

Guía docente

804426 - EDDV - Entretenimiento Digital y Diseño de Videojuegos

Última modificación: 18/05/2026

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, ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL (Plan 2023). (Asignatura optativa).
GRADO EN DISEÑO DIGITAL Y TECNOLOGÍAS MULTIMEDIA (Plan 2023). (Asignatura optativa).
Curso: 2026 **Créditos ECTS:** 6.0 **Idiomas:** Catalán

PROFESORADO

Profesorado responsable: Mónica Martín
Otros: Mónica Martín
Marta Fernández

CAPACIDADES PREVIAS

Capacidades creativas y comunicativas.
Uso de herramientas ofimáticas, audiovisuales y de creación de interactivos.

REQUISITOS

Cultura de los juegos y videojuegos, industria del entretenimiento interactivo.

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

- Idear mecánicas y dinámicas de juegos, así como de sus usos para la elaboración de documentos de diseño de juegos y propuestas de proyectos amenos, que a su vez sean educativos y / o persuasivos, así como coherentes con el desarrollo humano y la sostenibilidad.
- Analizar los elementos básicos de un videojuego, incluyendo sus objetivos, el marco de diseño, las mecánicas, las recompensas, las dinámicas y su estética, y conceptualizar nuevas propuestas en base a la parte analítica y la de innovación.

HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTE

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

Dedicación total: 150 h

CONTENIDOS

Introducción al Game Design

Descripción:

1. La disciplina de Game Design
2. El oficio de game designer
3. El proceso de creación
4. Nuestra estrategia para crear calidad lúdica

Objetivos específicos:

Poner en contexto la disciplina, el oficio, y los procesos de trabajo y de aprendizaje.

Actividades vinculadas:

Investigación sobre la disciplina, el proceso de creación y conceptos relacionados con la calidad.

Dedicación: 18h 45m

Grupo mediano/Prácticas: 7h 30m

Aprendizaje autónomo: 11h 15m

Elementos de juego y marco de diseño

Descripción:

1. Sistemas formales y abstractos
2. Elementos de juego
3. Marcos de diseño
4. Marco MDA

Objetivos específicos:

Reconocer y analizar elementos de juego y conocer y clasificar en marcos de diseño.

Actividades vinculadas:

Identificación y clasificación de elementos de juego.

Dedicación: 18h 45m

Grupo mediano/Prácticas: 7h 30m

Aprendizaje autónomo: 11h 15m

Mecánicas de juego

Descripción:

1. Mecánicas principales
2. Reglas
3. Mecánicas diferenciales
4. Mecánicas conectadas
5. Mecánicas y controles
6. Mecánicas y jugador
7. Contingencias
8. Sucesión de eventos

Objetivos específicos:

Reconocer, analizar, crear y relacionar mecánicas de juego para la creación de jugabilidad.

Actividades vinculadas:

Análisis de mecánicas de diferentes tipologías.

Creación y justificación de mecánicas.

Relaciones de las mecánicas con otros elementos de juego.

Dedicación: 18h 45m

Grupo mediano/Prácticas: 7h 30m

Aprendizaje autónomo: 11h 15m

Objetivos, recompensas y modificadores

Descripción:

1. Objetivos
2. Recompensas
3. Triangularización
4. Modificadores
5. Tiempo
6. Aleatoriedad, probabilidad e incertidumbre

Objetivos específicos:

Reconocer, analizar, crear y relacionar ritmo de partida.

Actividades vinculadas:

Identificación, análisis y clasificación de objetivos, reforzadores y modificadores.

Creación de propuestas e integración con contextos jugables.

Dedicación: 18h 45m

Grupo mediano/Prácticas: 7h 30m

Aprendizaje autónomo: 11h 15m

El jugador

Descripción:

1. Experiencias diferentes para personas diferentes
2. Inherente al ser humano
3. Consubstancial a la cultura
4. Aprendizaje y progresión
5. Teoría de la autodeterminación
6. Percepción de bienestar y niveles de felicidad
7. Cerebro, emoción, conducta
8. Supervivencia, placer, dolor
9. Modelos mentales
10. Patrones
11. Bartle Test, User Types Hexad, Big Five Model

Objetivos específicos:

Conocer las características de los jugadores para optimizar los sistemas de juego.

Actividades vinculadas:

Identificación de elementos motivadores y sus correspondientes respuestas en las personas.

Identificación y creación de patrones de actividad. Relaciones con diferentes perfiles de personalidad.

Dedicación: 18h 45m

Grupo mediano/Prácticas: 7h 30m

Aprendizaje autónomo: 11h 15m

Dinámicas y flujo de partida

Descripción:

1. Círculo mágico
2. Jugar como actividad en el tiempo
3. Situaciones, decisiones y acciones
4. Diversión
5. Flujo de partida
6. Game Loops
7. Curva de interés
8. Comportamientos por condicionamiento
9. Elementos motivadores
10. Gestión de errores
11. Dinámicas con objetos
12. Puzzles

Objetivos específicos:

Reconocer, analizar, crear y relacionar dinámicas.

Actividades vinculadas:

Análisis y creación de situaciones, decisiones y acciones.

Análisis y creación de flujo de actividad y diversión.

Análisis y creación de puzzles integrados en contextos jugables.

Dedicación: 18h 45m

Grupo mediano/Prácticas: 7h 30m

Aprendizaje autónomo: 11h 15m

Estética y comunicación juego-jugador

Descripción:

1. Percepción y neurociencia
2. Comunicación conceptual
3. Ludología y narratología
4. Linearidad y no linearidad
5. Condicionamiento por entorno
6. Roles de los personajes

Objetivos específicos:

Reconocer, analizar, crear y relacionar elementos estéticos para la óptima comunicación juego-jugador.

Actividades vinculadas:

Análisis de propuestas y su integración con las mecánicas, el concepto y la narrativa.
Creación de propuestas, respondiendo a criterios de contenido y jugabilidad.

Dedicación: 18h 45m

Grupo mediano/Prácticas: 7h 30m

Aprendizaje autónomo: 11h 15m

Estrategia, documentación y comunicación

Descripción:

1. Estrategia de creación y comunicación
2. Documento de diseño tradicional vs formato Wiki

Objetivos específicos:

Reconocer, analizar y crear estrategias de creación y documentación.

Actividades vinculadas:

Creación de una estrategia y documento de diseño GDD.

Dedicación: 18h 45m

Grupo mediano/Prácticas: 7h 30m

Aprendizaje autónomo: 11h 15m

ACTIVIDADES

EJERCICIOS DE SESIÓN

Descripción:

En estos ejercicios el estudiante analiza o crea propuestas en función de los aspectos teóricos que se le han explicado, y documenta su análisis o creación.

Objetivos específicos:

Análisis, investigación y comprensión crítica.

Material:

- Hojas de prácticas.
- Explicaciones y recursos facilitados en las sesiones.

Entregable:

- Entrega de documentos por el campus virtual.

Dedicación: 12h

Grupo mediano/Prácticas: 12h

GAME JAMS

Descripción:

En estas prácticas el estudiante crea en función de contingencias específicas.

Objetivos específicos:

Creación y documentación.

Material:

- Hojas de prácticas.
- Explicaciones y recursos facilitados en las sesiones.

Entregable:

- Documentos en el campus virtual.

Dedicación: 4h

Grupo mediano/Prácticas: 4h

GAME DESIGN DOCUMENT

Descripción:

El estudiante crea un Game Design Document con la formalización de una propuesta.

Objetivos específicos:

Investigación, creatividad y consistencia de propuestas.

Material:

- Hoja de enunciado.
- Explicaciones y recursos facilitados en las sesiones.

Entregable:

- Documentos por el campus virtual.

Dedicación: 20h

Grupo pequeño/Laboratorio: 8h

Aprendizaje autónomo: 12h

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

1. Ejercicios propuestos en las sesiones. La suma de todos supondrá un 20% de la nota de la asignatura.
2. Práctica en formato "Jam". Supondrá el 25% de la nota de la asignatura.
3. Un proyecto final, que supondrá el 45% de la asignatura.
4. La evaluación de la participación del alumno/a en las actividades formativas de la materia, y la actitud de aprendizaje, se evaluará mediante un seguimiento de sus intervenciones, y supondrá un 10% de la nota final.

Las acciones irregulares que puedan llevar a una variación significativa de la calificación de uno o más estudiantes constituyen una realización fraudulenta de un acto de evaluación. Esta acción comporta la calificación descriptiva de suspenso y numérica de 0 del acto de evaluación ordinario global de la asignatura, sin derecho a reevaluación.

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 la autoría.

NORMAS PARA LA REALIZACIÓN DE LAS PRUEBAS.

- Una parte de los ejercicios se puede realizar durante las clases con el profesor de la asignatura. Los estudiantes también deberán dedicar tiempo de trabajo autónomo (fuera de horario) para realizar los ejercicios.
- Los ejercicios, una vez finalizados, deben entregarse en el Campus Virtual en la entrega correspondiente y en la fecha correspondiente, sólo se tendrán en cuenta para evaluar aquellos entregados antes de las 24h de la fecha límite.
- 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 considerarán 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:

- Hodent, Celia. The Gamer's Brain. CRC Press, 2018. ISBN 978-1-4987-7550-2.
- Huizinga, Johan . Homo Ludens. Alianza Editorial, 2012. ISBN 978-84-206-0853-2.
- McGonigal, Jane. Reality is broken. Vintage, 2011. ISBN 9780099540281.
- DeMaria, Rusel; Wilson, Johnny L. High score!: la historia ilustrada de los videojuegos. McGraw-Hill, 2002. ISBN 8448137043.
- Schell, Jesse. The art of game design: a book of lenses. 2nd ed.. Elsevier/Morgan Kaufmann, 2015. ISBN 9781466598645.
- Koster, Raph. A theory of fun for game design. 2nd ed. Sebastopol, United States of America: O'Reilly Media, 2013. ISBN 9781449363215.
- Baricco, Alessandro. The Game. Anagrama, 2019. ISBN 978-84-339-6436-6.
- Marczewski, Andrzej . Even Ninja Monkeys Like to Play. Dutch Driver, 2015. ISBN 978-1514745663.
- Swink, Steve. Game Feel. Morgan Kaufmann, 2009. ISBN 978-0-12-374328-2.

Complementaria:

- Pink, Daniel H.. Drive. Riverhead Books, 2009. ISBN 978-1-59448-884-9.
- Seligman, Martin E. P. . Flourish. Atria, 2011. ISBN 978-1-4391-9075-3.
- Kahneman, Daniel. Pensar rápido, pensar despacio. Debolsillo, 2014. ISBN 978-84-9056-302-1.
- Levitin, Daniel J. . El cerebro musical. RBA, 2014. ISBN 978-84-9056-302-1.
- Marina, José Antonio. Los secretos de la motivación. Ariel, 2011. ISBN 978-84-344-1362-7.
- Norman, Donald A.. La psicología de los objetos cotidianos.. 5a. Nerea, 2011. ISBN 978-84-15042-01-03.