

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL**



# **PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA**

## **GUÍA DOCENTE**

### **DISEÑO DE JUEGOS CASUALES**

# 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en diseño de productos interactivos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)
Materia:	Diseño avanzado
Denominación de la asignatura:	Diseño de juegos casuales
Curso:	Cuarto
Semestre:	Segundo
Carácter:	Optativa
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a:	Jaime Barahona Martínez
E-mail:	jaime.barahona@u-tad.com
Teléfono:	916402811

# 2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA.

## Descripción de la materia

Esta asignatura pertenece al módulo Diseño especializado dentro de la materia de Diseño avanzado.

Esta materia hace referencia al estudio y práctica del conjunto de técnicas necesarias para la profundización de los aspectos esenciales y básicos del diseño. Centrándose en el desarrollo de estos, de manera más compleja, y aplicados a casos más específicos. La adquisición de las competencias se garantiza por medio de las actividades formativas y metodologías docentes asociadas a la materia.

## Descripción de la asignatura

Debido a su carácter específico la asignatura Diseño de juegos casuales está muy relacionada con aquellas en las que se desarrollen aspectos muy formales del

desarrollo de productos interactivos, como son: “Introducción al diseño de juegos” y “Diseño de Videojuegos”

Esta asignatura desarrolla un importante aspecto dentro de las nuevas tendencias que imperan ya en el desarrollo de productos interactivos.

## **3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

### **3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)**

CG1 Aprender a lo largo de la vida mediante el estudio autónomo y la formación continua.

CG2 Saber adaptarse al cambio y a las nuevas situaciones con flexibilidad y versatilidad.

CG4 Ejercer la capacidad de liderazgo y de negociación.

CG6 Manifestar motivación por la calidad.

CG7 Mostrar interés y sensibilidad en temas medioambientales y sociales, así como capacidad de análisis de la dimensión social de la actividad y responsabilidad social corporativa.

CG8 Manifestar capacidad para trabajar en equipo.

CG12 Expresar el sentido crítico y autocrítico y la capacidad de análisis para la valoración de diferentes alternativas.

CG14 Saber trabajar en equipo en entornos multidisciplinares.

CG17 Demostrar habilidad para analizar, sintetizar y recoger información de diversas fuentes.

CG18 Gestionar adecuadamente la información.

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

CE12 Conocer los elementos que intervienen en el diseño de una obra interactiva en relación con el usuario.

CE13 Aplicar los conocimientos básicas sobre interacción hombre-máquina a un producto digital interactivo.

CE17 Aplicar fundamentos de la animación sobre modelos generados por ordenador.

CE18 Aplicar los conocimientos teóricos y prácticos de diseño de productos para el desarrollo de contenidos.

## 3.2 Resultados de aprendizaje

Crear puzzles, obstáculos e hitos para la creación de una experiencia rica de usuario

Aplicar los conocimientos de diseño a la elaboración de juegos serios y casuales y de géneros innovadores

Diseñar videojuegos para la adquisición de conocimientos y habilidades alineadas con el currículum escolar de las distintas etapas educativas.

Analizar las posibilidades educativas de los videojuegos de entretenimiento

## 4. CONTENIDOS

- Definición de juegos casuales
- Planteamiento de videojuegos casuales
- Desarrollo y análisis pormenorizado de videojuegos por géneros
- Planteamiento de elementos de crítica razonada en productos interactivos

## 5. TEMARIO

### 0. Introducción

0.1. Introducción a los juegos casuales.

0.2. ¿Qué es un juego casual?

### 1. Patrones

1.1. Patrones de juego.

1.2. Patrones de juego y diseño positivo.

### 2. Mecánicas

- 2.1. Matching.
  - 2.2. Sorting.
  - 2.3. Seeking y Managing.
  - 2.4. Constructing.
  - 2.5. Hitting y Chaining.
  - 2.6. Físicas.
  - 2.7. Juegos Sociales.
3. Mantener y cuidar a los jugadores
    - 3.1. Premios.
    - 3.2. Métricas y Monetización.
    - 3.3. Actualidad del Juego Casual y la Industria.
    - 3.4. Algunas prácticas del mercado casual.

## 6. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y MODALIDADES DE ENSEÑANZAS

### Modalidades de enseñanza

La asignatura se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas generales, que se aplicarán diferencialmente según las características propias de la asignatura:

- **Método expositivo/Lección magistral:** el profesor desarrollará, mediante clases magistrales y dinámicas los contenidos recogidos en el temario.
- **Estudio de casos:** análisis de casos reales relacionados con la asignatura.
- **Resolución de ejercicios y problemas:** los estudiantes desarrollarán las soluciones adecuadas aplicando procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados.
- **Aprendizaje basado en problemas:** utilización de problemas como punto de partida para la adquisición de conocimientos nuevos.

## Actividades formativas

<b>ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>	<b>Horas totales</b>	<b>Horas presenciales</b>	<b>% presencialidad</b>
Clases teóricas	16	16	100
Seminarios y talleres	3	3	100
Clases prácticas	6	6	100
Tutorías	2	2	100
Actividades de evaluación	3	3	100
Estudio y trabajo en grupo	6	0	5
Estudio y trabajo autónomo, individual	24	0	0

## 7. DESARROLLO TEMPORAL

<b>Tema</b>	<b>Semanas</b>
Tema1 Introducción	1,2,3
Tema 2 Patrones	4,5,6
Tema 3 Mecánicas	7,8,9,10,11
Tema 4 Mantener y cuidar a los jugadores	12,13,14,15

## 8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

<b>ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN</b>	<b>VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)</b>	<b>VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)</b>
SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	10%	30%
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	35%	70%
SE3 Prueba Objetiva	30%	60%

## Criterios de evaluación:

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	Se valorará de los alumnos la participación activa y la correcta entrega de las prácticas en forma y fecha.	10%
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	Actividades individuales, mostrando capacidad de diseño y análisis.	50%
SE3 Prueba Objetiva	Planteamiento práctico en un proyecto final de la asignatura.	40%

## Consideraciones generales acerca de la evaluación:

- Participación en clase. La evaluación de la participación en clase se valorará en función del esfuerzo mostrado en sus intervenciones. La asistencia deberá ser, de forma obligatoria, de al menos el 80% para permitirse al estudiante la oportunidad de presentarse a la convocatoria ordinaria con el proyecto final.
- Trabajos. Esta parte consta de dos trabajos, contando un 50% de la nota de esta parte cada uno y un 25% de la nota final de la asignatura. Es preciso tener al menos una nota de 5 o superior en cada uno de los trabajos, para que se pueda hacer media y aprobar la asignatura. Los trabajos aprobados se guardarán para la convocatoria extraordinaria en caso de no aprobarse esta parte o la asignatura.
- Proyecto Final. Constará de la realización y presentación de un trabajo final que aúne todos los conocimientos de la asignatura de manera práctica (40% en ordinaria y 50% en extraordinaria de la nota final de la asignatura). Será necesario aprobar con una nota de 5 o superior el proyecto para superar la asignatura. De no aprobarse la asignatura, pero sí el proyecto final, se guardará la nota para la convocatoria extraordinaria.
- En la convocatoria extraordinaria las actividades supondrán un 50% y la prueba objetiva un 50 %.

## 9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

### Bibliografía básica

Juul, J. (2012). A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players. The MIT Press. ISBN: 978-0262517393

Trefry, G. (2010). Casual Game Design: Designing Play for the Gamer in ALL of Us. CRC Press. ISBN: 978-0123749536

Trenta, M. (2014). Modelos de negocio emergentes en la industria del videojuego. Revista ICONO 14. Revista Científica De Comunicación Y Tecnologías Emergentes, 12(1), 347-373. <https://doi.org/10.7195/ri14.v12i1.565>

## Bibliografía recomendada

Adams, E. (2014). Fundamentals of Puzzle and Casual Game Design. New Riders.

Caillois, R. (2001). Man, play, and games. University of Illinois press. ISBN: 978-0252070334

IGDA. (4 de marzo, 2022). Mobile Games in 2021: the most notable trends and releases. IGDA. <https://igda.org/news-archive/mobile-games-in-2021-the-most-notable-trends-and-releases/>

Pamboris, A. (16 de julio, 2021). Overview: Newzoo's Gamer Segmentation and Gamer Personas. Newzoo. <https://newzoo.com/insights/articles/overview-newzoos-gamer-segmentation-and-gamer-personas/>.

## 10. Materiales, software y herramientas necesarias

### Tipología del aula:

Equipo de proyección y pizarra  
Sala virtual de Blackboard.

### Materiales:

Ordenador personal  
Webcam y micrófono

### Software: