

804348 - GDES-A - Game Design

Unidad responsable: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Curso: 2019
Titulación: GRADO EN DISEÑO, ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL (Plan 2017). (Unidad docente Optativa)
Créditos ECTS: 6 Idiomas docencia: Catalán

Profesorado

Responsable: Boira Ricart, Oriol

Competencias de la titulación a las cuales contribuye la asignatura

Específicas:

CEAAD 3. Dominar el gran abanico de herramientas profesionales del sector para la elaboración de contenidos digitales de todo tipo.

Transversales:

03 TLG. TERCERA LENGUA: Conocer una tercera lengua, que será preferentemente inglés, con un nivel adecuado de forma oral y por escrito y en consonancia con las necesidades que tendrán las tituladas y los titulados en cada enseñanza.

04 COE. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA: Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones; participar en debates sobre temas de la propia especialidad.

05 TEQ. TRABAJO EN EQUIPO: Ser capaz de trabajar como miembro de un equipo interdisciplinar ya sea como un miembro más, o realizando tareas de dirección con la finalidad de contribuir a desarrollar proyectos con pragmatismo y sentido de la responsabilidad, asumiendo compromisos teniendo en cuenta los recursos disponibles.

06 URI. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN: Gestionar la adquisición, la estructuración, el análisis y la visualización de datos e información en el ámbito de la especialidad y valorar de forma crítica los resultados de esta gestión.

07 AAT. APRENDIZAJE AUTÓNOMO: Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar este conocimiento.

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

Conocer el proceso de desarrollo y saber generar un documento de diseño de juego.

Identificar las bases del entretenimiento para la elaboración de puzzles y retos lúdicos a partir de una aplicación gráfica interactiva en tiempo real.

Mostrar conocimiento de los conceptos de mecánicas y dinámicas de juegos y sus usos para la elaboración de propuestas de proyectos amenas y divertidas.

Identificar los diferentes factores y decisiones a tener en cuenta para la elaboración de un videojuego: público, plataforma, cultura, modelo de negocio y distribución.

Aplicar los diferentes aspectos técnicos y teóricos del diseño y la animación en general, al contexto de la industria del videojuego.



804348 - GDES-A - Game Design

Horas totales de dedicación del estudiantado

| | | | |
|------------------------|------------------------------|-----|--------|
| Dedicación total: 150h | Horas grupo grande: | 24h | 16.00% |
| | Horas grupo mediano: | 22h | 14.67% |
| | Horas grupo pequeño: | 0h | 0.00% |
| | Horas actividades dirigidas: | 14h | 9.33% |
| | Horas aprendizaje autónomo: | 90h | 60.00% |

804348 - GDES-A - Game Design

Contenidos

| | |
|--|---|
| <p>Introducción al Game Design</p> | <p>Dedicación: 10h Grupo grande/Teoría: 4h Aprendizaje autónomo: 6h</p> |
| <p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La disciplina de Game Design 2. El oficio de game designer 3. El proceso de creación 4. Nuestra estrategia para crear calidad lúdica <p>Actividades vinculadas: Investigación sobre la disciplina, el proceso de creación y conceptos relacionados con la calidad</p> <p>Objetivos específicos: Poner en contexto la disciplina, el oficio, y los procesos de trabajo y de aprendizaje</p> | |
| <p>Elementos de juego y marco de diseño</p> | <p>Dedicación: 10h Grupo grande/Teoría: 4h Aprendizaje autónomo: 6h</p> |
| <p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sistemas formales y abstractos 2. Elementos de juego 3. Marcos de diseño 4. Marco MDA <p>Actividades vinculadas: Identificación y clasificación de elementos de juego.</p> <p>Objetivos específicos: Reconocer y analizar elementos de juego y conocer y clasificar en marcos de diseño.</p> | |

804348 - GDES-A - Game Design

| | |
|---|---|
| <p>Mecánicas de juego</p> | <p>Dedicación: 30h Grupo grande/Teoría: 12h Aprendizaje autónomo: 18h</p> |
| <p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 <p>Actividades vinculadas:</p> <p>Análisis de mecánicas de diferentes tipologías. Creación y justificación de mecánicas. Relaciones de las mecánicas con otros elementos de juego.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Reconocer, analizar, crear y relacionar mecánicas de juego para la creación de jugabilidad</p> | |
| <p>Objetivos, recompensas y modificadores</p> | <p>Dedicación: 20h Grupo grande/Teoría: 8h Aprendizaje autónomo: 12h</p> |
| <p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Objetivos 2. Recompensas 3. Triangularización 4. Modificadores 5. Tiempo 6. Aleatoriedad, probabilidad e incertidumbre <p>Actividades vinculadas:</p> <p>Identificación, análisis y clasificación de objetivos, reforzadores y modificadores. Creación de propuestas e integración con contextos jugables.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Reconocer, analizar, crear y relacionar ritmo de partida.</p> | |

