

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Experto en Technical Artist (Título propio asociado a Creación y Narración de Videojuegos)		
Facultad/Escuela:	Escuela Politécnica Superior		
Asignatura:	Testeo y Equilibrado de Juegos		
Tipo:	Propia Obligatoria	Créditos ECTS:	3
Curso:	1	Código:	46111
Periodo docente:	Segundo semestre		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	75		

Equipo Docente	Correo Electrónico
Darío Ávalos Modino	dario@animatoon.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

En esta asignatura veremos cómo se testea y equilibra el contenido dentro del videojuego. Veremos que procesos se han de seguir y como se han de seguir, qué información se le pasa a cada uno de los integrantes del equipo para su posterior proceso.

Como se comprueban los fallos, la recurrencia de los mismos y si son relevantes. Qué tipo de errores se van a encontrar, de gameplay, gráficos, de audio, de online, de memorias archivos corruptos, de controles, de texto, de voces...

Explicaré como se equilibra un juego en las distintas fases antes del lanzamiento, curva de dificultad, aprendizaje, balanceo de personajes recursos y análisis. El equilibrado en juegos simétricos y asimétricos.

En esta asignatura veremos cómo se testea y equilibra el contenido dentro del videojuego. Veremos qué procesos se han de seguir y cómo se han de seguir, qué información se le pasa a cada uno de los integrantes del equipo para su posterior proceso.

Cómo se comprueban los fallos, la recurrencia de los mismos y si son relevantes. Qué tipo de errores se van a encontrar, de gameplay, gráficos, de audio, de online, de memorias archivos corruptos, de controles, de texto, de voces...

Profundización en los procesos de pruebas localización de videojuegos, control de calidad y adecuación de terminología de First Party (Compliance)

Se explicará como se equilibra un juego en las distintas fases antes del lanzamiento, curva de dificultad, aprendizaje, balanceo de personajes recursos y análisis. El equilibrado en juegos simétricos y asimétricos.

OBJETIVO

Dotar a los alumnos de la capacidad de análisis y equilibrado en los juegos para que puedan dotar a los mismos de una experiencia excelente en sus juegos.

Generar en el estudiante el amor por la excelencia y los productos bien acabados.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Para hacer frente a esta asignatura el alumno deberá saber los procesos básicos de la creación de un videojuego. *

CONTENIDOS

1. Testeo de Videojuegos

En esta primera parte se explicará como se testea un videojuego, que partes deben ser testeadas y cuales no.

1.1 Testeo de funcionalidad (QA)

1.1.1 Bugs, Glitches y recurrencias.

1.1.2- Testeo de Físicas.

1.2 - Testeo de Contenido

1.2.1- Testeo de Audio

1.2.3- Testeo de Interfaz.

1.2.4 Testeo de Input.

1.2.5 Testeo de localización

1.3- Creación del plan de Testeo

1.4 - Creación de documentación

1.4 - Adecuación a la terminología de First Party (Sony, Microsoft, Nintendo)

1.5 - Reporte de bugs

1.6- Herramientas para el registro y seguimiento.

1.7 -Gravedad y priorización

2. Equilibrado de Videojuegos

En este apartado se explican algunas de las técnicas más utilizadas para equilibrar los juegos, así como los arquetipos más populares de distribución de atributos. Sistemas que si son adoptados desde el momento de la concepción del juego facilitarán su afinamiento posterior.

2.1 Simétricos

Enseñaremos como dotar a todos los jugadores del mismo número de recursos. Veremos como por cortesía y para buscar el juego equilibrado, se le suele otorgar la ventaja de empezar al jugador menos experto, o en el caso de ser ambos jugadores de un nivel similar, se sortea.

2.2 Asimétricos

Enseñaremos como dotar a los jugadores de distintos recursos y habilidades. Requiere más trabajo para conseguir un juego equilibrado pero mostraremos algunas de las razones por las que un juego asimétrico es preferible ya sean históricos, otros puntos de vista, personalización, nivelar el juego o crear algo más interesante.

