

# Guía Docente

## DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Experto en Desarrollo de Videojuegos (Título Propio asociado a Ingeniería Informática)		
Rama de Conocimiento:	Ingeniería y Arquitectura		
Facultad/Escuela:	Escuela Politécnica Superior		
Asignatura:	Game Design		
Tipo:	Propia Obligatoria	Créditos ECTS:	4
Curso:	1	Código:	56311
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

Estar capacitado para diseñar videojuegos básicos, generar narrativas y hacer testeo.

## 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.
- Prácticas: 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.

Cualquier tipo de fraude o plagio (\*) por parte del alumno en una actividad evaluable, será sancionado e implicará un 0 en la calificación de esa parte de la asignatura, anulando la convocatoria en curso. Esta situación, además, será comunicada a la Dirección de la Carrera, que a su vez comunicará a Secretaría General, siguiendo el

protocolo establecido en la Universidad Francisco de Vitoria.

(\*) Se considerará "plagio" cualquier tipo de copia de ejercicios de examen, memorias de trabajos, ejercicios, etc., ya sea de manera total o parcial, de trabajos ajenos al alumno con el engaño de hacer creer al profesor que son propios.

## **BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS**

### **Básica**

SHELL, 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.