



## **GUÍA DOCENTE**

### **DISEÑO DE JUEGOS CASUALES**

### **GRADO EN DISEÑO DE PRODUCTOS INTERACTIVOS**

***MODALIDAD: A DISTANCIA***

***CURSO ACADÉMICO: 2023-2024***

Denominación de la asignatura:	<b>Diseño de Juegos Casuales</b>
Titulación:	Diseño de Productos Interactivos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Módulo:	Diseño Especializado
Materia:	Diseño avanzado
Curso:	4º
Cuatrimestre:	2º
Carácter:	OP
Créditos ECTS:	3
Modalidad de enseñanza:	A distancia
Idioma:	Castellano
Profesor / Email:	Jaime Barahona Martínez/jaime.barahona@u-tad.com
Página Web:	<a href="http://www.u-tad.com/">http://www.u-tad.com/</a>

## 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.

## COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### Competencias (genéricas, específicas y transversales)

#### BÁSICAS Y GENERALES

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.

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 - Manifiestar 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.

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 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.

### 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

## CONTENIDO

- 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

## 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.

## ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DE APRENDIZAJE

### Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas síncronas
<i>Sesiones teóricas virtuales síncronas</i>	3,20	3,20
<i>Sesiones teóricas virtuales asíncronas</i>	7,60	0,00
<i>Sesiones prácticas virtuales síncronas</i>	1,00	1,00
<i>Sesiones prácticas virtuales asíncronas</i>	4,60	0,00
<i>Seminarios y Talleres</i>	2,00	0,00
<i>Debate y discusión oral y/o escrita.</i>	6,40	0,00
<i>Tutorías</i>	2,00	2,00
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	20,80	0,00
<i>Elaboración de trabajos en grupo</i>	20,00	0,00
<i>Actividades de Evaluación</i>	3,20	3,20
<i>Test de autoevaluación</i>	4,20	0,00

<i>Seguimiento de proyectos</i>	0,00	0,00
<b>TOTAL</b>	75	9

### Metodologías docentes

## DESARROLLO TEMPORAL

Presentación - semana 1

Unidad 1 - semana 2-5

Unidad 2 - semana 6-9

Unidad 3 - semana 10-12

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

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/>.

## MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

**Materiales:**

Ordenador personal

Conexión a internet

**Software:**

-