

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



**PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA
UNIVERSITARIA**

GUÍA DOCENTE

INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE JUEGOS

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 de Productos Interactivos
Denominación de la asignatura:	Introducción al diseño de Juegos
Curso:	Primero
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 Diseño de Productos Interactivos. Esta materia permite adquirir los conocimientos de narrativa audiovisual, psicología del juego y del jugador, diseño visual y artístico y, sobre todo, de diseño de mecánicas y dinámicas que definen la jugabilidad del producto interactivo.

Descripción de la asignatura

Introducción al diseño de videojuegos es una asignatura que pretende sentar las bases teóricas necesarias para afrontar el resto de las asignaturas del grado de diseño de productos interactivos con unas bases sólidas necesarias para su comprensión.

En Introducción al diseño de juegos se realizará una aproximación a las diversas áreas y competencias relacionadas con el diseño de juego, conociendo no sólo las diferentes facetas de un diseñador de juegos, sino el funcionamiento de las otras disciplinas implicadas en la creación de videojuegos.

Los alumnos aprenderán a desarrollar sus ideas, plasmándolas en documentos de diseño y a través del conocimiento de los elementos primordiales del videojuego. Debido a que los alumnos realizan esta asignatura sin una base previa, deben ir adquiriendo a lo largo del curso los fundamentos y vocabulario implicados en la profesión, además de aprender a analizar el videojuego con una mirada crítica que vaya más allá de los análisis que realiza un jugador corriente o la prensa especializada.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)

CG8 - Manifiestar 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.

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

CE1- Conocer el lenguaje necesario para comunicarse y estructurar un discurso coherente en el campo de la sociología, filosofía y la psicología en su relación con el diseño de los productos interactivos.

CE9 - Comprender los principios de la narrativa audiovisual para elaborar discursos e historias aplicables a los 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

3.2 Resultados de aprendizaje

- Comprender el diseño de una aplicación interactiva como proceso global
- Construir historias que pueden plasmar visualmente los elementos literarios de las que parten
- Categorizar los distintos tipos de videojuego en función de sus elementos de diseño
- Aplicar métodos y normas en el diseño de juegos

4. CONTENIDOS

- Análisis de experiencias interactivas
- Desarrollo de prototipos teóricos de experiencias interactivas
- Interacción con contenidos teórico-prácticos.
- Fundamentos de la contextualización de la información
- Infografía y entornos
- Desarrollo de los roles en la industria interactiva del videojuego
- Procesos de desarrollos de ideas
- Conceptualización del documento de diseño

5. TEMARIO

1. Introducción a la industria del videojuego
 - 1.1. El rol del diseñador
 - 1.2. El equipo de desarrollo
 - 1.3. La industria fuera del equipo de desarrollo
 - 1.4. Fases del desarrollo de un videojuego
 - 1.5. Géneros, modelos y referentes
 - 1.6. Publicación
2. Las ideas
 - 2.1. De dónde vienen las ideas

- 2.2. Cómo se desarrolla una idea
 - 2.3. Tormenta de ideas
 - 2.4. Mapas mentales
3. Los elementos del videojuego
 - 3.1. Escenario
 - 3.2. Historia
 - 3.3. Personajes
 - 3.4. Control
 - 3.5. Cámara
 - 3.6. Retos y objetivos
 - 3.7. Interfaz
 - 3.8. Recursos
 - 3.9. Modelo MDA
 - 3.10. Jugabilidad emergente
4. Introducción al diseño de niveles
 - 4.1. El diseñador de niveles
 - 4.2. El diseño de niveles a lo largo del tiempo
 - 4.3. Teoría del flujo y curvas de interés
 - 4.4. Trazado de niveles
 - 4.5. Accesibilidad
5. Documentos de diseño
 - 5.1. Herramientas del diseñador
 - 5.2. Tipos de documento
 - 5.2.1. Documento de concepto
 - 5.2.2. *Pitch document*
 - 5.2.3. Documento de concepto extendido / alto nivel
 - 5.2.4. Documento de diseño (*GDD*)
 - 5.2.5. Cómo se producen los documentos

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	6	6	100
Sesiones teóricas virtuales asíncronas (Modalidad a distancia)	No	23	0	0
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	8	0	0
Debate y discusión oral y/o escrita (Modalidad a distancia)	No	11	0	0
Tutorías (Modalidad a distancia)	Sí	4	4	100
Actividades de evaluación (Modalidad a distancia)	No	6	6	100
Test de autoevaluación (Modalidad a distancia)	No	8	0	0
Elaboración de trabajos en grupo (Modalidad a distancia)	No	55	0	0
Estudio y trabajo autónomo, individual (Modalidad a distancia)	No	28	0	0

7. DESARROLLO TEMPORAL

Tema	Semanas
Tema 1 Introducción a la industria del videojuego	Semanas 1-2-3
Tema 2 Las ideas	Semanas 4-5-6

Tema 3 Los elementos del videojuego	Semanas 7-8-9
Tema 4 Introducción al diseño de niveles	Semanas 10-11-12
Tema 5 Documentos de diseño	Semanas 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

Fullerton, T. (2014). Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. ISBN: 978-0240809748.

Rogers, S. (2010). Level Up! The Guide to Great Video Game Design. ISBN: 978-0470688670.

Rouse, R. (2001). Game Design Theory & Practice. ISBN: 978-1556229121.

Bibliografía recomendada

Adams, E. (2006). Fundamentals of Game Design. ISBN: 978-0321643377.

Dille, F. y Platten, J. Z. (2007). The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design. ISBN: 978-1580650663.

Koster, R. (2004). A Theory of Fun for Game Design. ISBN: 978-1449363215.

Salen, K. y Zimmerman, E. (2004). Rules of Play: Game Design Fundamentals. ISBN: 978-0262240451.

Schell, J. (2008). The Art of Game Design, A Deck of Lenses. ISBN: 978-0615218281.

Swink, S. (2008). Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation. ISBN: 978-0123743282.

10. Materiales, software y herramientas necesarias

Materiales:

Ordenador personal

Software: