

804241 - DISVJ2 - Diseño de Videojuegos II

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

Trabajo en equipo y planificación.
Capacidades creativas y comunicativas.

Requisitos

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

Competencias de la titulación a las cuales contribuye la asignatura

Específicas:

- CEVJ 3. Aplicar las metodologías de diseño de interfaces gráficas de una aplicación interactiva siguiendo criterios de usabilidad y accesibilidad y teniendo en cuenta las diferentes plataformas a las que puede ir dirigida.
- CEVJ 4. Identificar y emplear mecánicas y dinámicas de juego en entornos no lúdicos con la finalidad de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo y la fidelidad en sectores muy diversos como la educación, el marketing, la empresa y la salud o el deporte.
- CEVJ 1. Diseñar las mecánicas, las reglas, la estructura, el guión y el concepto artístico de un videojuego, maximizando la inmersión y los criterios de jugabilidad y balanceo para ofrecer la mejor experiencia de usuario posible.

Transversales:

- 04 COE N3. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA - Nivel 3: 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.
- 05 TEQ N3. TRABAJO EN EQUIPO - Nivel 3: Dirigir y dinamizar grupos de trabajo, resolviendo posibles conflictos, valorando el trabajo hecho con las otras personas y evaluando la efectividad del equipo así como la presentación de los resultados generados.
- 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.
- 06 URI N3. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN - Nivel 3: Planificar y utilizar la información necesaria para un trabajo académico (por ejemplo, para el trabajo de fin de grado) a partir de una reflexión crítica sobre los recursos de información utilizados.
- 07 AAT N3. APRENDIZAJE AUTÓNOMO - Nivel 3: 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.

804241 - DISVJ2 - Diseño de Videojuegos II

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 crear un mundo que sirva de escenario como trasfondo de una propiedad intelectual.
- Creación de un reglamento que sirva de soporte para una propiedad intelectual.

Mostrar conocimientos de los estándares y las normativas relacionadas con las aplicaciones y los sistemas informáticos, la usabilidad, la accesibilidad, la jugabilidad y el método de diseño centrado en el usuario jugador.

Mostrar comprensión del concepto 'Diseño de videojuegos' y otros conceptos básicos implicados y ser capaz de diseñar videojuegos utilizando los documentos y otros recursos tecnológicos.

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 aplicar esto en el proceso de diseño y desarrollo de videojuegos.

Mostrar comprensión y aceptación del compromiso social de las pautas y las guías, especialmente las relacionadas con la accesibilidad, y capacidad para aplicar esto adecuadamente a cada tipo de aplicación interactiva o videojuego en el proceso de creación de esta.

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 conocimientos de las relaciones entre 'cultura', 'sociedad' y 'videojuegos'. 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 juegan. Ser capaz de aplicar estos conocimientos en el análisis de videojuegos.

Utilizar estrategias para preparar y realizar 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.

Realizar las tareas encomendadas a partir de las orientaciones básicas dadas por el profesorado, decidiendo el tiempo que se requiere para completar 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,

804241 - DISVJ2 - Diseño de Videojuegos II

decidiendo la manera de realizarla y el tiempo que es necesario dedicarle y seleccionar las fuentes de información más adecuadas.

Mostrar comprensión lectora suficiente en la lectura de documentos escritos en inglés, vinculados a la materia, como por ejemplo apuntes, artículos científicos, artículos de divulgación, webs, etc.

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%

804241 - DISVJ2 - Diseño de Videojuegos II

Contenidos

<p>Worldbuilding y sistemas de desarrollo</p>	<p>Dedicación: 20h Grupo grande/Teoría: 8h Aprendizaje autónomo: 12h</p>
<p>Descripción: sistemas ágiles * SCRUM, Kanban & Agile Milestones y Waterfall Crunch Fundamentos básicos de Worldbuilding * Selecciona el nivel de fantasía * Economía, cartografía y cronología * Metodologías de creación Habitantes del mundo * Razas, culturas y creencias * Ciudades, estados y naciones * Cultos misteriosos y sociedades secretas Ciencia, magia y panteones</p>	
<p>Creación de personajes</p>	<p>Dedicación: 20h Grupo grande/Teoría: 8h Aprendizaje autónomo: 12h</p>
<p>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</p>	

804241 - DISVJ2 - Diseño de Videojuegos II

<p>Balanceo</p>	<p>Dedicación: 30h Grupo grande/Teoría: 12h Aprendizaje autónomo: 18h</p>
<p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> Determinístico vs aleatorio Solvencia Disponibilidad de la información Interacción con los jugadores simetría Balanceo del metajoc Relaciones numéricas, intra sistémicas y transitivas Curva del coste beneficio balanceo situacional Costes de oportunidad y Sunken costes Comportamientos no deseados Probabilísticas * Sampling distributions * Psicología de las probabilidades 	
<p>Narrativa</p>	<p>Dedicación: 15h Grupo grande/Teoría: 6h Aprendizaje autónomo: 9h</p>
<p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> Fundamentos del Storytelling * Estructura básica el conflicto Análisis de estructuras narrativas * Lineales (Rail roaded) * Emergentes (Open World - Sandbox) Metodologías para la estructura narrativa Arco argumental de los personajes el diálogo el clímax disonancia ludonarrativa Diegética de la narrativa 	

804241 - DISVJ2 - Diseño de Videojuegos II

<p>Reglamento</p>	<p>Dedicación: 15h Grupo grande/Teoría: 6h Aprendizaje autónomo: 9h</p>
<p>Descripción: Reglamento genérico * Clima y entorno * Tiempo, curación y transporte Reglamento específico * Setting * Razas y poderes Reglamento de combate * Diseño de situaciones de combate</p>	
<p>Economía del juego</p>	<p>Dedicación: 15h Grupo grande/Teoría: 6h Aprendizaje autónomo: 9h</p>
<p>Descripción: Feedback loop positivo y negativo Fuentes & pozos meta juego Comercio Supply & Demand sustitución Enhancer & scarcity economías abiertas</p>	
<p>Diseño procedural</p>	<p>Dedicación: 15h Grupo grande/Teoría: 6h Aprendizaje autónomo: 9h</p>
<p>Descripción: Feedback loop positivo y negativo Fuentes & pozos Meta juego Comercio Supply & Demand Sustitución Enhancer & scarcity Economías abiertas</p>	

804241 - DISVJ2 - Diseño de Videojuegos II

<p>Puzzles avanzados</p>	<p>Dedicación: 15h Grupo grande/Teoría: 6h Aprendizaje autónomo: 9h</p>
<p>Descripción: Orden Digital vs analog Puzzles como Core Mechanics Puzzles como mecánicas secundarias Emergencia a los puzzles Tips & Tricks</p>	
<p>Machine Learning</p>	<p>Dedicación: 5h Grupo grande/Teoría: 2h Aprendizaje autónomo: 3h</p>
<p>Descripción: NPC Agentes Generación de arte Generación de reglas</p>	

804241 - DISVJ2 - Diseño de Videojuegos II

Planificación de actividades

Worldbuilding: Creación de un mundo fantástico	Dedicación: 4h Grupo grande/Teoría: 4h
Descripción: Primera entrega - Worldbuilding: Creación de un mundo fantástico (25% de la nota) Material de soporte: 1 pdf 8 paginas Descripción de la entrega esperada y vínculos con la evaluación: Campus virtual	
Creación de personajes: Creación del Cast del juego	Dedicación: 4h Grupo grande/Teoría: 4h
Descripción: Segunda entrega - Creación de personajes: Creación del Cast del juego. Protagonista, Antagonista y 2 secundarios (25% de la nota) Material de soporte: 1 pdf 8 paginas Descripción de la entrega esperada y vínculos con la evaluación: Campus virtual	
Aventura en solitario: Creación de una aventura	Dedicación: 4h Grupo grande/Teoría: 4h
Descripción: Tercera y última entrega - Aventura en solitario: Creación de una aventura de 25-30 puntos en RPGMaker u otro sistema proporcionado por el profesor. (40% de la nota) Material de soporte: 1 pdf 25-50 paginas Descripción de la entrega esperada y vínculos con la evaluación: Campus virtual	

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.

804241 - DISVJ2 - Diseño de Videojuegos II

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 tareas encomendadas en las sesiones.

Los ejercicios, una vez finalizados, deberán entregarse en el Campus Virtual en la entrega y en la fecha correspondiente, sólo se tendrán en cuenta para evaluación esos que hayan sido entregados antes de las 24h de la fecha límite.

La evaluación de los ejercicios no sólo implica la resolución del mismo. El principal interés es evaluar como el estudiante defensa los resultados y la realización del documento entregado.

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 motiven la no presentación del ejercicio, si están justificadas, se buscaran alternativas para completar la evaluación. También se consideraran justificadas las causas de la no-presentación de los ejercicios comunicadas por la gestión de los estudios.

Los documentos deben ser completados, siguiendo las instrucciones, especialmente respecto a los nombres de los 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: Kobo Press, 2012. ISBN 9781936781119.

Qué es el juego de rol. Barcelona: Troll, 1987.

Michael Sellers. Advanced Game Design. Pearson, 2018.

Otros recursos:

Enlace web

<https://gamebalanceconcepts.wordpress.com/>

Conceptos de balancear