

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

DISEÑO DE JUEGOS SOCIALES Y MULTIJUGADOR

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 sociales y multijugador
Curso:	Cuarto
Semestre:	Segundo
Carácter:	Optativa
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a:	Alberto Pérez Rodríguez
E-mail:	alberto.perez2@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

La asignatura Diseño de juegos sociales y multijugador forma parte de la culminación de todo un proceso de aprendizaje para el desarrollo de productos interactivos,

utilizando conocimientos básicos de las asignaturas: “Introducción al diseño de juegos” y “Diseño de juegos”.

Los videojuegos sociales y multijugador suponen en la actualidad una importante base en todo el espectro de la industria, ya que ha incorporado masivamente nuevos perfiles de usuarios. Su futuro es prometedor, así lo atestiguan todos los informes de los principales organismos de análisis del sector.

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.

G4 Expresar ideas y conceptos mediante la aplicación de los fundamentos estéticos y de percepción de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio para la creación de contenidos digitales.

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

CB1 Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

CE11 Aplicar la creatividad en el entorno de los contenidos digitales.

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

CE13 Aplicar los conocimientos básicos 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 de carácter social y/o multijugador
- Planteamiento de videojuegos sociales y/o multijugador
- Desarrollo y análisis pormenorizado de videojuegos por géneros
- Planteamiento de elementos de crítica razonada en productos interactivos

5. TEMARIO

Tema 1: Introducción

Tema 2: Características y diseño de los juegos sociales

Tema 3: Características y diseño de los juegos multijugador

Tema 4: Desarrollo y diseño en diferentes plataformas

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

ACTIVIDADES FORMATIVAS	Horas totales	Horas presenciales	% presencialidad
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

Tema	Semanas
Tema 1 Introducción	1,2,3,4
Tema 2 Características y diseño de los juegos sociales	5,6,7
Tema 3 Características y diseño de los juegos multijugador	8,9,10
Tema 4 Desarrollo y diseño en diferentes plataformas	11,12,13,14,15

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
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	Correcto proceso de análisis, creación y diseño de prototipos de productos digitales interactivos	45%
SE3 Prueba Objetiva	Adquisición de los contenidos teóricos que impliquen el diseño y desarrollo de prototipos de obras digitales interactivas	45%

Consideraciones generales acerca de la evaluación:

- Para aprobar la asignatura el alumno tendrá que aprobar todas las prácticas entregadas y el examen de la asignatura.
- En la parte de las prácticas, independientemente de si la práctica es grupal o individual, el alumno tendrá que subir la práctica a su espacio del campus online personal. La no subida de una práctica grupal tendrá las mismas penalizaciones que si no se entregase una práctica individual, siendo condición de suspenso para la asignatura la falta de alguna de esas prácticas (total o parcialmente) en el campus online personal.
- Es responsabilidad del alumno comprobar que la práctica esta correctamente subida para su corrección.
- En caso de entregar con retraso alguna de las prácticas, tendrá una penalización en la nota final de esa práctica para el alumno. Siendo las penalizaciones las siguientes:
 - Entrega con retraso, hasta las primeras 24 horas de la fecha de entrega oficial: 1 punto de penalización (se resta a la nota final de la práctica).
 - A partir de las primeras 24 horas, y aumentando cada día, se va sumando 1 punto de penalización hasta que el alumno llegase a tener una nota igual a 0. (El alumno nunca se va a quedar con nota negativa).
- El alumno tendrá que acudir, al menos, al 80% de las clases de la asignatura, siendo condición de no poder presentarse a la prueba final de la asignatura en caso de no cumplir el requisito.
- Prueba final: Al final de la asignatura el alumno será evaluado con un examen (práctico y/o teórico) de todo el contenido. Este examen deberá ser superado para aprobar la asignatura.
- Si un alumno suspende una de las partes de la asignatura (trabajos o examen) SÓLO se debe presentar a eso en extraordinaria. Se guarda la otra nota.

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Jesse Schell (2015). The art of game design, a book of lenses (CRC Press)
Steve Swink (2009). Game Feel. A game designer's guide to virtual sensation (Morgan Kaufmann)
Ernest Adams (2010). Fundamentals of Game Design (NRG)

Bibliografía recomendada

David Perry on Game Design, A brainstorming Toolbox (Course Technology) (2009)
Ernest Adams, Joris Dormans (2012). Game Mechanics. Advanced Game Design (NRG)
Brenda Brathwaite (2009). Challenges for game designers (Course Technology)

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: