

GUIA DOCENT DE CENTRES ISEACV  
 GUÍA DOCENTE DE CENTROS ISEACV

Curs /Curso

2024-2025

<b>1 Dades d'identificació de l'assignatura</b> <i>Datos de identificación de la asignatura</i>					
Nom de l'assignatura <i>Nombre de la asignatura</i>	PROJECTES D'ANIMACIÓ PER A VIDEOJOCs				
Crèdits ECTS <i>Créditos ECTS</i>	6	Curs <i>Curso</i>	4t	Semestre <i>Semestre</i>	Primer
Tipus de formació <i>Tipo de formación</i> bàsica, específica, optativa <i>básica, específica, optativa</i>	Específica	Idioma/es en que s'imparteix l'assignatura <i>Idioma/s en que se imparte la asignatura</i>		Valencià Castellà	
Matèria <i>Materia</i>	Projectes de Disseny				
Títol Superior <i>Título Superior</i>	Grau en Ensenyaments Artístics Superiors de Disseny				
Especialitat <i>Especialidad</i>	Disseny Gràfic, itinerari Disseny Aplicat a l'Animació				
Centre <i>Centro</i>	Escola d'Art i Superior de Disseny d'Alcoi				
Departament <i>Departamento</i>	Ciències aplicades i tecnologia				
Professorat <i>Profesorado</i>	Almudena Alenda Penalva Manuel Ros Ruiz				
e-mail <i>e-mail</i>	<a href="mailto:alendaa@easdalcoi.es">alendaa@easdalcoi.es</a> (mitjans audiovisuals) <a href="mailto:rosm@easdalcoi.es">rosm@easdalcoi.es</a> (mitjans informàtics)				
<b>1.1 Objectius generals i contribució de l'assignatura al perfil professional de la titulació</b> <i>Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación</i>					
<p>L'assignatura pretén introduir a l'alumne en el món del disseny de videojocs, creant projectes que integren la definició i realització d'animacions per a videojocs i aplicant la metodologia i investigació concreta.</p> <p>Mitjançant els continguts i aplicacions de programari que s'imparteixen en aquesta assignatura l'alumne aprendrà estratègies i criteris de decisió en projectes d'animació de videojocs. A més d'investigar i experimentar amb treball individual i en equip els mètodes propis de la matèria.</p>					

## 1.2 Coneixements previs *Conocimientos previos*

Requisits previs, mínims o necessaris per a cursar l'assignatura. Coneixements recomanats i/o relació amb altres assignatures de la mateixa titulació  
*Requisitos previos, mínimos o necesarios para cursar la asignatura. Conocimientos recomendados y/o relación con otras asignaturas de la misma titulación*

Per a cursar l'assignatura *Projectes d'Animació per a videojocs* és aconsellable haver superat les assignatures tècniques dels 3 primers cursos del Grau.  
Per altra banda, com és una assignatura projectual, ha d'haver superat positivament l'assignatura de Projectes Bàsics de primer per poder aprovar aquesta assignatura a l'acabament de curs.

## 2 Competències de l'assignatura *Competencias de la asignatura*

Les competències venen establides en els plans d'estudis publicats en la corresponent orde de 2 de novembre de 2011. Es convenient detallar el grau de contribució de l'assignatura a l'adquisició i desenvolupament de cada competència (molt, prou, un poc, poc)  
*Las competencias vienen establecidas en los planes de estudios publicados en la correspondiente orden de 2 de noviembre de 2011. Es conveniente detallar el grado de contribución de la asignatura a la adquisición y desarrollo de cada competencia (mucho, bastante, algo, poco)*

Segons el Pla d'estudis publicat en ORDRE 9/2021, de 24 de setembre, de la Conselleria d'Innovació, Universitats, Ciència i Societat Digital, les competències de l'assignatura de l'assignatura de Projectes d'Animació de Ficció són les següents:

### COMPETÈNCIES TRANSVERSALS

CT1 Organitzar i planificar el treball de manera eficient i motivadora.

