

804234 - DISVJ1 - Diseño de Videojuegos I

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 Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (Plan 2014). (Unidad docente Obligatoria)
GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (Plan 2014). (Unidad docente Obligatoria)
Créditos ECTS: 6 Idiomas docencia: Catalán, Castellano, Inglés

Profesorado

Responsable: Pons López, Juan Jose
Otros: Castaño Estrella, Daniel
Loepfe, Lasse

Capacidades previas

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

- ? Mostrar capacidad para diseñar, evaluar y testear la usabilidad, la accesibilidad y la jugabilidad de interfaces gráficas de videojuegos.
- ? Mostrar conocimiento de los estándares y las normativas relacionadas con las aplicaciones y sistemas informáticos, la usabilidad, la accesibilidad, la jugabilidad y el método de diseño centrado en el usuario jugador.
- ? Mostrar comprensión del concepto ?Diseño de videojuego? y otros conceptos básicos implicados y ser capaz de diseñar videojuegos utilizando los documentos y recursos tecnológicos necesarios.
- ? Mostrar comprensión del concepto "factor humano", de los mecanismos y procesos psicológicos implicados y ser capaz de aplicar este conocimiento en el proceso de toma de decisiones en el diseño de videojuegos.
- ? Mostrar comprensión y dominio del ?Método de Diseño Centrado en el Usuario? y de los procedimientos, técnicas y tecnologías implicadas y ser capaz de aplicarlo en el proceso de diseño y desarrollo de videojuegos.
- ? Mostrar comprensión y aceptación del compromiso social de las pautas y guías, especialmente las relacionadas con la accesibilidad, y capacidad para aplicarlas adecuadamente a cada tipo de aplicación interactiva o videojuego en el proceso

804234 - DISVJ1 - Diseño de Videojuegos I

de creación de la misma.

? Mostrar comprensión de los elementos de la narración interactiva en videojuegos y capacidad en la aplicación de estos métodos y técnicas en el desarrollo de videojuegos.

? Mostrar conocimiento de las relaciones entre ?cultura ? sociedad - videojuegos? y de las relaciones entre las tipologías y características de los videojuegos, con las características culturales y sociales de la sociedad en la que se producen y se juegan. Ser capaz de aplicar este conocimiento en el análisis de videojuegos.

? Utilizar estrategias para preparar y llevar a cabo las presentaciones orales y redactar textos y documentos con un contenido coherente, una estructura y un estilo adecuados y un buen nivel ortográfico y gramatical.

? Comunicarse de manera clara y eficiente en presentaciones orales y escritas adaptadas al tipo de público y a los objetivos de la comunicación + utilizando las estrategias y los medios adecuados.

? Contribuir a consolidar el equipo planificando objetivos, trabajando con eficacia y favoreciendo la comunicación, la distribución de tareas y la cohesión.

? Después de identificar las diferentes partes de un documento académico y de organizar las referencias bibliográficas, diseñar y ejecutar una buena estrategia de búsqueda avanzada con recursos de información especializados, seleccionando la información pertinente teniendo en cuenta criterios de relevancia y calidad.

? Llevar a cabo las tareas encomendadas a partir de las orientaciones básicas dadas por el profesorado, decidiendo el tiempo que se necesita emplear para cada tarea, incluyendo aportaciones personales y ampliando las fuentes de información indicadas.

? Aplicar los conocimientos alcanzados en la realización de una tarea en función de la pertinencia y la importancia, decidiendo la manera de llevarla a cabo y el tiempo que es necesario dedicarle y seleccionando las fuentes de información más adecuadas.

? Mostrar comprensión lectora suficiente en la lectura de documentos escritos en inglés, vinculados a la materia, tales como apuntes, artículos científicos, artículos de divulgación, páginas web, etc.

· Mostrar conocimiento y comprensión de las diferentes categorías y tipos de juegos de mesa existentes con el objetivo de identificar la tipología más adecuada a los proyectos o encargos que se puedan plantear.

· Mostrar capacidad para elaborar una propuesta y diseñar un prototipo de juego de mesa que pueda servir como presentación de un proyecto de mayor envergadura.

· Mostrar capacidad pa

Horas totales de dedicación del estudiantado

Dedicación total: 150h	Horas grupo grande:	18h	12.00%
	Horas grupo mediano:	30h	20.00%
	Horas grupo pequeño:	0h	0.00%
	Horas actividades dirigidas:	12h	8.00%
	Horas aprendizaje autónomo:	90h	60.00%



804234 - DISVJ1 - Diseño de Videojuegos I

804234 - DISVJ1 - Diseño de Videojuegos I

Contenidos

<p>Introducción al game design</p>	<p>Dedicación: 15h Grupo grande/Teoría: 6h Aprendizaje autónomo: 9h</p>
<p>Descripción: Definición de game design El oficio de game designer ¿Qué es el Magic Circle? Que significa diversión? Que significa Meaningful decisiones? Juego y cultura (Homo Ludens)</p> <p>Actividades vinculadas: Definición propia de que es un juego, que es el game design, que significa diversión?</p>	
<p>Brainstorming y idea inicial</p>	<p>Dedicación: 25h Grupo grande/Teoría: 10h Aprendizaje autónomo: 15h</p>
<p>Descripción: Brainstorming Fuentes de inspiración (Inner & Outer world) Filtrar ideas El Pitch - Sales Sheet Copiar y modificar referencias</p> <p>Actividades vinculadas: Diseño encadenado colaborativo. Moodboard & Sale sheet de un juego, identificando los elementos importantes</p>	