804348 - GDES-A - Game Design

| | |
|--|---|
| <p>El jugador</p> | <p>Dedicación: 20h Grupo grande/Teoría: 8h Aprendizaje autónomo: 12h</p> |
| <p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Experiencias diferentes para personas diferentes 2. Inherente al ser humano 3. Consustancial 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 <p>Actividades vinculadas:</p> <p>Identificación de elementos motivadores y sus correspondientes respuestas en las personas. Identificación y creación de patrones de actividad. Relaciones con diferentes perfiles de personalidad.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Conocer las características de los jugadores para optimizar los sistemas de juego.</p> | |
| <p>Dinámicas y flujo de partida</p> | <p>Dedicación: 30h Grupo grande/Teoría: 12h Aprendizaje autónomo: 18h</p> |
| <p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 <p>Actividades vinculadas:</p> <p>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</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Reconocer, analizar, crear y relacionar dinámicas.</p> | |

804348 - GDES-A - Game Design

| | |
|---|--|
| <p>Estética y comunicación juego-jugador</p> | <p>Dedicación: 20h Grupo grande/Teoría: 8h Aprendizaje autónomo: 12h</p> |
| <p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 <p>Actividades vinculadas:</p> <p>Análisis de propuestas y su integración con las mecánicas, el concepto y la narrativa. Creación de propuestas, respondiendo a criterios de contenido y jugabilidad.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Reconocer, analizar, crear y relacionar elementos estéticos para la óptima comunicación juego-jugador.</p> | |
| <p>Estrategia, documentación y comunicación</p> | <p>Dedicación: 10h Grupo grande/Teoría: 4h Aprendizaje autónomo: 6h</p> |
| <p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Estrategia de creación y comunicación 2. Documento de diseño tradicional vs formato Wiki <p>Actividades vinculadas:</p> <p>Creación de una estrategia y documento de diseño GDD.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Reconocer, analizar y crear estrategias de creación y documentación.</p> | |

804348 - GDES-A - Game Design

Planificación de actividades

| | |
|---|--|
| <p>EJERCICIOS DE SESIÓN</p> | <p>Dedicación: 5h Grupo grande/Teoría: 2h Aprendizaje autónomo: 3h</p> |
| <p>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.</p> <p>Material de soporte:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hojas de prácticas. - Explicaciones y recursos facilitados en las sesiones. <p>Descripción de la entrega esperada y vínculos con la evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entrega de documentos por el campus virtual. <p>Objetivos específicos: Análisis, investigación y comprensión crítica.</p> | |
| <p>GAME JAMS</p> | <p>Dedicación: 10h Grupo grande/Teoría: 4h Aprendizaje autónomo: 6h</p> |
| <p>Descripción: En éstas prácticas el estudiante crea en función de contingencias específicas</p> <p>Material de soporte:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hojas de prácticas. - Explicaciones y recursos facilitados en las sesiones. <p>Descripción de la entrega esperada y vínculos con la evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Documentos en el campus virtual. <p>Objetivos específicos: Creación y documentación.</p> | |
| <p>GAME DESIGN DOCUMENT</p> | <p>Dedicación: 20h Grupo grande/Teoría: 8h Aprendizaje autónomo: 12h</p> |
| <p>Descripción: El estudiante crea un Game Design Document con la formalización de una propuesta.</p> <p>Material de soporte:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hoja de enunciado. - Explicaciones y recursos facilitados en las sesiones. <p>Descripción de la entrega esperada y vínculos con la evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Documentos por el campus virtual. <p>Objetivos específicos: Investigación, creatividad y consistencia de propuestas.</p> | |

804348 - GDES-A - Game Design

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.

Normas de realización de las actividades

- 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:

- Thompson, J.; Berbank-Green, B.; Cusworth, N.. The computer game design course: principles, practices and techniques for the aspiring game designer.. London: Thames & Hudson, 2007.
- DeMaria, Rusel. High Score : la historia ilustrada de los videojuegos. 3a. McGraw-Hill Interamericana, 2002. ISBN 8448137043.
- Schell, Jesse. The art of game design: a book of lenses. 2nd. Amsterdam: Elsevier/Morgan Kaufmann, 2015.
- Koster, Raph. A theory of fun for game design. 2nd. Sebastopol, United States of America: O'Reilly Media, 2013.

Complementaria:

- Rabin, Steve (ed.).. Introduction to game development. Hingham, MA: Charles River Media, 2008.

Otros recursos:

- www.gamasutra.com
www.gamecareerguide.com
www.gamesindustry.com
www.meristation.com