

# Guía Docente

## DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Experto en Desarrollo de Videojuegos (Título Propio asociado a Ingeniería Informática)		
Facultad/Escuela:	Escuela Politécnica Superior		
Asignatura:	Game Design		
Tipo:	Propia Obligatoria	Créditos ECTS:	4
Curso:	1	Código:	36311
Periodo docente:	Segundo semestre		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	100		

Equipo Docente	Correo Electrónico
Francisco Borja Barinaga López	barinagaborja@gmail.com

## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura Game Design pone al alumno en contacto con las técnicas de especificación de juegos y de comunicación de esta especificación. Así en el perfil de programador de videojuegos contará con los conocimientos necesarios para trabajar en equipo y entender las necesidades del proyecto.

## OBJETIVO

La impartición de la asignatura toma como base los siguientes objetivos generales:

- oCapacitar al alumno para comprender y usar los fundamentos del diseño de juegos en la creación de Vídeo Juegos.
- oCapacitar al alumno para realizar un Game Design Document.

oEjercitar la capacidad del alumno para crear obras originales y competitivas.

oDotar al alumno de las habilidades específicas para entender las principales mecánicas y métodos de trabajo sobre los diferentes géneros en los Vídeo Juegos.

## CONOCIMIENTOS PREVIOS

Sin conocimientos previos.

## CONTENIDOS

- 1.Introducción. El rol del diseñador de juegos.
- 2.Descripción del proceso y técnicas creativas para obtener las primeras ideas de un videojuego.
- 3.Fases del prototipado y testeo.
- 4.Los juegos: definiciones, estructuras y géneros.
- 5.Los elementos del juego y la confección de reglas.
- 6.Los elementos dramáticos y narrativos.
- 7.Tipologías de jugadores e importancia de la experiencia de juego.
- 8.Sistemas dinámicos. Introducción a los automatismos inteligentes.
- 9.Conceptos básicos sobre lógica probabilística.
- 10.Equilibrado y testeo.
- 11.Creación del documento de diseño.

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

Las clases se dividirán en dos partes:

- 1.Clase teórica.
- 2.Trabajo práctico en grupos.

En las clases con un enfoque más teórico se presentarán conceptos nuevos, avanzando en el temario de la asignatura, y se comentarán los aspectos de la practica de forma más teórica.

En las clases con un enfoque más práctico los alumnos trabajarán en sus prácticas o en ejercicios presentados por el profesor aplicando los conceptos vistos y desarrollándolos.

Además, la principal actividad formativa será el trabajo continuo sobre la práctica final en grupo, la cual se desarrollará se revisará y se corregirá durante todo el curso hasta que los conocimientos prácticos y teóricos sean alcanzados.

## DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
46 horas	54 horas
Clase teórica expositiva 17h Clase práctica 17h Presentación de trabajos 6h Tutorías 3h Evaluación mediante examen 3h	Estudio y trabajo individual 27h Trabajo en grupo 27h

## COMPETENCIAS

Capacidad para comprender y usar los fundamentos del diseño de juegos en la creación de desarrollos competitivos, elaborando documentación original y haciendo uso de las mecánicas y métodos de trabajo sobre los diferentes géneros del sector.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Desarrollar el proceso completo de diseño de un juego o videojuego.

Redactar documentos de comunicación del diseño de juegos como el Documento de Diseño o el Concepto de Juego.

Explicar qué elementos de diseño definen un juego, la relación que muestran entre sí y la relevancia en el resultado final.

Entender la experiencia de juego y explicar su relación con los elementos de juego y con el jugador.

Planificar e implementar un proceso de integración de contenidos en un juego.

## SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Existirán dos convocatorias de evaluación: la convocatoria ordinaria y la convocatoria extraordinaria.

En la convocatoria ordinaria se tendrán en cuenta las siguientes herramientas de evaluación con su correspondiente ponderación:

- Prueba escrita global de carácter teórico: 25% de la calificación final.
- Práctica final en grupo: 65% de la calificación final.
- Participación en clase y otros trabajos/ejercicios: 10% de la calificación final. Será requisito imprescindible haber asistido como mínimo al 80% de las sesiones. En caso contrario este tipo de prueba se calificará con 0 puntos.

Aquellos alumnos que estén exentos de la obligación de asistir a clase, bien por segunda matrícula en la asignatura o sucesivas, bien por contar con autorización expresa de la Dirección del Grado, serán evaluados por el mismo tipo de pruebas. El 10% de la participación en clase podrán obtenerlo asistiendo al menos a tres tutorías con el profesor responsable de la asignatura.

En la convocatoria extraordinaria se tendrán en cuenta las siguientes herramientas de evaluación con su correspondiente ponderación.

- Prueba escrita global de carácter teórico: 25% de la calificación final.
- Práctica final (en grupo o individual): 65% de la calificación final.
- Participación en clase y otros trabajos/ejercicios 10%: La calificación de este apartado será un valor numérico entre 0 y 10 obtenido en la ordinaria o a través de las tutorías. Aunque esta nota sea inferior a 5, no se podrá optar a recuperación.

A efecto de cómputo de convocatorias en una asignatura, solamente se contabilizarán como consumidas aquellas en las que el alumno se haya presentado a todas las pruebas de evaluación, o a una parte de las mismas, siempre que su peso en la nota final supere el 50%, aunque no se presente al examen final. Se entenderá que un alumno se ha presentado a una prueba aunque la abandone una vez comenzada la misma. La condición de No Presentado en la convocatoria extraordinaria estará ligada a la no asistencia o entrega de ninguna prueba, práctica o trabajo que esté pendiente.

## BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

### Básica

SCHELL, J. (2015): The Art of Game Design. A Book of Lenses. CRC Press.

BARINAGA, B (2010): Juego. Historia, Teoría y Práctica del Diseño Conceptual de Videojuegos. Alesia Games.

PERRY, D., DEMARIA R.: (2009): David Perry on Game Design: A Brainstorming Toolbox. Course Technology.

## **Complementaria**

CRAWFORD, C. (2003): On Game Design. New Riders Publishing.

SALEN, K. y ZIMMERMAN, E, (2004): Rules of Play. Game Design Fundamentals. Mit Press Cambridge.

BRATHWAITE, B. y SCHREIBER, I. (2009): Challenges for Game Designers. Course Tehnology.

FULLERTON, T. (2008): Game Design Workshop. A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. Morgan Kaufmann Publishers.