

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

| | | | |
|--|--|----------------|-------|
| Titulación: | Experto en Technical Artist (Título propio asociado a Creación y Narración de Videojuegos) | | |
| Facultad/Escuela: | Ciencias de la Comunicación | | |
| Asignatura: | Procedural | | |
| Tipo: | Propia Obligatoria | Créditos ECTS: | 3 |
| Curso: | 2 | Código: | 46115 |
| Periodo docente: | Tercer semestre | | |
| Tipo de enseñanza: | Presencial | | |
| Idioma: | Castellano | | |
| Total de horas de dedicación del alumno: | 75 | | |

| Equipo Docente | Correo Electrónico |
|----------------------|-----------------------|
| Roberto García Bocos | roberto.garcia@ufv.es |

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

In this course, students will learn about the procedural creation of content for their game, the possibilities, and the problems of using such technique.

En esta asignatura, los estudiantes aprenderán sobre la creación de contenido procedimental para su juego, sus posibilidades y problemas de usar esta técnica.

OBJETIVO

El alumno debe ser capaz de generar contenido procedimental en sus proyectos de juego.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

- Conocimiento básico de programación.
- Uso básico de entornos de desarrollo.

CONTENIDOS

1. Introducción
2. Objetos
3. Arte
4. Niveles
5. Narrativa
6. Música

ACTIVIDADES FORMATIVAS

LECCION MAGISTRAL PARTICIPATIVA: A diferencia de la lección magistral clásica, en la que el peso de la docencia recae en el profesor, en la lección magistral participativa buscamos que el estudiante pase de una actitud pasiva a una activa, favoreciendo su participación. Para ello es necesario que el docente realice una buena estructuración del contenido, tenga claridad expositiva y sea capaz de mantener la atención y el interés del estudiante.

TRABAJO AUTONOMO. En esta metodología el alumno toma la iniciativa con o sin la ayuda de otros (profesores, compañeros, tutores, mentores). Es el estudiante el que diagnostica sus necesidades de aprendizaje, formula sus metas de aprendizaje, identifica los recursos que necesita para aprender, elige e implementa las estrategias de aprendizaje adecuadas y evalúa los resultados de su aprendizaje. El docente se convierte así en el guía, el facilitador y en una fuente de información que colabora en ese trabajo autónomo.

INVESTIGACION: Búsqueda de información a partir de diversas fuentes y documentos, análisis y síntesis de los datos y desarrollo de conclusiones.

Las actividades formativas, así como la distribución de los tiempos de trabajo, pueden verse modificadas y adaptadas en función de los distintos escenarios establecidos siguiendo las indicaciones de las autoridades sanitarias.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

| ACTIVIDAD PRESENCIAL | TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL |
|--|---|
| 30 horas | 45 horas |
| Exposición y participación en clase 10h Evaluación 2h Prácticas en laboratorio 10h Estudio y resolución de problemas 8h | Trabajo individual o en grupo 21h Estudio teórico/práctico 17h Trabajo en plataforma virtual 7h |

COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El estudiante genera contenido procedimental para su juego.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

La evaluación ordinaria se hará por el sistema de evaluación continua. Y debe cumplir lo siguiente:

- Los alumnos deben obtener un mínimo de 5 en todos los elementos de calificación para poder aprobar.
- La asistencia no debe ser inferior al 80%.

Elementos de calificación:

- Trabajos y ejercicios individuales: 80%
- Trabajo en Laboratorio: 20%, si la asistencia es inferior al 80% se calificará como un 0.

En el caso de que las recomendaciones sanitarias nos obliguen a volver a un escenario donde la docencia haya que impartirla exclusivamente en remoto, la evaluación se realizara exclusivamente con trabajos y ejercicios individuales.

Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a los establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad.

Evaluación extraordinaria:

- Entrega y defensa de un trabajo individual. La evaluación extraordinaria se evalúa hasta un máximo de 7.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

Procedural Content Generation for Unity Game Development; Watkins, R.; Packt (2016)

Procedural Content Generation in Games; Shaker, N., Togelius, J., Nelson, M.J.; Springer (2016)