



GUÍA DOCENTE

DISEÑO DE JUEGOS SOCIALES Y MULTIJUGADOR

GRADO EN DISEÑO DE PRODUCTOS INTERACTIVOS

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2023-2024

Denominación de la asignatura:	Diseño de juegos Sociales y Multijugador
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	Alberto Pérez Rodríguez/alberto.perez2@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

La asignatura Diseño de juegos sociales y multijugador forma parte de la culminación de todo un proceso de aprendizaje para el desarrollo de productos interactivos, utilizando conocimientos básicos de las asignaturas: "Introducción al diseño de juegos" y "Diseño de juegos".

Los videojuegos sociales y multijugador suponen en la actualidad una importante base en todo el espectro de la industria, ya que ha incorporado masivamente nuevos perfiles de usuarios. Su futuro es prometedor, así lo atestiguan todos los informes de los principales organismos de análisis del sector.

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.

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.

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 de carácter social y/o multijugador
- Planteamiento de videojuegos sociales y/o multijugador
- Desarrollo y análisis pormenorizado de videojuegos por géneros
- Planteamiento de elementos de crítica razonada en productos interactivos

TEMARIO

Tema 1: Introducción

Tema 2: Características y diseño de los juegos sociales

Tema 3: Características y diseño de los juegos multijugador

Tema 4: Desarrollo y diseño en diferentes plataformas

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas</i>	18,75	18,75
<i>Seminarios y talleres</i>	2,50	2,50
<i>Clases Prácticas</i>	6,25	6,25
<i>Tutorías</i>	1,50	1,50
<i>Actividades de Evaluación</i>	2,50	2,50
<i>Estudio y trabajo en grupo</i>	5,00	0,25
<i>Estudio y trabajo autónomo e individual</i>	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 1 Introducción: 4 semanas

Tema 2 Características y diseño de los juegos sociales: 3 semanas

Tema 3 Características y diseño de los juegos multijugador: 3 semanas

Tema 4 Desarrollo y diseño en diferentes plataformas: 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>	45	45
<i>Prueba Objetiva</i>	45	45

Consideraciones generales acerca de la evaluación

- Para aprobar la asignatura el alumno tendrá que aprobar todas las prácticas entregadas y el examen de la asignatura.
- En la parte de las prácticas, independientemente de si la práctica es grupal o individual, el alumno tendrá que subir la práctica a su espacio del campus online personal. La no subida de una práctica grupal tendrá las mismas penalizaciones que si no se entregase una práctica individual, siendo condición de suspenso para la asignatura la falta de alguna de esas prácticas (total o parcialmente) en el campus online personal.
- Es responsabilidad del alumno comprobar que la práctica esta correctamente subida para su corrección.

- En caso de entregar con retraso alguna de las prácticas, tendrá una penalización en la nota final de esa práctica para el alumno. Siendo las penalizaciones las siguientes:
 - Entrega con retraso, hasta las primeras 24 horas de la fecha de entrega oficial: 1 punto de penalización (se resta a la nota final de la práctica).
 - A partir de las primeras 24 horas, y aumentando cada día, se va sumando 1 punto de penalización hasta que el alumno llegase a tener una nota igual a 0. (El alumno nunca se va a quedar con nota negativa).
- El alumno tendrá que acudir, al menos, al 80% de las clases de la asignatura, siendo condición de no poder presentarse a la prueba final de la asignatura en caso de no cumplir el requisito.
- Prueba final: Al final de la asignatura el alumno será evaluado con un examen (práctico y/o teórico) de todo el contenido. Este examen deberá ser superado para aprobar la asignatura.
- Si un alumno suspende una de las partes de la asignatura (trabajos o examen) SÓLO se debe presentar a eso en extraordinaria. Se guarda la otra nota.
- 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.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Jesse Schell (2015). The art of game design, a book of lenses (CRC Press)

Steve Swink (2009). Game Feel. A game designer's guide to virtual sensation (Morgan Kaufmann)

Ernest Adams (2010). Fundamentals of Game Design (NRG)

Bibliografía recomendada

David Perry on Game Design, A brainstorming Toolbox (Course Technology) (2009)

Ernest Adams, Joris Dormans (2012). Game Mechanics. Advanced Game Design (NRG)

Brenda Brathwaite (2009). Challenges for game designers (Course Technology)

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Equipo de proyección y pizarra

Materiales:

Ordenador personal

Software:

-