GUÍA DOCENTE 2024-2025

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/a que imparte la docencia (Si fuese impartida por más de uno/a incluir todos/as) :

José Martín García Barbadillo (jmgbarbadillo@ubu.es, https://investigacion.ubu.es/investigadores/205954/detalle)

3.b Coordinador/a de la asignatura

Daniel C. Narváez Torregrosa

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/la estudiante al cursar la asignatura

COMPETENCIAS BÁSICAS

CB1 - Que los/as 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/as 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/as 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/as estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
CB5 - Que los/as estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
*CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus
conocimientos y juicios.
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.
*CG 12 - Capacidad para analizar y valorar el impacto social y medioambiental de las soluciones te cnicas, comprendiendo la responsabilidad
e tica y profesional de la actividad en el ámbito de los videojuegos y los medios digitales.
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 aérea 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 04 - Comprender los principales contenidos narrativos que se presentan en los videojuegos, su relación con otros medios
audiovisuales y su especificidad cultural.

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.
*CE- COM 10 - Capacidad para disen ar y evaluar interfaces persona computador que garanticen la accesibilidad y usabilidad a los videojuegos y los sistemas multimedia.
*CE- COM 13 - Capacidad para disen ar y seleccionar formatos y sistemas informáticos conforme a principios e ticos y a la legislación y normativa vigente.
*CE- COM 14 - Conocimiento adecuado del concepto, marco institucional y juri dico, organización y gestión de las empresas de
videojuegos.
*CE- DEP 01 - Comprensión y análisis del uso didáctico de los videojuegos. Conocer la e tica y deontologi a profesional, asi como el ordenamiento juri dico del sector de los videojuegos.

*Competencia/Contenido de sostenibilización curricular

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.
- Desarrollar un lenguaje, mirada y voz propias, alimentándose de los conocimientos técnicos, materiales y conceptuales del curso.

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 de creatividad

• 2.2.1. Design Thinking, Pensamiento Lateral, Pensamiento Divergente, Brainstorming.

• 2.2.2. La investigación como input de la creatividad.

• 2.2.3. Identificación y desarrollo del lenguaje propio: haciendo uso de los procesos técnicos, materiales y conceptuales del curso

• 2.2.4. Las influencias

3. Análisis de las corrientes estéticas y vanguardias del arte. Aplicación en el diseño visual.

3.1. Estilos artísticos − Vinculación del diseño con las principales corrientes artísticas: el artista del siglo XIX, la ruptura de las vanguardias, el marco de referencia del diseño moderno (Bauhaus, Ulm).

3.2 Minorías, mujeres y otras heterodoxias. El arte en los márgenes.

3.3. Arte digital

3.4. Formatos visuales en videojuegos

4. El diseño de videojuegos y la sociedad

4.1. Diseñar para una sociedad

4.2. Diseñar para un público objetivo

4.3. Diseñar para un cliente

4.4. Con la experiencia del usuario en la cabeza.

5. Diseño creativo del videojuego.

Ideación y representación: prototipado, dibujo de ideación, storytelling, visual thinking, infografía, maqueta de concepto, simulaciones, presentación.

6. Realización de un portfolio o proyecto de videojuegos

6.1. Planificación y diseño del proyecto

− Gestión del trabajo y del tiempo: recursos para proyectos individuales y en equipo, elaboración de plan de trabajo.

6.2. Portfolio de diseño y desarrollo de videojuegos

6.3. Documentación de la experimentación y el proceso de diseño; reflexión sobre la metodología empleada.

8.3- Acceso a la Bibliografía Recomendada desde Leganto
https://leganto.ubu.es/leganto/public/34BUC_UBU/lists?courseCode=8206&auth=SAML

9. Metodología de enseñanza y aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el/la 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, CB8, CG05, CG06, CG09, CG12, CG14, CGCOM03, CGCOM06, CGCOM07	36	0	36
Resolución de problemas. Análisis y estudio de casos. Realización de sesiones de proyectos en clase.	CG04, CG 010, CG15, CT03,CGCOM08, CGCOM09	14	0	14
Trabajo autónomo del alumnado: Lecturas y recensiones. Resolución de problemas. Realización de trabajos, informes y memorias	CB3, CB5, CG01, CG16, CG18, CT02, CT05, CT08	0	92	92
Actividades evaluación: pruebas de evaluación, exposiciones, debates, seminarios…	CG03, CG17, CB4, CG CT01, CT04, CT05, 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 o varios ejercicios podrían consistir en realizar una exposición oral en clase, tanto de forma individual como grupal.
Para superar la asignatura es necesario aprobar el examen.
Los/as alumnos/as que no aprueben la asignatura en la convocatorio 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 %	20 %
Realización de trabajos o evaluación de actividades de carácter práctico	40 %	40 %
Prueba de conocimiento y cuestiones teóricas de la materia	40 %	40 %
Total	**100 %**	**100 %**

Evaluación excepcional:

Los/as 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 deber 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