CT3 Solucionar problemes i prendre decisions que responguin als objectius del treball que es realitza

CT11 Desenvolupar a la pràctica laboral una ètica professional basada en l'apreciació i sensibilitat estètica, mediambiental i cap a la diversitat

CT14 Dominar la metodologia de recerca en la generació de projectes, idees i solucions viables

### COMPETÈNCIES GENERALS

CG5 Actuar com a mediadors entre la tecnologia i l'art, les idees i els fins, la cultura i el comerç

CG10 Ser capaços d'adaptar-se als canvis i a l'evolució tecnològica industrial

CG22 Analitzar, avaluar i verificar la viabilitat productiva dels projectes, des dels criteris d'innovació formal, gestió empresarial i demandes de mercat

CG20 Comprendre el comportament dels elements que intervenen en el procés comunicatiu, dominar els recursos tecnològics de la comunicació i valorar-ne la influència en els processos i productes del disseny

### COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES

CE1 Generar, desenvolupar i materialitzar idees, conceptes i imatges per a programes comunicatius complexos.

CE2 Dominar els recursos formals de l'expressió i la comunicació visual.

CE4 Dominar els procediments de creació de codis comunicatius.

CE8 Conèixer els canals que serveixen de suport a la comunicació visual i utilitzar-los d'acord amb els objectius comunicacionals del projecte

CE12 Dominar la tecnologia digital per al tractament d'imatges, texts i sons.

CE13 Conèixer el context econòmic, social, cultural i històric en què es desenvolupa el disseny gràfic.

<b>3 Resultats d'aprenentatge</b> <i>Resultados de aprendizaje</i>	
RESULTATS D'APRENENTATGE <i>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</i>	COMPETÈNCIES RELACIONADES <i>COMPETENCIAS RELACIONADAS</i>
RA1 Idea, organitza, planifica i desenvolupa projectes d'animació per a videojocs en totes les seves fases de manera eficient i d'acord amb els requisits i condicionants plantejats, tenint en compte la perspectiva de gènere en el desenvolupament de tot el seu projecte.	CT1, CT8, CT13, CT14, CG1, CG20, CG22
RA2 Soluciona els problemes durant el desenvolupament del projecte mitjançant la presa de decisions adequades a nivell tecnològic i formal	CT1, CT14, CG18, CG20
RA3 Realitza autocrítica cap al seu propi treball i actitud i cerca l'excel·lència i la qualitat en la seua activitat professional.	CT8, CT13, CG22, CG20
RA4 Domina la tecnologia digital necessària per a dur a terme projectes de comunicació visual.	CE8 , CE1, CG1
RA5 Domina els llenguatges i els recursos expressius de la representació i la comunicació visual i els aplica de la manera més eficaç en el desenvolupament de projectes d'animació per a videojocs.	CE8 , CE4, CG20, CG1

**Nota important:** Les competències estan expressades en un sentit genèric pel que és necessari incloure en la guia docent els resultats d'aprenentatge. Aquests resultats constitueixen una concreció d'una o diverses competències, fent explícit el grau de domini o acompliment que ha d'adquirir l'alumnat i contenen en la seua formulació el criteri amb el qual van a ser avaluades. Els resultats d'aprenentatge evidencien allò que l'alumnat serà capaç de demostrar en finalitzar l'assignatura o matèria i reflecteixen, així mateix, el grau d'adquisició de la competència o conjunt de competències.

**Nota importante:** Las competencias están expresadas en un sentido genérico por lo que es necesario incluir en la guía docente los resultados de aprendizaje. Estos resultados constituyen una concreción de una o varias competencias, haciendo explícito el grado de dominio o desempeño que debe adquirir el alumnado y contienen en su formulación el criterio con el que van a ser evaluadas. Los resultados de aprendizaje evidencian aquello que el alumnado será capaz de demostrar al finalizar la asignatura o materia y reflejan, asimismo, el grado de adquisición de la competencia o conjunto de competencias.

<b>4 Continguts de l'assignatura i organització temporal de l'aprenentatge</b> <i>Contenidos de la asignatura y organización temporal del aprendizaje</i>	
Descripció per blocs de contingut, unitats didàctiques, temes,... <i>Descripción por bloques de contenido, unidades didácticas, temas,...</i>	Planificació temporal <i>Planificación temporal</i>
<b>Sessions docent de Mitjans Audiovisuals</b>  U1. Els videojocs a la indústria cultural  U2. Disseny i desenvolupament del projecte de videojocs.  U3. Tendències tecnològiques en el desenvolupament de videojocs. (2d i 3d).  U4. Introducció al desenvolupament i programació de videojocs.  <b>Sessions docent Mitjans Informàtics</b>  U5. Disseny de videojocs. Introducció a la ludificació. Definició i components d'un videojoc. Disseny de la jugabilitat Regles i mecàniques de joc. Progressió i retroalimentació Disseny de nivells.  U6: Desenvolupament de videojocs. Components i arquitectura d'un entorn de desenvolupament de videojocs. Modelatge específic per a videojocs. Procés d'importació. Nivells de detall. Geometria i gestió de col·lisions. Materials, tipus i característiques. Mapes de normals. Mapes de llum. Captura de reflexes. Terreny i paisatge Programació visual Desenvolupament d'elements interactius Gestió de càmeres.  U7. Programació de videojocs: Arquitectura, Biblioteques i motors de joc. Programació de motors de joc. Jocs multijugador. Tecnologies àgils de desenvolupament.	SETEMBRE  SETEMBRE-OCTUBRE  OCTUBRE-NOVEMBRE  NOVEMBRE-DECEMBRE  SETEMBRE  OCTUBRE-NOVEMBRE  NOVEMBRE-DECEMBRE

## 5 Activitats formatives

### Actividades formativas

<b>5.1 Activitats de treball presencials</b> <i>Actividades de trabajo presenciales</i>			
ACTIVITATS <i>ACTIVIDADES</i>	Metodologia d'ensenyança-aprenentatge <i>Metodología de enseñanza-aprendizaje</i>	Relació amb els Resultats d'Aprenentatge <i>Relación con los Resultados de Aprendizaje</i>	Volum treball (en nº hores o ECTS) <i>Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)</i>
Classe presencial <i>Clase presencial</i>	Exposició de continguts per part del professor o en seminaris, anàlisi de competències, explicació i demostració de capacitats, habilitats i coneixements en l'aula.  <i>Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.</i>	RA1, RA2 RA3, RA4	15
Classes pràctiques <i>Clases prácticas</i>	Sessions de treball en grup supervisades pel professor. Estudi de casos, projectes, tallers, problemes, estudi de camp, aula d'informàtica, laboratori, visites a exposicions/concerts/representacions/ audicions..., cerca de dades, biblioteques, en Internet, etc. Construcció significativa del coneixement a través de la interacció i activitat de l'alumne.  <i>Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el profesor. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/conciertos/ representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc.</i> <i>Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.</i>	RA1, RA2 RA3, RA4	70
Exposició treball en grup <i>Exposición trabajo en grupo</i>	Aplicació de coneixements interdisciplinaris. <i>Aplicación de conocimientos interdisciplinares.</i>	RA1, RA2 RA3, RA4	20
Tutoria <i>Tutoría</i>	Atenció personalitzada i en grup reduït. Període d'instrucció i/o orientació realitzat per un tutor/a amb l'objectiu de revisar i discutir els materials i temes presentats en les classes, seminaris, tallers, lectures, realització de treballs, projectes, etc.  <i>Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor/a con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.</i>	RA1, RA2 RA3, RA4	10

Avaluació <i>Evaluación</i>	Conjunt de proves (audicions, orals i/o escrites) empleades en l'avaluació inicial, formativa o additiva de l'alumne.  <i>Conjunto de pruebas (audiciones, orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial, formativa o aditiva del alumno.</i>	RA1, RA2 RA3, RA4	5
<b>SUBTOTAL</b>			<b>120</b>

## 5.2 Activitats de treball autònom

### *Actividades de trabajo autónomo*

ACTIVITATS <i>ACTIVIDADES</i>	Metodologia d'ensenyança-aprenentatge <i>Metodología de enseñanza-aprendizaje</i>	Relació amb els Resultats d'Aprenentatge <i>Relación con los Resultados de Aprendizaje</i>	Volum treball (en nº hores o ECTS) <i>Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)</i>
Treball autònom <i>Trabajo autónomo</i>	Estudi de l'alumne/a: preparació i pràctica individual de lectures, textos, interpretacions, assajos, resolució de problemes, projectes, seminaris, tallers, treballs, memòries,... per a exposar, interpretar o entregar durant les classes teòriques, classes pràctiques i/o tutories de grup reduït.  <i>Estudio del alumno/a: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer, interpretar o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.</i>	TOTS	25
Estudi pràctic <i>Estudio práctico</i>	Preparació en grup de lectures, textos, interpretacions, assajos, resolució de problemes, projectes, seminaris, tallers, treballs, memòries,... per a exposar, interpretar o entregar durant les classes teòriques, classes pràctiques i/o tutories de grup reduït.  <i>Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer, interpretar o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.</i>	RA1 RA2 RA3	40
Activitats complementàries <i>Actividades complementarias</i>	Preparació i assistència a activitats complementàries com tallers, exposicions, concerts, representacions, congressos, conferències,...  <i>Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, exposiciones, conciertos, representaciones, congresos, conferencias,...</i>	TOTS	15
<b>SUBTOTAL</b>			<b>80</b>
<b>TOTAL</b>			<b>200</b>

## 6 Sistema d'avaluació i qualificació

### *Sistema de evaluación y calificación*

### 6.1 Instruments d'avaluació

#### *Instrumentos de evaluación*

Proves escrites (proves objectives, de desenvolupament, mapes conceptuals,...), exposició oral, treballs dirigits, projectes, tallers, estudis de cas, quaderns d'observació, portafolio,...

*Pruebas escritas (pruebas objetivas, de desarrollo, mapas conceptuales,...), exposición oral, trabajos dirigidos, proyectos, talleres, estudios de caso, cuadernos de observación, portafolio,...*

INSTRUMENT D'AVALUACIÓ <i>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</i>	Resultats d'Aprenentatge avaluats <i>Resultados de Aprendizaje evaluados</i>	Percentatge atorgat (%) <i>Porcentaje otorgado (%)</i>
Trabajos Teóricos y prácticos para adquirir las destrezas necesarias para realizar futuros proyectos de animación para videojuegos.(Ejercicios)	R1, R2, R3	10%
Proyectos más elaborados para la afinación de los contenidos concretos.(Tareas)	R1, R2, R3	30%
Proyectos finales que demuestren las destrezas adquiridas.	R1, R2, R3	60%

