Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Diploma en Technical Artist (Título propio asociado a Creación y Narración de Videojuegos)
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas
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.

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.

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

Creación y diseño de sistemas procedimentales.

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.

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

Watkins, Ryan. Procedural Content Generation for Unity Game Development: harness the power of procedural content generation to design unique games with Unity / Birmingham :Packt Publishing,2016.

Complementaria

Shaker, Noor. Procedural Content Generation in Games / Cham (Suiza) :Springer,2016.