



GUÍA DOCENTE 2022-2023

Proyecto I

1. Denominación de la asignatura:

Proyecto I

Titulación

Grado en Diseño de Videojuegos

Código

8359

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) :

Por determinar

3.b Coordinador de la asignatura

Fátima Gil

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

2º curso, 2º semestre

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

Básica

6. Número de créditos ECTS de la asignatura:

6 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.

CG02 - Capacidad para saber comunicar y transmitir, tanto de forma oral como escrita, los conocimientos, habilidades y destrezas.

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.

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

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.

8. Programa de la asignatura

8.1- Objetivos docentes
Los objetivos docentes de Proyecto I son: · Enfrentarse, por primera vez, al planteamiento de un proyecto propio. Pensar, definir, diseñar, estructurar y desarrollar la idea. · Resolver las dificultades y problemas que surgen en los modos de trabajo profesional. · Realizar un primer formato con calidad semi profesional.
8.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)
PROYECTO I Proyecto I La asignatura Proyecto I tiene como finalidad que los alumnos/as desarrollen un videojuego o experiencia interactiva con los conocimientos adquiridos en este nivel. Para ello se contará con la supervisión de un tutor con quien se mantendrán diversas reuniones. Este servirá de puente con los otros profesores, que pueden asesorar a los/as alumnos/as y harán el seguimiento individual del trabajo. El trabajo puede realizar de forma individual o en grupo de no más de 5 personas. Los tutores serán asignados por el/la coordinador/a.
8.3- Acceso a la Bibliografía Recomendada desde Leganto
https://leganto.ubu.es/leganto/public/34BUC_UBU/lists?courseCode=8359&auth=SAML



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

Seminarios grupales sobre cuestiones generales, tutorías individuales y/o grupales, trabajo autónomo individual y/o grupal de los estudiantes, realización de informes y exposiciones orales.

Metodología	Competencia relacionada	Horas presenciales	Horas de trabajo	Total de horas
Seminarios	CG05, CG14,	10	0	10
Asistencia a tutorías individuales y colectivas	CB02, CB03, CT02, CT03	10	0	10
Trabajo autónomo	CB05, CG01, CG15, CG16, CB01, CB04, CT05,	0	125	125
Actividades de evaluación, exposición del	CG02, CG05, CG17, CT04	5	0	5
Total		25	125	150

10. Sistemas de evaluación:

La evaluación de la asignatura Proyecto I consta de tres partes:

- Evaluación continua y trabajo individual: evaluación por parte del tutor/a. Se atenderá a la planificación y el desarrollo del trabajo individual del estudiante. Se tendrá en cuenta la asistencia a las tutorías, al menos a 4 a lo largo del semestre, el cumplimiento en las entregas así como la disposición para resolver problemas.
- Memoria del trabajo: El estudiante realizará una memoria del trabajo realizado en el proyecto. La evaluación de este documento correrá a cargo del tutor/a.
- Presentación oral del proyecto: los alumnos deberán presentar el proyecto a un grupo de profesores. Estos evaluarán la viabilidad del trabajo, la calidad formal, narrativa y técnica así como la forma en la que se expone el formato.



Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Evaluación continua y trabajo individual	30 %	0 %
Memoria del trabajo	40 %	60 %
Presentación oral del proyecto	30 %	40 %
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 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. Calendarios y horarios:

A consultar en la web de la titulación

12. Idioma en que se imparte:

Castellano