## 6.2 Criteris d'avaluació i dates d'entrega

*Criterios de evaluación y fechas de entrega*

Els exercicis seran lliurats per la plataforma en línia que s'estableixi a l'assignatura. Seran avaluats amb apte o no apte. Necessitat de lliurament de tots els treballs i ser aptes per fer la mitjana amb els altres instruments d'avaluació. (10%)  
 Les tasques per continguts seran avaluades amb una nota de 1 a 10. (30%)  
 Els projectes finals seran avaluats amb una nota de 1 a 10. (60%)  
 La nota final serà calculada com a mitjana ponderada de tots els treballs i proves realitzades durant el curs. Per poder realitzar aquesta mitjana, l'alumne haurà d'haver lliurat necessàriament tots els treballs proposats pel professor i tenir-ne una nota almenys un 5.  
 Dret de reclamació de l'alumnat que apareix a l'apartat desè de la RESOLUCIÓ de 22 de juliol de 2022, de la Direcció de l'Institut Superior d'Ensenyaments Artístics de la Comunitat Valenciana. És necessari el lliurament de cada feina en el temps estipulat pel professorat.  
 Mitjançant l'eina plataforma en línia s'establiran els treballs i les dates de lliurament. És important complir les dates de lliurament per al seguiment correcte de l'assignatura ja que es requereix dels coneixements de cada treball per poder executar el següent. En cas de retard no podrà optar al màxim de la nota de cada entrega.

## 6.3 Sistemes de recuperació

*Sistemas de recuperación*

Per a l'alumnat que ha suspès o no ha seguit el desenvolupament normal de les classes – criteris i dates d'entrega)  
 Para el alumnado que ha suspendido o no ha seguido el desarrollo normal de las clases – criterios y fechas de entrega)

Per a la recuperació se seguiran els criteris següents:

- En cas que l'alumnat suspengui només per no haver pogut realitzar en temps i forma el lliurament de tots els treballs, se'l mantindrà la nota dels treballs lliurats i aptes, i només haurà de lliurar els que faltin.
- Aquell alumnat que suspengui per la mala realització dels treballs, se'ls mantindrà la nota dels treballs lliurats i aptes i només haurà de lliurar els que falten o no estiguin aptes.
- L'alumnat que no hagi lliurat cap feina, els haurà de lliurar tots.
- La data de lliurament dels treballs serà com a molt tard el dia anterior a la data d'examen proposat per la Direcció del centre. Aquest dia d'examen es revisaran els treballs.
- En el cas de suspendre a 1a Convocatòria es realitzarà una altra prova a 2a Convocatòria, lliurant a més tots els treballs que faltin o no siguin aptes.
- Si l'alumnat ha superat les faltes d'assistència en un 20% del total d'hores, l'alumne o l'alumna perdrà el dret a l'avaluació contínua i passarà a l'avaluació 1a Convocatòria, avaluat segons la ponderació per a l'avaluació d'alumnat amb pèrdua d'avaluació continuada. En aquest cas l'alumnat haurà de realitzar una prova objectiva amb els continguts teòrics/pràctics impartits a l'assignatura, a més de lliurar tots els treballs.
- Ponderació per a l'avaluació en 2a convocatòria: Per a aquell alumnat que no hagi superat l'avaluació en 1a convocatòria: Si a la 1a convocatòria l'alumnat suspèn només una part dels treballs: per a la 2a convocatòria se us guardarà la nota de la part aprovada i hauria de recuperar únicament el pendent.

## 7 Bibliografia

### Bibliografía

- Gutierrez, Jaume Esteve. (2012)Ocho quilates: Una historia de la edad de oro del software español .Star-t Magazine Books.
- Gutierrez, Jaume Esteve. (2014)Ocho quilates: Una historia de la edad de oro del software español (Vol. 2).Star-t Magazine Books.
- Arce Anguiano, Francisco Javier(2013).Programe juegos con ActionScript 3.0. Marcombo.
- Ruelas, Luís (2018) Unity y C# Desarrollo de videojuegos. Ed.RAMA.
- Unity Technologies(2022).Unity Learn. <https://learn.unity.com/>
- Libros/ArtBooks(2023).Notodoanimacion.es <https://tienda.notodoanimacion.es/libros-artbooks/>
- Rodríguez Rodríguez, Alberto. (2010). Proyectos de animación 3D (diseño y creatividad). Anaya Multimedia.
- Rocha, Raul et alii (2022). Diseño y creación de personajes (1st ed.). Parramón.