GUÍA DOCENTE

DISEÑO DE JUEGOS CASUALES

GRADO EN **DISEÑO DE PRODUCTOS INTERACTIVOS**

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2023-2024

Denominación de la asignatura:	Diseño de Juegos Casuales
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/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Jaime 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 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 - 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 lascompetencias 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 diseñode 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 deconocimientos 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 DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
Clases teóricas	18,75	18,75
Seminarios y talleres	2,50	2,50
Clases Prácticas	6,25	6,25
Tutorías	1,50	1,50
Actividades de Evaluación	2,50	2,50
Estudio y trabajo en grupo	5,00	0,25
Estudio y trabajo autónomo e individual	38,50	0,00
TOTAL	75	32

Metodologías docentes

Método expositivo/Lección magistral

Estudio de casos

Resolución de ejercicios y problemas

Aprendizaje basado en problemas

DESARROLLO TEMPORAL

Tema 0 Introducción: 3 semanas

Tema 1 Patrones: 3 semanas

Tema 2 Mecánicas: 5 semanas

Tema 3 Mantener y cuidar a los jugadores: 4 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	35	70
Prueba Objetiva	30	60

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	10	10

Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	40	40
Prueba Objetiva	50	50

Consideraciones generales acerca de la evaluación

- Participación en clase. La evaluación de la participación en clase se valorará en función del esfuerzo mostrado en sus intervenciones. La asistencia deberá ser, de forma obligatoria, de al menos el 80% para permitirse al estudiante la oportunidad de presentarse a la convocatoria ordinaria con el proyecto final.
- Trabajos. Esta parte consta de dos trabajos, contando un 50% de la nota de esta parte cada uno y un 25% de la nota final de la asignatura. Es preciso tener al menos una nota de 5 o superior en cada uno de los trabajos, para que se pueda hacer media y aprobar la asignatura. Los trabajos aprobados se guardarán para la convocatoria extraordinaria en caso de no aprobarse esta parte o la asignatura.
- Proyecto Final. Constará de la realización y presentación de un trabajo final que aúne todos los conocimientos de la asignatura de manera práctica. Será necesario aprobar con una nota de 5 o superior el proyecto para superar la asignatura. De no aprobarse la asignatura, pero sí el proyecto final, se guardará la nota 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 SmartWatchs 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.

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

Tipología del aula
Equipo de proyección y pizarra

Materiales:
Ordenador personal

Software:
-