

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



**PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA
UNIVERSITARIA**

GUÍA DOCENTE

DISEÑO DE VIDEOJUEGOS II

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Diseño Digital
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)
Materia:	Interacción hombre-máquina
Denominación de la asignatura:	Diseño de Videojuegos II
Curso:	Tercero
Semestre:	Primero
Carácter:	Obligatoria
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Online
Idioma:	Castellano
Teléfono:	http://www.u-tad.com/

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA.

Descripción de la materia

Esta asignatura pertenece al módulo de Diseño conceptual e ideación y dentro de éste a la materia de Interacción hombre-máquina.

Esta materia hace referencia al estudio y práctica del conjunto de técnicas necesarias para la creación de todas aquellas aplicaciones en las que sea necesario una interrelación entre una máquina, dispositivo, aplicación y el ser humano.

Descripción de la asignatura

La asignatura Diseño de Videojuegos II tiene como objetivo proporcionar al alumno una visión específica del papel esencial que desempeñan las mecánicas de juego dentro del sistema que conforma un videojuego. Mediante el análisis en profundidad de las mecánicas presentes en los distintos géneros de videojuegos y varias aplicaciones prácticas, el alumno adquirirá los conocimientos y las herramientas necesarios para diseñar mecánicas de juego en función de los objetivos finales de la obra. Se complementa con Diseño de Videojuegos III asignatura del segundo cuatrimestre del curso.

La materia de esta asignatura aporta al alumno conocimientos acerca de uno de los componentes estructurales del diseño de todo videojuego. Comprender el funcionamiento y las implicaciones de las mecánicas de juego es fundamental para el diseñador de videojuegos, que tendrá que trabajar con ellas en su día a día. Los conocimientos adquiridos en esta materia serán aplicables en asignaturas de diseño avanzado de videojuegos.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)

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.

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

CG18 - Gestionar adecuadamente la información.

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

CG6 - Manifestar motivación por la calidad.

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

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

CE7 - Conocer los fundamentos prácticos del uso y programación de ordenadores y herramientas de desarrollo de productos interactivos.

CE8 - Evaluar las implicaciones éticas, técnicas y creativas de la tecnología en el diseño de productos interactivos.

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.

CE14 - Aplicar los fundamentos de la narrativa al desarrollo de productos interactivos.

CE15 - Analizar las características y necesidades de los usuarios en el entorno humanista. como elemento fundamental en el diseño de productos interactivos.

CE19 - Comprender los principios del diseño que permiten la utilización, accesibilidad y usabilidad de los productos interactivos y sus implicaciones filosóficas.

3.2 Resultados de aprendizaje

Incorporar los fundamentos psicológicos de la persona al diseño del juego

Construir un sistema en el cual las acciones de los jugadores tengan sentido en el contexto del juego

Definir una estructura de reglas con la intención de producir una experiencia de juego satisfactoria

Evaluar los componentes de usabilidad en un juego

4. CONTENIDOS

- Definición y desarrollo de mecánicas de juego
- Retos y comportamiento colectivo
- Objetivos de juego: definición y tipos
- Desarrollos de dificultad progresiva en el diseño
- Refuerzos y castigos
- Géneros y mecánicas
- Hibridación de mecánicas
- Construcción de videojuegos a través de las mecánicas
- Proceso del diseño de mecánicas

5. TEMARIO

Tema 1. Sumario general de Diseño

- Modelo MDA
- Las necesidades de juego: Propuesta de mecánica
- Creación y apoyo de una mecánica

Tema 2: Free to Play

- TTPs Móviles VS FTPs de Sobremesa
- El mercado asiático. ¿Por qué funcionan los FTP?
- Los Gacha y otros sistemas basados en la “suerte”
- El ciclo de vida FTP contra el de los juegos Tradicionales
- Pay-to-Wins y mecánicas de contenido “cuestionable”

• Tema 3: Géneros

- Música y Ritmo: El género olvidado. Ejemplos, aplicación y diseño
- MOBAs: El gran éxito Free toplay. Estrategias de diseño, metajuego
- Visual Novels: Evolución, estilos y desarrollo

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 A DISTANCIA	¿Es síncrona?	HORAS TOTALES	HORAS DE INTERACTIVIDAD SÍNCRONA	% presencialidad
Sesiones teóricas virtuales síncronas (Modalidad a distancia)	Sí	5	5	100
Sesiones teóricas virtuales	No	24	0	0

asíncronas (Modalidad a distancia)				
Seminarios y Talleres (Modalidad a distancia)	No	0	0	0
Sesiones prácticas virtuales síncronas (Modalidad a distancia)	Sí	2	2	100
Sesiones prácticas virtuales asíncronas (Modalidad a Distancia)	No	12	0	0
Debate y discusión oral y/o escrita (Modalidad a distancia)	No	9	0	0
Tutorías (Modalidad a distancia)	Sí	4	4	100
Actividades de evaluación (Modalidad a distancia)	No	4	4	100
Test de autoevaluación (Modalidad a distancia)	No	6	0	0
Elaboración de trabajos en grupo (Modalidad a distancia)	No	55	0	0
Estudio y trabajo autónomo, individual (Modalidad a distancia)	No	29	0	0

7. DESARROLLO TEMPORAL

Tema	Semanas
Tema1 Sumario general de Diseño	1,2,
Tema 2 Free to Play	3,5,6,7
Tema 3 Géneros	8,9,10,11,12,13,14,15

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 (modalidad a distancia)	10	10
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias (modalidad a distancia)	10	20

SE3 Prueba Objetiva (modalidad a distancia)	60	70
SE4 Evaluación por pares (modalidad a distancia)	0	10

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

SELLERS, Michael. Advanced Game Design. 1ª ed. Pearson Addison-Wesley, 2018. ISBN 978-0134667607

DAMS, Ernest y DORMANS, Joris. Game Mechanics: Advanced Game Design. 1ª ed. New Riders, 2012. ISBN 978-0321820273

FULLERTON, Tracy. Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. 3ª ed. A K Peters/CRC Press, 2014. ISBN 978-1482217162

Bibliografía recomendada

KOSTER, Raph. A Theory of Fun for Game Design. 1ª ed. Paraglyph Press, 2004. ISBN 978-1932111972

SALEN, Katie y ZIMMERMAN, Eric. Rules of Play: Game Design Fundamentals. MIT Press, 2003. ISBN 978-0262240451

SHELL, Jesse. The Art of Game Design, a book of Lenses. CRC Press. ISBN: 978-0123694966

10. Materiales, software y herramientas necesarias

Materiales:

Ordenador personal

Software: