



## Guía docente

### 804241 - DISVJ2 - Diseño de Videojuegos II

Última modificación: 08/09/2025

**Unidad responsable:** Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia  
**Unidad que imparte:** 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia.

**Titulación:** GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (Plan 2014). (Asignatura obligatoria).

**Curso:** 2025      **Créditos ECTS:** 6.0      **Idiomas:** Catalán, Inglés

#### PROFESORADO

---

**Profesorado responsable:** Loepfe, Lasse

**Otros:** Loepfe, Lasse  
Grau, Tomás

#### CAPACIDADES PREVIAS

---

Trabajo en equipo y planificación.  
Capacidades creativas y comunicativas.

#### REQUISITOS

---

Cultura de los juegos y videojuegos, industria de los videojuegos.

#### METODOLOGÍAS DOCENTES

---

Las sesiones de clase se dividen en dos franjas de actividad:

1. Parte descriptiva, en la que el profesor explica nuevos contenidos, describe materiales de trabajo, y resuelve dudas de los estudiantes.
2. Parte participativa, en la que los estudiantes trabajan, explican y comentan los ejercicios propuestos.

## OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

---

- Definir los conceptos implicados en el diseño de videojuegos y procesos gamificados: diseño de videojuego, gamificación, factor humano y diseño centrado en el usuario.
- Identificar los elementos de la narración interactiva en los videojuegos.
- Evaluar las consecuencias directas e indirectas que tienen sobre la seguridad, la salud, la justicia social y la perspectiva de género, los productos y servicios relacionados con su ámbito profesional.
- Implementar las mecánicas, las reglas, la estructura y niveles, el guion y el concepto artístico de un videojuego o proceso gamificado, siguiendo los criterios de jugabilidad y balanceo para ofrecer la mejor experiencia de usuario posible.
- Diseñar videojuegos y procesos gamificados destinados tanto a entornos lúdicos como a ámbitos que van más allá del entretenimiento.
- Crear mundos de ficción a partir de los cuales se pueda constituir una IP.
- Colaborar eficazmente y responsablemente como miembro o líder de un equipo, en contextos interdisciplinares o no, considerando los recursos disponibles.

## HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTE

---

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas aprendizaje autónomo	90,0	60.00
Horas grupo mediano	30,0	20.00
Horas actividades dirigidas	12,0	8.00
Horas grupo grande	18,0	12.00

**Dedicación total:** 150 h

## CONTENIDOS

### Wordbuilding y economía

#### Descripción:

Fundamentos básicos de Wordbuilding

- \* Selecciona el nivel de fantasía
- \* Economía, cartografía y cronología
- \* Metodologías de creación

Habitantes del mundo

- \* Razas, culturas y creencias
  - \* Ciudades, estados y naciones
  - \* Cultas misteriosos y sociedades secretas
- Ciencia, magia y panteones

Economía

- Clasificación de los recursos
- Flujos de recursos. Generación, transformación y destrucción
- Feedback loops
- Elaboración y árbol de tecnología

**Dedicación:** 30h

Grupo grande/Teoría: 10h

Grupo mediano/Prácticas: 8h

Actividades dirigidas: 2h

Aprendizaje autónomo: 10h

### Simulación y mecánicas básicas

#### Descripción:

Mecánicas básicas

- Juegos de acción y aventura
- Juegos de simulación y management
- Fusión de géneros

Simulación

- Conceptos y herramientas de balanceo
- Aleatoriedad
- Análisis de sensibilidad
- Simulaciones de Monte Carlo
- Detección de estrategia dominante

**Dedicación:** 30h

Grupo grande/Teoría: 8h

Grupo mediano/Prácticas: 10h

Actividades dirigidas: 2h

Aprendizaje autónomo: 10h

### Conflicto

**Descripción:**

Arquetipos

\* Razas arquetípicas

\* Clases arquetípicas

\* Roles arquetípicos

\* Características, atributos y habilidades

La figura de la fuerza antagonista

\* Los enemigos y monstruos

Progresión de los personajes

Sistemas de combate

Playtesting

Curva de costes

**Dedicación:** 30h

Grupo grande/Teoría: 8h

Grupo mediano/Prácticas: 10h

Actividades dirigidas: 2h

Aprendizaje autónomo: 10h

## ACTIVIDADES

### Game Jams

**Descripción:**

Actividad basada en game jams interdisciplinarias, cuyo objetivo es crear, en equipos y en tiempo limitado, prototipos de videojuegos o experiencias interactivas que partan de la fusión de temas diversos como el arte, el worldbuilding, la sostenibilidad, la tecnología o las mecánicas de juego, entre otros. La actividad promueve la creatividad, la colaboración y la experimentación, ofreciendo un espacio para explorar cómo distintas disciplinas pueden conectarse a través del diseño de juegos.

**Dedicación:** 10h

Grupo mediano/Prácticas: 10h

### Ejercicios

**Descripción:**

Actividad centrada en la práctica de ejercicios de game design, con el objetivo de desarrollar habilidades específicas como el diseño de mecánicas, el balanceo del juego y la creación de narrativa interactiva. A través de dinámicas breves y enfocadas, los participantes experimentan con conceptos clave como la progresión de dificultad, la toma de decisiones, la construcción de universos narrativos o la relación entre mecánica y mensaje. Esta actividad permite analizar y prototipar ideas de forma ágil, fomentando la reflexión crítica sobre el diseño y su impacto en la experiencia del jugador.

**Dedicación:** 10h

Grupo pequeño/Laboratorio: 10h

## SISTEMA DE CALIFICACIÓN

---

Game Jam Exámenes: 60% de la nota, 10% por jam

Examen final: 30% de la nota

Participación y actitud de aprendizaje: 10%.

Los alumnos que no superen la asignatura mediante la evaluación continua podrán presentarse al examen de recuperación, siempre que no tengan una calificación de NP. En este examen se reevaluarán las calificaciones correspondientes al examen final.

Las acciones irregulares que puedan conducir a una variación significativa de la calificación de uno o más estudiantes constituyen una realización fraudulenta de un acto de evaluación. Esta acción conlleva la calificación descriptiva de suspenso y numérica de 0 en el acto de evaluación ordinaria global de la asignatura, sin derecho a recuperación.

Si los docentes tienen indicios de la utilización de herramientas de IA no permitidas en las pruebas de evaluación, podrán convocar a los estudiantes implicados a una prueba oral o a una reunión para verificar su autoría.

## NORMAS PARA LA REALIZACIÓN DE LAS PRUEBAS.

---

Los ejercicios, una vez finalizados, deben entregarse en el Campus Virtual en la entrega correspondiente y en la fecha correspondiente.

La evaluación de los ejercicios no sólo implica la resolución del mismo, también implica la defensa que se hace de los resultados y la realización de documentos relevantes.

Cualquier incidencia que no permita resolver el ejercicio en el tiempo indicado deberá ser comunicada previamente al profesor. Posteriormente a esta comunicación y en función de las causas que motivan la no presentación del ejercicio, si están justificadas, se encontrarán alternativas para completar la evaluación. También se consideraran justificadas las causas de la no-presentación de los ejercicios comunicadas para la gestión de estudios.

Los documentos deben ser completados, siguiendo las instrucciones, especialmente respecto a los nombres de archivos. La correcta gestión de la documentación aportada es un aspecto de las competencias a adquirir y parte de la evaluación.

## BIBLIOGRAFÍA

---

### Básica:

- Silverstein, J.; Sholes, K. The Kobold guide to worldbuilding. Kirkland, WA: Kobil Press, 2012. ISBN 9781936781119.
- Qué es el juego de rol. Barcelona: Troll, 1987.
- Michael Sellers. Advanced Game Design. Pearson, 2018.

## RECURSOS

---

### Enlace web:

- <https://gamebalanceconcepts.wordpress.com/>. Conceptos de balancear