



## Información de la asignatura

**Titulación:** Grado en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos

**Facultad:** Facultad de Ciencias Jurídicas, Económicas y Sociales

**Código:** 2050327 **Nombre:** Desarrollo de proyectos de animación y videojuegos

**Créditos:** 6,00 ECTS **Curso:** 3 **Semestre:** 2

**Módulo:** ENTORNO EMPRESARIAL Y PROYECTOS.

**Materia:** PROYECTOS DE ANIMACIÓN Y VIDEOJUEGOS. **Carácter:** Obligatoria

**Rama de conocimiento:**

**Departamento:** Multimedia y Artes Digitales

**Tipo de enseñanza:** Presencial

**Lengua/-s en las que se imparte:** Castellano

**Profesorado:**

2053A      José Ruiz De La Torre (Profesor responsable)

jose.rdelatorre@ucv.es



## Organización del módulo

### ENTORNO EMPRESARIAL Y PROYECTOS.

| Materia                               | ECTS | Asignatura  | ECTS | Curso/semestre |
|---------------------------------------|------|---|------|----------------|
| PROYECTOS DE ANIMACIÓN Y VIDEOJUEGOS. | 6    | Desarrollo de proyectos de animación y videojuegos                      | 6    | 3/2            |
| EMPRESA DIGITAL Y LEGISLACIÓN         | 12   | Legislación digital   | 6    | 2/2            |
|                                       |      | Modelos empresariales en la industria de la animación y los videojuegos | 6    | 1/1            |

## Conocimientos recomendados

El conocimiento otorgado al cursar las asignaturas de primer y segundo año que abordan aspectos relacionados con las diversas etapas del desarrollo de proyectos de animación y videojuegos (que son la mayoría) será de suma importancia para comprender y ejecutar proyectos de este tipo.

Algunas de las asignaturas cuyos conocimientos adquiridos son recomendados son:

- Historia del cine de animación, videojuegos, cómic, fantasía y ficción
- Modelos empresariales en la industria de la animación y los videojuegos
- Guión para animación y videojuegos
- Storyboard para animación y videojuegos
- Modelado y representación en 3D I y II



## Resultados de aprendizaje

Al finalizar la asignatura, el estudiante deberá demostrar haber adquirido los siguientes resultados de aprendizaje:

**R1 - Recopilar información relevante en la fase de documentación del proyecto, que permita tomar decisiones bien fundamentadas. [RA3.15]**

RA del título que concreta

**Tipo RA:** Competencias

- Ser capaz de recopilar e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas importantes de índole social, científica o ética.

**R2 - Proponer ideas y propuestas originales e innovadoras en sus proyectos. [RA9.25]**

RA del título que concreta

**Tipo RA:** Competencias

- Desarrollar ideas y propuestas originales e innovadoras en el área del diseño y narración de animación y videojuegos, en el trabajo requerido por un proyecto, combinando aspectos conceptuales y técnicos.

**R3 - Participar de manera colaborativa en la elaboración de proyectos en equipo. [RA10.7]**

RA del título que concreta

**Tipo RA:** Competencias

- Colaborar en equipos en los que se adoptan roles interdisciplinares de cara a la elaboración de proyectos de animación y videojuegos.



R4 - Incorporar tendencias novedosas en las propuestas de sus proyectos. [RA1.3 / RA9.26]

RA del título que concreta

**Tipo RA:** Competencias

- Desarrollar ideas y propuestas originales e innovadoras en el área del diseño y narración de animación y videojuegos, en el trabajo requerido por un proyecto, combinando aspectos conceptuales y técnicos.

R5 - Emplear con propiedad los términos y conceptos propios de los proyectos de animación y videojuegos. [RA4.14]

RA del título que concreta

**Tipo RA:** Competencias

- Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

R6 - Identificar los elementos esenciales de una empresa de animación o videojuegos. [RA13.1]

RA del título que concreta

**Tipo RA:** Competencias

- Analizar las características propias del sector de la animación y los videojuegos, su funcionamiento y las tendencias para comprender y predecir su evolución.

R7 - Plantear, de manera básica, el proceso de comunicación de una empresa de animación o videojuegos. [RA13.2]

RA del título que concreta



---

**Tipo RA:** Competencias

- Analizar las características propias del sector de la animación y los videojuegos, su funcionamiento y las tendencias para comprender y predecir su evolución.
- 

R8 - Plantear propuestas de negocio originales en el ámbito de la animación y/o los videojuegos teniendo en cuenta la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida, aplicando los principios derivados del concepto de ecología integral y respetando y poniendo en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible. [RA13.3 / RA5.2 / RA6.20 / RA7.20 / RA8.22]

RA del título que concreta

---

**Tipo RA:** Habilidades o Destrezas

- Demostrar un alto grado de autonomía en el aprendizaje.
- 

**Tipo RA:** Competencias

- Analizar las características propias del sector de la animación y los videojuegos, su funcionamiento y las tendencias para comprender y predecir su evolución.
  - Aplicar los principios derivados del concepto de ecología integral en sus propuestas o acciones, sea cual sea el alcance y el área de conocimiento y los contextos en las que se planteen.
  - Elaborar respuestas teórico-prácticas basadas en la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida.
  - Respetar y poner en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible transfiriéndolos a toda actividad académica y profesional.
-



## Sistema de evaluación de la adquisición de las competencias y sistema de calificaciones

### Modalidad presencial

| Resultados de aprendizaje evaluados | Porcentaje otorgado | Instrumento de evaluación       |
|-------------------------------------|---------------------|---------------------------------|
|                                     | 10,00%              | SE5 - Pruebas orales.           |
|                                     | 90,00%              | SE8 - Elaboración de proyectos. |

### Observaciones

Deberá obtenerse en el proyecto final una calificación de al menos 50% para computar y promediar las notas de las prácticas semanales.

Deberá también obtenerse en el examen final de 1<sup>a</sup> o 2<sup>a</sup> convocatoria un mínimo de aprobado (50% de la calificación en dicha prueba) para computar y promediar las calificaciones de las prácticas semanales y el proyecto final

En cualquiera de los casos, si la primera convocatoria no ha sido aprobada el alumno debe realizar y superar la segunda convocatoria para aprobar la asignatura.

### EXÁMENES, PRÁCTICAS Y 2<sup>a</sup> CONVOCATORIA.

La presencia en el aula del alumno al inicio del examen conllevará la evaluación del mismo, sin posibilidad de poder reclamar como no presentado, aunque el alumno se ausente nada más comenzar dicho examen. Una vez aprobada la primera convocatoria no se podrá presentar trabajos para subir la nota obtenida en esta, ni dejar dicha convocatoria como suspendida para poder presentarse a la segunda en caso de petición por parte del alumno.

No se permitirá la entrega de prácticas fuera de la fecha y hora establecida en la plataforma para cada una. La entrega de prácticas sólo podrá realizarse por medio de la plataforma. El formato de las prácticas entregadas será determinado en cada enunciado de las mismas. La entrega en un formato diferente al especificado supondrá el suspenso de la práctica sin calificación posible.



En cualquier caso en que el alumno suspenda la primera convocatoria deberá presentarse a segunda convocatoria bajo los siguientes criterios, dependiendo de las calificaciones obtenidas, las pruebas superadas o no superadas y el discernimiento del profesor:

- En caso de suspender el proyecto final, el alumno deberá recuperarlo entregando un proyecto de características similares o distintas al originalmente realizado, a criterio del profesor (aún con esto, el alumno seguirá pudiendo presentarse en la 1<sup>a</sup> convocatoria al examen final).
- Adicionalmente, y en el caso de que el alumno también haya suspendido algún ejercicio práctico, se deberán presentar uno o varios trabajos de cara a la segunda convocatoria, a criterio del profesor, que sustituirá a uno no entregado o con baja calificación de la primera convocatoria; la calificación del primer trabajo quedaría anulada y se sustituirá por la obtenida en este nuevo trabajo.
- Por último, si el examen está suspendido, el alumno podrá presentarse en las fechas de 2º convocatoria a la realización del mismo.

Todo deberá ser entregado en las fechas estipuladas por el profesor para la 2<sup>a</sup> convocatoria

#### **PLAGIO Y USO DE IAs.**

La copia o falsificación de diseños o trabajos extraídos de internet, otro medio o compañero supondrá una falta grave y la anulación del total de las notas obtenidas en las prácticas durante el curso y el proyecto final, tanto para primera como segunda convocatoria sin posibilidad de poder presentar un trabajo extra, es decir, el plagio supondrá el suspenso sin posibilidad de recuperación. Ante la duda por parte del alumno de la posibilidad de plagio, copia o falsificación es obligación de este consultar al docente sobre la creatividad o las referencias para poder desarrollar un trabajo, sin la consulta el alumno es responsable de la posibilidad de incurrir en esta falta grave.

El uso de herramientas de generación de imágenes por medio de inteligencia artificial para la realización de las prácticas está totalmente prohibido y su utilización supondrá el suspenso de todas las prácticas, en las mismas condiciones que con el plagio. El objetivo es que el alumnado desarrolle sus propias competencias en diseño y conceptualización visual, de modo que todo el material gráfico entregado deberá ser de autoría original del estudiante.

#### **EVALUACIÓN ÚNICA**

*Acorde al artículo 9 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, la evaluación única está vinculada a la imposibilidad de*



*la asistencia del alumnado matriculado en una titulación de modalidad presencial. Es, por tanto, un sistema de evaluación extraordinario y excepcional al que podrán optar aquellos estudiantes que, de forma justificada y acreditada, no puedan someterse al sistema de evaluación continua, y así lo soliciten al profesor responsable de la asignatura quien decidirá expresamente sobre la admisión de la petición de evaluación única del estudiante y se le comunicará la aceptación/denegación.*

Por lo que a la asignatura de Desarrollo de proyectos de animación y videojuegos se refiere, el porcentaje de asistencia mínima requerido es del 80%, siendo pues este el límite a tener en consideración para la potencial solicitud de evaluación única. Esta, en caso de ser concedida, se articulará en base a una adaptación y ampliación tanto de las prácticas semanales, como del proyecto final, así como la exigencia por parte del alumno de una comunicación regular y significativa con el profesor sobre el desarrollo de sus ejercicios y trabajos (pudiendo anular las calificaciones de los trabajos de lo contrario). Esta adaptación serviría tanto en 1<sup>a</sup> convocatoria como en 2<sup>a</sup> convocatoria.

#### **CRITERIOS PARA LA CONCESIÓN DE MATRÍCULA DE HONOR:**

Según el artículo 14.4 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, la mención de "Matrícula de Honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en un grupo en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

## **Actividades formativas**

Las metodologías que emplearemos para que los alumnos alcancen los resultados de aprendizaje de la asignatura serán:

M2 MD2 - Clase magistral participativa.

M3 MD3 - Aprendizaje cooperativo

M6 MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.

### **ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL**

| ACTIVIDAD | RELACIÓN CON<br>RESULTADOS DE<br>APRENDIZAJE DE LA<br>ASIGNATURA | METODOLOGÍA | HORAS | ECTS |
|-----------|--|-------------|-------|------|
|           |  |             |       |      |



|   |                    |   |              |             |
|---|--------------------|---|--------------|-------------|
| AF2 - Escucha activa, elaboración y planteamiento de preguntas, resúmenes, mapas conceptuales y/o apuntes que organizan la información recibida y trabajo. en pequeños grupos (estructuras de Spencer Kagan) para procesar la información recibida. | R1, R5, R6, R7, R8 | MD2 - Clase magistral participativa.<br>MD3 - Aprendizaje cooperativo | 12,00        | 0,48        |
| AF6 - El estudiante, de manera individual o colectiva, dirige su acción a la elaboración de un resultado final tangible (producto) en cuyo proceso se incorporan los conocimientos y competencias necesarias para su realización.                   | R2, R3, R4         | MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.                                | 48,00        | 1,92        |
| <b>TOTAL</b>  |                    |   | <b>60,00</b> | <b>2,40</b> |

#### ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO

| ACTIVIDAD   | RELACIÓN CON RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA | METODOLOGÍA                            | HORAS        | ECTS        |
|---|---|--|--------------|-------------|
| AF8 - Trabajo autónomo. Estudio, memorización, preparación de pruebas, ejercitación de habilidades prácticas, elaboración de trabajos, ensayos, reflexiones, metacogniciones, elaboración portafolios...                          | R1, R2, R4, R7, R8                                      | MD6 - Aprendizaje basado en proyectos. | 18,00        | 0,72        |
| AF6 - El estudiante, de manera individual o colectiva, dirige su acción a la elaboración de un resultado final tangible (producto) en cuyo proceso se incorporan los conocimientos y competencias necesarias para su realización. | R1, R2, R4, R8  | MD6 - Aprendizaje basado en proyectos. | 72,00        | 2,88        |
| <b>TOTAL</b>  |   |  | <b>90,00</b> | <b>3,60</b> |



## Descripción de los contenidos

Descripción de contenidos necesarios para la adquisición de los resultados de aprendizaje.

### Contenidos teóricos:

| Bloque de contenido  | Contenidos  |
|--|---|
| Introducción al desarrollo de videojuegos y animación      | Una visión general e introductoria del desarrollo de proyectos en animación y videojuegos.  |
| La industria, fundamentos y conceptos                      | Se profundiza en los aspectos esenciales de las industrias de la animación y los videojuegos, así como los diferentes tipos de producción según tamaño del proyecto, estilos, géneros, tecnología usada, etc.   |
| Estrategias y metodologías para el desarrollo de proyectos | Estudio de las diferentes metodologías y enfoques utilizados para planificar, organizar y ejecutar proyectos de animación y videojuegos. Se exploran técnicas de gestión de proyectos, planificación del tiempo y recursos o la importancia de la documentación adecuada. |
| Creatividad y diseño en la preproducción                   | Focalizado en la etapa inicial del proceso creativo, este bloque aborda cómo desarrollar la idea inicial, narrativa, mecánicas, diseño, storyboard... Se centra en saber establecer una base sólida antes de pasar a la producción.                                       |
| Ejecución en el proceso de producción                      | Estudio de la fase de producción, donde se implementan todas las ideas y conceptos planificados en la preproducción.  |
| Refinamiento y finalización en la postproducción           | Aprendizaje sobre la etapa final del proceso, de la optimización de recursos y diferentes tareas y ajustes finales para mejorar la calidad del producto final   |
| Proyecto final   | Desarrollar el proyecto final en las sesiones del aula  |



### Organización temporal del aprendizaje:

| Bloque de contenido  | Nº Sesiones | Horas |
|--|-------------|-------|
| Introducción al desarrollo de videojuegos y animación      | 3           | 6,00  |
| La industria, fundamentos y conceptos                      | 3           | 6,00  |
| Estrategias y metodologías para el desarrollo de proyectos | 4           | 8,00  |
| Creatividad y diseño en la preproducción                   | 5           | 10,00 |
| Ejecución en el proceso de producción                      | 5           | 10,00 |
| Refinamiento y finalización en la postproducción           | 4           | 8,00  |
| Proyecto final   | 6           | 12,00 |

### Referencias