas materias que proceda</u> Clases teóricas: La docencia se impartirá desde las aulas asignadas. Dado el número de alumnos se prevé que las clases serán presenciales. En caso de modificación en las normas sanitarias, se conformarán grupos reducidos y se establecerá un sistema de rotación en el aula. Los/as alumnos/as que no asistan presencialmente seguirán las clases por <i>Teams</i>. Se mantendrá el temario de la guía docente. Para ello, se proporcionará material escrito y visual. Clases prácticas: Las prácticas se realizarán con el número de alumnos permitido por seguridad sanitaria. Los estudiantes que no puedan asistir participarán de manera virtual. La práctica se entregará por medio de la plataforma. 2. Ante un eventual rebrote de la enfermedad con paso al escenario C, <u>para todas las materias</u> Las clases teóricas y prácticas se realizarán a través de sesiones online (<i>Teams</i>). Se facilitará material bibliográfico y audiovisual complementario. Las prácticas se entregarán a través de la plataforma y serán evaluadas semanalmente.		



CAMBIOS EN LA ATENCIÓN TUTORIAL DE LOS ESTUDIANTES:

1. Por razones de reorganización de espacios y tiempos (paso del escenario A al B) para aquellas materias que proceda

Atención personalizada en el despacho respetando una distancia de seguridad mínima de 1,5 metros y uso de mascarilla. Es obligatoria la petición de cita previa vía mail. Aquellos/as alumnos/as que se encuentren confinados, serán atendidos a través de video llamada.

2. Ante un eventual rebrote de la enfermedad con paso al escenario C, para todas las materias

Los alumnos serán atendidos a través del mail, así como en sesiones individuales a través de video llamadas en las que los profesores resolverán las dudas y realizarán un seguimiento de los trabajos de los/as alumno/as

CAMBIOS EN LOS SISTEMAS DE EVALUACIÓN (especifique los nuevos procedimientos y el peso relativo asignado a la calificación)

1. Por razones de reorganización de espacios y tiempos (paso del escenario A al B) para aquellas materias que proceda

La evaluación de la asignatura se realizará a través de la calificación de diversas actividades individuales y grupales (40%), así como de la evaluación continua y de la participación activa en clase (20%). El 40% restante de la nota lo constituye un examen que será obligatorio aprobar para poder superar la materia.

2. Ante un eventual rebrote de la enfermedad con paso al escenario C, para todas las materias

La evaluación de los alumnos se llevará a cabo estableciendo la nota media entre los trabajos que se realicen y que serán entregados a través de la plataforma. El examen se sustituirá por un trabajo individual que servirá para evaluar de forma global los conocimientos adquiridos durante el curso.

CALENDARIO DE PRUEBAS DE EVALUACIÓN NO PRESENCIAL (las pruebas presenciales se ajustarán al calendario establecido por los centros, pudiendo modificar el mismo si la evaluación no presencial utilizase otros procedimientos)

Los alumnos serán informados de las fechas de entrega de las actividades en las primeras semanas del curso. En caso de pasar al escenario C la actividad sustitutoria del examen se entregará en la fecha marcada para este.

COMENTARIOS