



Ficha del curso: 2024-2025

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:

Teoría: 3,00

Problemas: 0,00

Laboratorios: 3,00

Otras actividades:

Prácticas y desarrollo de trabajos colaborativos

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)

Integridad y honestidad académica:

La Universidad Complutense de Madrid en general, y su Facultad de Informática en particular, están plenamente comprometidas con los más altos estándares de integridad y honestidad académica, debiendo sus estudiantes comportarse de una manera íntegra y académicamente honesta. Así, el estudiantado se abstendrá de utilizar o cooperar en procedimientos fraudulentos durante el desarrollo de las distintas actividades docentes (cuestionarios, tareas, proyectos, exámenes, etc.), entre los que se encuentran el plagio por cualquier procedimiento, la suplantación o falsificación de documentos y la utilización de material no autorizado por el profesorado.

En el caso de que se detecte un comportamiento fraudulento, esto supone una falta grave de acuerdo con el Sistema de Garantía de la Convivencia de la UCM (<https://bouc.ucm.es/pdf/4979.pdf>), y puede suponer, además de la pérdida al derecho de la convocatoria, una expulsión de la Universidad.

Fecha: ____ de ____ de ____

Firma del Director del Departamento: