



Ficha del curso: 2022-2023

Grado: GRADO EN DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS	Curso: 1º (1C)	Idioma: Español
Asignatura: 805308 - Diseño de videojuegos	Abrev: DV	6 ECTS
Asignatura en Inglés: Video game design	Carácter: Obligatoria	
Materia: Fundamentos de videojuegos	12 ECTS	
Otras asignaturas en la misma materia: Motores de videojuegos	6 ECTS	
Módulo: Enseñanzas básicas		
Departamento: Ingeniería del Software e Inteligencia Artificial		Coordinador: Peinado Gil, Federico

Descripción de contenidos mínimos:

El proceso de diseño de videojuegos: del concepto a la implementación.
Especificación y creación de documentación.
Mecánicas.
Interfaces.
Narración interactiva
Definición de los controles.
Equilibrado.
Diseño de juegos en 2D
Diseño de juegos en 3D.
Diseño del espacio y ubicación de los recursos.
Los controles y la navegación.
Diseño de juegos multijugador.

Programa detallado:

1. Introducción
 - Definición y tipología del juego
 - Historia del videojuego
 - Producción y documentación
2. Mecánica
 - Percepción
 - Movimiento
 - Interacción
 - Navegación 2D/3D
 - Decisión
3. Dinámica
 - Estructura del juego
 - Objetivo y conflicto
 - Refuerzo y castigo
 - Puzle y desafío
 - Táctica y estrategia
 - Equilibrio y dificultad
4. Estética
 - Experiencia del jugador
 - Tipología del jugador
 - Idea y emoción
 - Narrativa
5. Contenido
 - Estructura del contenido
 - Plataforma e interfaz
 - Mundo y localización
 - Objeto y máquina
 - Criatura y persona
6. Cuestiones avanzadas
 - Industria y negocio
 - Mercadotecnia

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



Programa detallado en inglés:

1. Introduction
 - Definition and game typology
 - Video game history
 - Production and documentation
2. Mechanics
 - Perception
 - Movement
 - Interaction
 - Navigation 2D / 3D
 - Decision
3. Dynamics
 - Game structure
 - Objective and conflict
 - Reinforcement and punishment
 - Puzzle and challenge
 - Tactic and strategy
 - Balance and difficulty
4. Aesthetics
 - Player experience
 - Player typology
 - Idea and emotion
 - Narrative
5. Contents
 - Content structure
 - Platform and interface
 - World and location
 - Object and machine
 - Creature and person
6. Advanced issues
 - Industry and business
 - Marketing

Competencias de la asignatura:

Generales:

- CG_GV1-Conocer la estructura de los agentes y actores implicados en la producción, distribución y comercialización de contenidos digitales interactivos.
- CG_GV2-Comprender los elementos y mecánicas que componen los distintos tipos de juegos, desarrollando una capacidad analítica para caracterizar un juego y relacionarlo con otros de su mismo género a partir de datos tanto cualitativos como cuantitativos.
- CG_GV3-Comprender los elementos que configuran el proceso de diseño de un videojuego, distinguiendo los recursos narrativos característicos de los distintos géneros y formatos en su contexto histórico, e incluyendo los principios estructurales, estéticos y formales que caracterizan una experiencia de juego satisfactoria.

Específicas:

No tiene

Básicas y Transversales:

- CB_GV1-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
- CB_GV2-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
- CB_GV3-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

Fecha: ____ de _____ de _____

Firma del Director del Departamento:



- CB_GV4-Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- CB_GV5-Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
- CT_GV1-Capacidad de comunicación oral y escrita de la información de forma clara y precisa.
- CT_GV2-Capacidad de análisis y síntesis en la resolución de problemas.
- CT_GV3-Capacidad de resolución de problemas gestionando adecuadamente la información disponible, adaptándose a situaciones cambiantes e integrando creativamente los conocimientos adquiridos.
- CT_GV5-Capacidad para perseguir objetivos de calidad y eficacia de los resultados obtenidos en el desarrollo de su actividad profesional.

Resultados de aprendizaje:

- Evaluar distintas alternativas de diseño orientado a objetos de los módulos que componen un videojuego para dispositivos móviles. (CG_GV3)
- Diseñar programas que hagan un uso adecuado de bibliotecas software y marcos de aplicación desarrollados para un tipo de dispositivo específico. (CG_GV3)
- Diseñar un plan de negocio para un producto de entretenimiento digital. (CG_GV1)
- Diseñar e implementar un plan de pruebas para un videojuego. (CG_GV2)
- Diferenciar las especialidades entre los diseñadores de videojuegos: narrativa, mecánicas o mapas, entre otros. (CG_GV1)

Evaluación detallada:

En las convocatorias ordinaria y extraordinaria de la asignatura los alumnos serán evaluados mediante una misma combinación de actividades docentes: un examen final teórico/práctico (60%), una serie de trabajos prácticos realizados en grupo (30%) y la participación activa en las clases y demás actividades propuestas por el profesorado (10%).

Para aprobar la asignatura es necesario obtener al menos un 5 sobre 10 en el examen final de la convocatoria a la que se presenta el alumno. Para los trabajos prácticos no se exige una nota mínima y serán los mismos en ambas convocatorias, con lo que en la extraordinaria los alumnos podrán optar por mantener sus notas o re-entregar uno o varios de estos trabajos para que vuelvan a ser evaluados. En cuanto a la participación, tampoco hay nota mínima, aunque esta se mantendrá sin cambios hasta la convocatoria extraordinaria.

Actividades docentes:

- | | |
|----------------------|--|
| Reparto de créditos: | Otras actividades: |
| Teoría: 3,00 | Prácticas y desarrollo de trabajos colaborativos |
| Problemas: 0,00 | |
| Laboratorios: 3,00 | |

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



Bibliografía:

Referencias básicas para la asignatura:

- Kent, S. L.: The Ultimate History of Video Games. Prima Pub (2001) / La Gran Historia de los Videojuegos. B de Books (2016)
- Perry, D., DeMaria, R.: David Perry on Game Design: A Brainstorming Toolbox. Charles River Media (2009)
- Schell, J.: The Art of Game Design: A Book of Lenses. A. K. Peters / CRC Press. 3rd Edition (2019)

Más referencias con información complementaria:

- Adams, E.: Fundamentals of Action and Arcade / Adventure / Construction and Simulation / Puzzle and Casual / Role-Playing / Shooter / Sports / Strategy / Vehicle Simulation Design. New Riders (2014)
- Adams, E.: Fundamentals of Game Design. New Riders. Second Edition (2009)
- Adams, E., Dormans, J.: Game Mechanics: Advanced Game Design. New Riders Publishing (2012)
- Adams, E., Sapeta, M.: Casual and Social Games: Advanced Game Design. New Riders Publishing (2013)
- Caillois, R.: Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo. Fondo de Cultura Económica (1958)
- Crawford, C.: Chris Crawford on Game Design. New Riders (2003)
- DeMaria, R. and Wilson, J. L.: High Score! Expanded: The Illustrated History of Electronic Games. CRC Press. 3rd Edition (2018)
- Elias, G. S., Garfield, R., Gutschera, K.R.: Characteristics of Games. MIT Press (2012)
- Huizinga, J.: Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture. Beacon Press (1971)
- Koster, R.: A Theory of Fun. O'Reilly Media. 10th Anniversary Edition (2013)
- Loguidice, B. and Barton, M.: Vintage Games: An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the Most Influential Games of All Time. Routledge (2012)
- Mott, T., Molyneux, P.: 1001 Video Games You Must Play Before You Die. Universe Books (2010)
- Norman, D. A.: The Design of Everyday Things. Basic Books. Second Edition (2013)
- Parkin, S.: An Illustrated History of 151 Video Games: A Detailed Guide to the Most Important Games. Lorenz Books (2014)

Ficha docente guardada por última vez el 01/07/2021 10:11:00 por el usuario: Coordinador GDV

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento: