GUÍA DOCENTE

INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE JUEGOS

GRADO EN **DISEÑO DE PRODUCTOS INTERACTIVOS**

MODALIDAD: PRESENCIAL

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/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Jaime Fernando Barahona Martínez/jaime.barahona@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 básicas 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 diseñode productos para el desarrollo de contenidos.

CE19 - Comprender los principios del diseño que permiten la utilización, accesibilidad y usabilidad de los productos interactivos y su 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. Introducción a la industria del videojuego
   - 1.1. El rol del diseñador y equipo de desarrollo
   - 1.2. La industria fuera del equipo de desarrollo
   - 1.3. Fases del desarrollo de un videojuego
   - 1.4. Géneros, modelos y referentes
   - 1.5. Publicación
2. Las ideas
   - 2.1. De dónde vienen las ideas
   - 2.2. Cómo se desarrolla una idea
3. Los elementos del videojuego
   - 3.1. Escenario y ambientación
   - 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. Género Plataformas

5.1. Mecánicas propias

5.2. Retos y Objetivos

5.3. Subgéneros

6. Documentos de diseño

6.1. Herramientas del diseñador

6.2. Tipos de documento

6.2.1. Documento de concepto

6.2.2. Pitch document

6.2.3. Documento de concepto extendido / alto nivel

6.2.4. Documento de diseño (GDD)

6.2.5. Cómo se producen los documentos

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales

Clases teóricas	50,00	50,00
Seminarios y talleres	0,00	0,00
Clases Prácticas	20,00	20,00
Tutorías	3,43	3,43
Actividades de Evaluación	6,29	6,29
Estudio y trabajo en grupo	10,29	0,51
Estudio y trabajo autónomo e individual	60,00	0,00
TOTAL	150	80

Metodologías docentes

Método expositivo/Lección magistral

Estudio de casos

Resolución de ejercicios y problemas

Aprendizaje basado en problemas

DESARROLLO TEMPORAL

Tema 1. Introducción a la industria del videojuego: 3 semanas

Tema 2. Las ideas: 2 semanas

Tema 3. Los elementos del videojuego: 4 semanas

Tema 4. Introducción al diseño de niveles: 2 semanas

Tema 5. Género Plataformas: 2 semanas

Tema 6. Documentos de diseño: 2 semanas

SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	10	30
Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	30	60
Prueba Objetiva	30	70

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	20	20
Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	30	30
Prueba Objetiva	50	50

Consideraciones generales acerca de la evaluación

- La participación en clase supondrá un 20% de la nota final de la asignatura, esta nota se guardará para la convocatoria extraordinaria en caso de suspenderse la asignatura. La asistencia deberá ser de al menos, el 80% para optar a la convocatoria ordinaria.
- Los porcentajes de evaluación de ordinaria se mantendrán en la convocatoria de extraordinaria.
- Es necesario presentar todas y cada una de las actividades, en fecha o durante el período de aceptación con retraso, y obtener una calificación de 5 o superior en el bloque de trabajos en su conjunto para hacer media y aprobar la asignatura. El período de aceptación con retraso será de tres días, con sus 10 minutos iniciales de cortesía en los que se considerará enviado a tiempo, y si se entrega durante el resto del período habrá penalización de uno hasta tres puntos de la calificación. Los trabajos aprobados se guardarán para la convocatoria extraordinaria.
- Es necesario obtener una calificación de 5 o superior en cada una de las partes de la prueba objetiva, control y actividad final, para superar la asignatura. Para optar a su evaluación en la convocatoria ordinaria es necesario tener un 80% de asistencia.

- Un archivo que no se pueda abrir o cuyo link esté roto tendrá una nota de 0. No se admitirán entregas posteriores (Más allá del margen de tres días desde la fecha límite) o "intentos de demostración de que estaba, pero desapareció" por lo que se recomienda al alumno que compruebe el estado del archivo tras subirlo a su página de soporte.
- Es importante cuidar la ortografía y presentación de los trabajos, un gran número de faltas o en caso de ser fallos graves supondrá una sustracción de puntos acorde a la magnitud de estas.
- Toda detección de plagio, copia o uso de malas prácticas (como puede ser el uso de IAs) en un trabajo o examen implicará el suspenso de ese trabajo con un cero, el reporte al claustro y coordinador académico y la aplicación de la normativa vigente, lo que puede conllevar penalizaciones muy serias para el alumno.
- No se permite el uso de SmartWatchs o de móviles durante los exámenes. Dichos aparatos tendrán que estar guardados y fuera de la vista del alumno durante la realización del examen.
- No se permite el uso de móviles durante las clases.

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

Tipología del aula

Equipo de proyección y pizarra

Materiales:

Ordenador personal

Software:

-