



GUÍA DOCENTE

DISEÑO DE VIDEOJUEGOS (III)

GRADO EN DISEÑO DE PRODUCTOS INTERACTIVOS

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2023-2024

Denominación de la asignatura:	Diseño de Videojuegos (III)
Titulación:	Diseño de Productos Interactivos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Módulo:	Diseño Conceptual e Ideación
Materia:	Interacción Hombre-maquina
Curso:	3º
Cuatrimestre:	2º
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Miguel de Andrés Herrero/miguel.andres@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 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 necesaria una interrelación entre una máquina, dispositivo, aplicación y el ser humano.

Descripción de la asignatura

La asignatura Diseño de Videojuegos III tiene como objetivo que el alumno adquiera una serie de competencias en cómo las mecánicas del juego se desarrollan en los videojuegos.

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 II.

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.

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.

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

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.

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 su implicaciones filosóficas.

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

Reconocer las necesidades especiales de jugadores con algún tipo de discapacidad

Evaluar los componentes de usabilidad en un juego

Diseñar un sistema de testeo para un juego

CONTENIDO

- 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
- Implicaciones morales en el diseño de videojuegos y productos interactivos

- Construcción de videojuegos a través de las mecánicas
- Proceso del diseño de mecánicas

TEMARIO

1. Ampliación de Diseño

- 1.1. Especialidades
- 1.2. Design SMART
- 1.3. Flowgraphs en Diseño

2. Diseño Centrado en Personajes

- 2.1. El Personaje desde el Diseño de Videojuegos
- 2.2. Proceso de Creación del Personaje
- 2.3. Ejemplos Relevantes

3. Accesibilidad

- 3.1. El Concepto de la Accesibilidad
- 3.2. La Aplicación de la Accesibilidad
- 3.3. Prácticas Accesibles en Videojuegos

4. Géneros

- 4.1. RPG
- 4.2. Sigilo y Terror
- 4.3. Shooter
- 4.4. Estrategia

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas</i>	44,44	44,44
<i>Seminarios y talleres</i>	0,00	0,00
<i>Clases Prácticas</i>	35,56	35,56

<i>Tutorías</i>	4,22	4,22
<i>Actividades de Evaluación</i>	8,89	8,89
<i>Estudio y trabajo en grupo</i>	23,56	1,18
<i>Estudio y trabajo autónomo e individual</i>	33,33	0,00
TOTAL	150	94

Metodologías docentes

Método expositivo/Lección magistral

Estudio de casos

Resolución de ejercicios y problemas

Aprendizaje basado en problemas

DESARROLLO TEMPORAL

Tema 1 Ampliación de Diseño: 3 semanas

Tema 2 Diseño Centrado en Personajes: 3 semanas

Tema 3 Accesibilidad: 4 semanas

Tema 4 Géneros: 5 semanas

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	30

<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	35	70
<i>Prueba Objetiva</i>	30	60

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>	50	50
<i>Prueba Objetiva</i>	40	40

Consideraciones generales acerca de la evaluación

- Participación en clase: la evaluación de la participación en las actividades de clase se valorará en función de la asistencia y esfuerzo mostrado en la dinámica o intervenciones de clase. La asistencia deberá ser, con carácter obligatorio, de al menos el 80% para que el alumno tenga la oportunidad de asistir a la convocatoria ordinaria.
- Tareas: Esta parte consta de dos tareas principales y un conjunto de entregas menores relacionadas con aspectos prácticos y concretos de la asignatura. Es necesario tener al menos una calificación de 5 o superior en los trabajos principales y también en toda esta parte, para poder hacer media en la convocatoria ordinaria. Los trabajos aprobados se guardarán para la convocatoria extraordinaria en caso de no superar esta parte y, por tanto, la asignatura en la convocatoria ordinaria.
- Trabajo final: Consistirá en un trabajo final complejo, un documento y una presentación, que permitirá valorar los conocimientos adquiridos por los alumnos a lo largo del curso. Se valorarán los conocimientos adquiridos sobre el diseño de juegos y su proceso, también sobre el diseño de personajes y su accesibilidad, y la implementación de las principales características de los géneros estudiados. El alumno necesita un mínimo de 5 en esta parte para aprobar la asignatura y ser evaluado. Las calificaciones aprobadas en este apartado, en caso de suspender la asignatura, se guardarán para la convocatoria extraordinaria.
- Toda detección de plagio, copia o uso de malas prácticas (como puede ser el uso de las 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 SmartWatches o de móviles durante los exámenes. Dichos aparatos tendrán que estar guardados y fuera de la vista durante la realización del examen.
- No se permite el uso de móviles durante las clases.

Las entregas retrasadas tendrán la siguiente penalización:

- Menos de 1 hora: -1 punto
- Entre 1-2 horas: -2 puntos
- Entre 2-3 horas: -3 puntos
- Así sucesivamente hasta el 0

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

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

DAMS, E. y Dormans, J. (2012). Game Mechanics: Advanced Game Design. 1ª ed. New Riders. ISBN978-0321820273

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

Bibliografía recomendada

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

SHELL, J. (2008). The Art of Game Design, a Book of Lenses. ISBN: 978-0615218281

ADAMS, E. (2014). Fundamentals of Shooter Game Design. New Riders.

ADAMS, E. (2014). Fundamentals of Action and Arcade Game Design. New Riders.

ADAMS, E. (2014). Fundamentals of strategy game design. New Riders.

ADAMS, E. (2014). Fundamentals of Role-Playing Game Design. New Riders.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Equipo de proyección y pizarra.

Materiales:

Ordenador personal

Software:

-