804234 - DISVJ1 - Diseño de Videojuegos I

<p>Fundamentos y aproximaciones al game design</p>	<p>Dedicación: 25h Grupo grande/Teoría: 10h Aprendizaje autónomo: 15h</p>
<p>Descripción: Espacio & Tiempo Máquinas de estado Manipulación de la información Las acciones (Introducción a las mecánicas) Incertidumbre & probabilidad emergencia Aproximaciones al game design * Game centric * Player centric * Narrative centric * Arte céntrico * Niche centric * Tech centric * License centric (juegos franquiciados) * Data centric</p> <p>Actividades vinculadas: Taxonomía propia de mecánicas, géneros, plataformas, etc. Game Wireframe</p>	
<p>Psicología del jugador, documentación y marcos de diseño</p>	<p>Dedicación: 25h Grupo grande/Teoría: 10h Aprendizaje autónomo: 15h</p>
<p>Descripción: Psicología del jugador * Modelos * Conocer el jugador * Motivación intrínseca y extrínseca * Jerarquía de necesidades de Maslow Curva de aprendizaje y Flow User types Hexad, PENS, Big Five modelo, Bartle & Kahneman documentación * GVD - Game visión statement * GDD - Game design documento * Tras el GDD? Core Mechanics * Mecánicas y narrativa emergente * Mecánica de los Puzzles Framework del MDA</p>	

804234 - DISVJ1 - Diseño de Videojuegos I

<p>Pacing, sistemas de recompensas y teoría del juego</p>	<p>Dedicación: 35h Grupo grande/Teoría: 14h Aprendizaje autónomo: 21h</p>
<p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> Pacing * Tutorial orgánico * Impetus del movimiento Amenaza, tensión y tempo Frente loaded vs Slow burn objetivos * Nested goals recompensas * Contingencias * triangularidad * Planificación de las recompensas (Schedules) * Incertidumbre en las recompensas Game Theory * Competición vs cooperación 	
<p>Playtesting y análisis de tecnologías</p>	<p>Dedicación: 25h Grupo grande/Teoría: 10h Aprendizaje autónomo: 15h</p>
<p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tecnología * Historia * Fundacional vs decorativo * Ciclo de bombo * Dilema del innovador Diseño para realidad virtual y diseño para AR Diseño para conmutadores y móviles Prototipos físicos * Redactar el reglament del joc Prototipos de prueba Iterar y mejorar 	

804234 - DISVJ1 - Diseño de Videojuegos I

Planificación de actividades

4 conceptos de juego de mesa	Dedicación: 10h Grupo grande/Teoría: 10h
<p>Descripción: Primera entrega: 4 ideas o conceptos de juego de mesa de una página cada una. (25% de la nota)</p> <p>Material de soporte: 1 pdf con 4 hojas</p> <p>Descripción de la entrega esperada y vínculos con la evaluación: 1 - Campus virtual</p>	
2 prototipos físicos	Dedicación: 4h Grupo grande/Teoría: 4h
<p>Descripción: Segunda entrega: De los 4 conceptos, escogemos 2 y hacemos 2 prototipos físicos. (25% de la nota)</p> <p>Material de soporte: 1 pdf y 2 prototipos físicos</p> <p>Descripción de la entrega esperada y vínculos con la evaluación: Sesión en clase</p>	
1 prototipo final	Dedicación: 4h Grupo grande/Teoría: 4h
<p>Descripción: Tercera y última entrega: De los dos prototipos físicos, escogemos uno y realizamos un mínimo de tres iteraciones de mejora, bien documentadas. (40% de la nota)</p> <p>Material de soporte: 1 pdf y 1 prototipo físico</p> <p>Descripción de la entrega esperada y vínculos con la evaluación: Sesión en clase</p>	

Sistema de calificación

1. Primera entrega: 25% de la nota final
2. Segunda entrega: 25% de la nota final
3. Tercera y última entrega: 40% de la nota final
4. La evaluación de la participación del alumno en las actividades formativas de la materia y la actitud de aprendizaje se evaluará mediante un seguimiento de sus intervenciones. Esta evaluación corresponde al 10% de la nota final.

804234 - DISVJ1 - Diseño de Videojuegos I

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:

- Schell, Jesse. *The art of game design*. 2nd ed. Amsterdam [etc.]: Elsevier/Morgan Kaufmann, 2015. ISBN 9781466598645.
- Koster, R. *A theory of fun for game design*. 2nd ed. Sebastopol, USA: O'Reilly Media, 2013. ISBN 9781449363215.
- Selinker, M. *The Kobold guide to board game design*. Kirkland, WA: Open Design LLC, 2012. ISBN 9781936781041.
- Tinsman, B. *Game inventor's guidebook: how to invent and sell board games, card games, role-playing games, and everything in between!*. Garden City, NY: Morgan James Pub, 2008. ISBN 9781600374470.
- Woods, S. *Eurogames: the design, culture and play of modern european board games*. Jefferson, North Carolina and London: McFarland & Company, 2012. ISBN 9780786467976.