2.2.1 Juegos de Casino

2.2.2 Juegos de Cartas

2.2.3 MOBAs

2.2.4 Pay to Win

ACTIVIDADES FORMATIVAS

LECCIÓN MAGISTRAL PARTICIPATIVA: A diferencia de la lección magistral clásica, en la que el peso de la docencia recae en el profesor, en la lección magistral participativa buscamos que el estudiante pase de una actitud pasiva a una activa, favoreciendo su participación. Para ello es necesario que el docente realice una buena estructuración del contenido, tenga claridad expositiva y sea capaz de mantener la atención y el interés del estudiante.

TRABAJO AUTÓNOMO. En esta metodología el alumno toma la iniciativa con o sin la ayuda de otros (profesores, compañeros, tutores, mentores). Es el estudiante el que diagnostica sus necesidades de aprendizaje, formula sus metas de aprendizaje, identifica los recursos que necesita para aprender, elige e implementa las estrategias de aprendizaje adecuadas y evalúa los resultados de su aprendizaje. El docente se convierte así en el guía, el facilitador y en una fuente de información que colabora en ese trabajo autónomo. Esta metodología resultará de especial interés para el desarrollo de competencias relacionadas con la investigación.

TRABAJO COOPERATIVO EN GRUPOS REDUCIDOS: El número de alumnos programado en nuestra Universidad nos permite un trabajo grupal en grupos reducidos. Slavin define el trabajo cooperativo como "estrategias de instrucción en las que los alumnos están divididos en grupos pequeños y son evaluados según la productividad del grupo", lo que pone en juego tanto la responsabilidad individual como la interdependencia positiva, base del trabajo profesional en equipo.

MÉTODO DEL CASO: Adquisición de aprendizaje mediante el análisis de casos o situaciones reales de gestión. Esta técnica de aprendizaje activa, centrada en la investigación del estudiante sobre un problema real y específico, ayuda al alumno a adquirir la base para un estudio inductivo.

APRENDIZAJE POR RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS: El docente propone un problema sobre el que no se ha impartido formación específica previa, que se trabaja individualmente o por grupos en el aula o de modo virtual, y que luego tiene que ser trabajado de modo individual por el alumno.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
30 horas	45 horas

COMPETENCIAS

Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en el área de testeo de videojuegos a un nivel profesional para analizar y mejorar el trabajo en cada departamento de desarrollo. Incluye también aspectos que implican al estudiante de manera profesional.

Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos a su trabajo de una forma profesional y posean las competencias necesarias para la elaboración de informes que ayuden al equipo de desarrollo.

Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes para generar informes que incluyan datos relevantes.

Capacidad para expresarse en un equipo multidisciplinar con objetivos comunes, en diferentes lenguajes (áreas).

Habilidad para expresarse con fluidez y eficacia para transmitir mensajes e informaciones tanto en el entorno académico como en el entorno laboral.

Rigor en la elaboración de documentación y habilidad para seguir y adaptar planes de testeo.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Crea informes de Testeo legibles para todas las áreas.

Equilibra juegos simétricos y asimétricos.

Capacidad de comunicar correctamente conceptos de testeo y equilibrado al resto del equipo.

Capacidad para discernir los distintos tipos de errores que afectan al desarrollo de un videojuego y su severidad.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

La evaluación ordinaria se hará por el sistema de evaluación continua. Y debe cumplir lo siguiente:

- Los alumnos deben obtener un mínimo de 5 en todos los elementos de calificación para poder aprobar.
- La asistencia no debe ser inferior al 80%.

Elementos de calificación:

- Trabajos y ejercicios grupales: 40%
- Trabajos y ejercicios individuales: 35%
- Trabajo en laboratorio: 25%

Evaluación extraordinaria:

- Entrega de los trabajos de la evaluación ordinaria.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

Level UP! Scott Rogers

Theory of Fun for Game Design - Raph Koster

The Art of Game Design: A book of lenses - Schell

Rules of Play: Game Design Fundamentals - Salen/Zimmerman

La localización de videojuegos: un caso de colaboración interdisciplinaria de Carola Álvarez-Bolado Sánchez y Gema Almoguera Navarrete

Complementaria

Game Development Essentials: Game Qa & Testing de Luis Levy

Game Testing: All in One Paperback de Charles P. Schultz

Localization Engineering: The Dream Job? de Bert Esselink

Localization Engineering: The Dream Job? de Bert Esselink

Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation de Mangiron, C. y O'Hagan