



GUÍA DOCENTE

INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE JUEGOS

GRADO EN DISEÑO DE PRODUCTOS INTERACTIVOS

MODALIDAD: A DISTANCIA

CURSO ACADÉMICO: 2023-2024

Denominación de la asignatura:	Introducción al Diseño de Juegos
Titulación:	Diseño de Productos Interactivos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Módulo:	Diseño Conceptual e Ideación
Materia:	Diseño de Productos Interactivos
Curso:	1º
Cuatrimestre:	1º
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	6
Modalidad de enseñanza:	A distancia
Idioma:	Castellano
Profesor / Email:	Alvaro Ortuño/alvaro.ortuño@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

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 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.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias (genéricas, específicas y transversales)

BÁSICAS Y GENERALES

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.

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.

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

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

ESPECÍFICAS

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.

CE3 - Analizar los aspectos sociales y culturales que favorecen la usabilidad de los productos interactivos.

CE5 - Comprender la influencia de la sociología, la filosofía y la psicología en su correlación con la historia del arte, la literatura y los juegos como referencia en el proceso creativo.

CE6 - Aplicar los fundamentos prácticos de matemáticas y física para la creación de un producto digital interactivo.

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

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.

CE16 - Comprender los procesos de los elementos que intervienen en una producción artística interactiva.

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.

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

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

Manejar los conceptos de diseño 2D en la elaboración de un juego

Aplicar el conocimiento de diseño de juegos a la construcción de un juego 3D básico

Aplicar métodos y normas en el diseño de juegos

Diseñar íntegramente un personaje atendiendo a los aspectos físicos, de comportamiento y de lenguaje del mismo

Utilizar los principios de diseño de personajes y diálogos en la creación de historias visuales y diálogos consistentes

CONTENIDO

- Análisis de experiencias interactivas
- Desarrollo de prototipos teóricos de experiencias interactivas
- Desarrollo de prototipos teóricos de experiencias interactivas
- 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

TEMARIO

1. El Rol del Diseñador y El Valor de las Ideas
2. Marcos de Trabajo: Modelo MDA & DDE
3. Los elementos del videojuego
4. Introducción al Diseño de Niveles
5. Género de Plataformas
6. Documentos de Diseño

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DE APRENDIZAJE

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas síncronas
<i>Sesiones teóricas virtuales síncronas</i>	5,71	5,71
<i>Sesiones teóricas virtuales asíncronas</i>	22,86	0,00
<i>Sesiones prácticas virtuales síncronas</i>	2,00	2,00
<i>Sesiones prácticas virtuales asíncronas</i>	8,29	0,00
<i>Seminarios y Talleres</i>	0,00	0,00
<i>Debate y discusión oral y/o escrita.</i>	11,43	0,00
<i>Tutorías</i>	4,00	4,00

<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	27,71	0,00
<i>Elaboración de trabajos en grupo</i>	54,57	0,00
<i>Actividades de Evaluación</i>	5,71	5,71
<i>Test de autoevaluación</i>	7,71	0,00
<i>Seguimiento de proyectos</i>	0,00	0,00
TOTAL	150	17

Metodologías docentes

DESARROLLO TEMPORAL

Presentación - semana 1

Unidad 1 - semana 2-3

Unidad 2 - semana 4-5

Unidad 3 - semana 6-7

Unidad 4 - semana 7-8

Unidad 5 - semana 9-10

Unidad 6 - semana 11-12

Repaso - semana 13-14

Evaluación - semana 15

SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	10	20

<i>Prueba Objetiva</i>	60	70
<i>Evaluación por pares</i>	0	10

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	20	20
<i>Prueba Objetiva</i>	70	70
<i>Evaluación por pares</i>	0	0

Consideraciones específicas acerca de la evaluación

Será necesario que obtener una nota mínima de 4 puntos (sobre 10) en la prueba final presencial para que se realice la media con las actividades formativas.

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.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Materiales:

Ordenador personal

Conexión a internet

Software:

-