



GUÍA DOCENTE

DISEÑO DE JUEGOS CASUALES

**GRADO EN DISEÑO DE PRODUCTOS
INTERACTIVOS**

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2025-2026

Denominación de la asignatura:	Diseño de Juegos Casuales
Titulación:	Grado en Diseño de Productos Interactivos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Diseño avanzado
Curso:	4
Cuatrimestre:	2
Carácter:	OP
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Gemma López Canicio / gemma.lopez@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 DE LA MATERIA

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 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

Tema 1: ¿Qué son los Juegos Casuales? Una definición desde su experiencia de juego

Tema 2: Diseño ludo-narrativo de los Juegos Casuales: mecánicas, dinámicas y narratividad

Tema 3: Estimular y mantener el engagement del jugador

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas / Expositivas</i>	19	19
<i>Seminarios y talleres</i>	3	3
<i>Clases Prácticas</i>	6	6
<i>Tutorías</i>	2	2
<i>Actividades de evaluación</i>	3	3
<i>Estudio y trabajo en grupo</i>	5	0
<i>Estudio y trabajo autónomo, individual</i>	39	0

Metodologías docentes

Método expositivo/Lección magistral

Estudio de casos

Resolución de ejercicios y problemas

Aprendizaje basado en problemas

DESARROLLO TEMPORAL

Tema 1: 4 semanas

Tema 2: 8 semanas

Tema 3: 3 semanas

SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO
-------------------------	----------------------------	----------------------------

	A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	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

- El alumnado deberá asistir a un mínimo del 80% de las clases para presentarse al examen final de la asignatura.
- El profesor o profesora se reserva el derecho a decidir cómo se evaluará el punto de participación.
- Al final de la asignatura, el alumnado será evaluado con un examen (práctico y/o teórico).
- El alumnado entregará un Proyecto Final, compuesto por 3 actividades formativas que funcionarán como hitos. Tras la corrección del profesor o profesora, el alumno o alumna podrá mejorar su trabajo de cara a la siguiente entrega. La nota final de las actividades formativas será la de la última entrega, en la que el alumno o alumna deberá presentar el Proyecto Final terminado.
- La superación del Proyecto Final con una nota mínima de 5 es obligatoria para aprobar la asignatura. La nota del Proyecto sólo se tendrá en cuenta si el alumno o alumna obtiene al menos un 4 en el examen final.
- El alumnado subirá las actividades o hitos al campus virtual respetando la fecha y la hora propuestas para la entrega. Por cada plazo de entrega que el alumno no cumpla, la nota máxima final a la que aspira su Proyecto Final se verá reducida 2,5 puntos.
- Es responsabilidad del alumnado comprobar que las actividades formativas están correctamente subidas para su corrección. De no estarlo, la penalización se aplicará igualmente.

- Si un alumno o alumna suspende una de las partes de la asignatura (Proyecto Final o examen) sólo se presentará a convocatoria extraordinaria de la parte suspendida. Se guardará la nota de la parte aprobada.
- 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

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:

-