

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: 2018
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 para identificar los principales recursos lúdicos existentes en los juegos de mesa con el objeto a apl

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: 2h Grupo grande/Teoría: 2h</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: 4h Grupo grande/Teoría: 4h</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>	

804234 - DISVJ1 - Diseño de Videojuegos I

<p>Mecánicas de juego</p>	<p>Dedicación: 6h Grupo grande/Teoría: 6h</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: 4h Grupo grande/Teoría: 4h</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>	

804234 - DISVJ1 - Diseño de Videojuegos I

<p>El jugador</p>	<p>Dedicación: 4h Grupo grande/Teoría: 4h</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: 8h Grupo grande/Teoría: 8h</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. Puzles <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 puzles integrados en contextos jugables.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Reconocer, analizar, crear y relacionar dinámicas.</p>	

804234 - DISVJ1 - Diseño de Videojuegos I

<p>Estética y comunicación juego-jugador</p>	<p>Dedicación: 8h Grupo grande/Teoría: 8h</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: 4h Grupo grande/Teoría: 4h</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>	

804234 - DISVJ1 - Diseño de Videojuegos I

<p>Introducción a los juegos de mesa</p>	<p>Dedicación: 6h Grupo grande/Teoría: 6h</p>
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Prehistoria y antepasados del videojuego: los juegos de mesa 2. Tipos de juegos y categorías 3. Concepto: el espacio de posibilidades de un juego 4. Juegos clásicos: adaptación a mini juegos <p>Actividades vinculadas: Pdf individual con variaciones del Juego de la Oca Adaptar sistema de juego tipo puzzle (Rush Hour) a mini juego para vídeo</p> <p>Objetivos específicos: Elaborar propuesta; comprobar el espacio de posibilidades Análisis, creación y adaptación (puntuable)</p>	
<p>Autopsia, mecánicas y conceptos</p>	<p>Dedicación: 4h Grupo grande/Teoría: 4h</p>
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Reglamento y contenidos: presentación, objetivo y componentes 2. Mecánicas de juego: turnos, fases, condiciones de victoria 3. Conceptos: Party Games y Fillers <p>Actividades vinculadas: Realizar template de reglamento de juego.</p> <p>Objetivos específicos: Análisis y planificación</p>	

804234 - DISVJ1 - Diseño de Videojuegos I

Aleatoriedad y simulación	Dedicación: 4h Grupo grande/Teoría: 4h
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Recursos para generar resultados aleatorios 2. Mecanismos de simulación 3. Juego de cartas coleccionable: probabilidad y combinatoria <p>Actividades vinculadas:</p> <p>Estudio comparativo Magic vs Heartsone Quiz de juegos</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Análisis y elaboración de propuesta Investigación</p>	
Comunicación e interacción entre jugadores	Dedicación: 4h Grupo grande/Teoría: 4h
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Confrontación vs cooperación: juegos semi cooperativos y cooperativos 2. El playtesting 3. Diplomáticos: comunicar, negociar? decidir 4. Juego por correo <p>Actividades vinculadas:</p> <p>Pasar juego semi cooperativo a cooperativo y propuesta de video juego Jugar un juego por correo.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Análisis y crítica, creatividad y propuesta (puntuable) Análisis, planificación, gestión de habilidades y toma de decisiones</p>	

804234 - DISVJ1 - Diseño de Videojuegos I

<p>Simulación deportiva</p>	<p>Dedicación: 2h Grupo grande/Teoría: 2h</p>
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Simuladores deportivos: abstractos y temáticos 2. Ambientación y jugabilidad 3. Reglas de simulación 4. Matriz de acciones y resultados <p>Actividades vinculadas: Matriz de simulación deportiva</p> <p>Objetivos específicos: Análisis, playtesting, planificación, creatividad (puntuable)</p>	
<p>Negociación e interacción entre jugadores</p>	<p>Dedicación: 4h Grupo grande/Teoría: 4h</p>
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Toma de decisiones, gestión de recursos 2. Negociación y estrategia 3. Evolución de los juegos mainstream, eurogames 4. Actualizar juegos de mesa 5. Concepto de asimetría vs simetría: juegos temáticos 6. Gestión de habilidades <p>Actividades vinculadas: Actualización de un juego (parchís) Diseñar un ajedrez asimétrico</p> <p>Objetivos específicos: Análisis, creatividad, planificación y propuesta Análisis, creatividad, planificación y propuesta (puntuable)</p>	

804234 - DISVJ1 - Diseño de Videojuegos I

<p>Juego de rol y proceso creativo</p>	<p>Dedicación: 2h Grupo grande/Teoría: 2h</p>
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perfiles de jugador: PJ y DJ 2. Sistemas de creación: personajes, aventuras, mundo 3. Diversificación de los sistemas de juego 4. Proceso creativo: personajes <p>Actividades vinculadas: Diseño de creación de personajes con progresión de habilidades</p> <p>Objetivos específicos: Análisis, creatividad, planificación y propuesta (puntuable)</p>	
<p>Juegos franquiciados</p>	<p>Dedicación: 2h Grupo grande/Teoría: 2h</p>
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Juegos basados en franquicias de novelas, comics, películas, series 2. Proceso de creación basado en la adaptación <p>Actividades vinculadas: Práctica final: Diseño de prototipo de juego de mesa adaptado de video juego Pasar video juego de zombis a juego de mesa. Playtesting</p> <p>Objetivos específicos: Análisis, creatividad, planificación y propuesta (puntuable)</p>	

Sistema de calificación

1. Ejercicios propuestos en cada sesión. La suma de todos supondrá una ponderación del 35% de la nota de la asignatura.
2. Dos proyectos finales, uno de cada gran bloque de la asignatura. La suma de los dos supondrá el 55% de la nota de la asignatura.
3. 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. 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.