TecnoCampus Escola Superior Politècnica
Centre adscrit a la upf. Universitat Pompeu Fabra Barcelona

GRADO EN DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS

106321 - DISEÑO DE JUEGOS II

Información general

- Tipo de asignatura : Obligatoria
- Coordinador : Adso Fernández Baena
- Curso: Tercero
- Trimestre: Segundo
- Créditos: 6
- Profesorado:
  - Antonio José Planells De La Maza <aplanells@tecnocampus.cat>

Idiomas de impartición

- Castellano
- Catalán

Los materiales pueden proporcionarse Tanto en catalán como en castellano o inglés.

Competencias que se trabajan

Específica

- E2. Diseñar las mecánicas, reglas, estructura y narrativa de videojuegos siguiendo los criterios de jugabilidad y balanceo para ofrecer la mejor experiencia de juego posible.
- E3. Identificar el tipo de jugador y diseñar la experiencia del juego según las características psicológicas del mismo.
- E5. Escribir las especificaciones de un juego y comunicarlas eficazmente al equipo de artistas y desarrolladores y otros miembros involucrados en la creación y desarrollo del juego.

General

- G1. Demostrar poseer y comprender conocimientos avanzados de su área de estudio que incluyen los aspectos teóricos, prácticos y metodológicos, con un nivel de profundidad que llega hasta la vanguardia del conocimiento.
- G2. Resolver problemas complejos de su ámbito laboral, mediante la aplicación de sus conocimientos, la elaboración de argumentos y procedimientos, y el uso de ideas creativas e innovadoras.
- G3. Reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- G4. Comunicar información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

Transversal

- E1. Demostrar conocimientos de la historia de los videojuegos y analizar los videojuegos referentes con argumentos fundamentados en base a criterios de evaluación contextualizados en el marco histórico y cultural.

Descripción

La asignatura de Diseño de Juegos II es la última aproximación a la creación de juegos que se realiza dentro del marco de la materia de Diseño y Creación de Juegos. Se trabaja desde la perspectiva de la teoría de géneros y, más concretamente, desde el diseño de mecánicas. La asignatura consta de sesiones teóricas, sesiones de diseño a partir de casos y sesiones de defensa oral. Para alcanzar los conocimientos de la asignatura se evalúa, por un lado, la creación de la documentación de diseño en casos específicos y su defensa oral y, por otro, los conocimientos teóricos de manera individual.

Resultados de aprendizaje

Al finalizar la asignatura los estudiantes deben ser capaces de:

E2.2. Diseñar niveles incluyendo estrategias, definición del puzzle o la misión completar, de manera que se consigan los objetivos que marca el guión.

E3.2. Describir las características psicológicas del jugador.

E5.1. Escribir y mantener el conjunto de documentos que íntegramente se conoce como el "Game design documento (GDD)."

Metodología de trabajo

La asignatura utiliza las siguientes metodologías de trabajo:

Clase magistral, Presentaciones, Debates y foros, Estudio de casos, Aprendizaje colaborativo, Resolución de problemas.

Contenidos

Tema 1. Mecánicas de juegos 3D según géneros (I): El rol

- 1.1. Evolución histórica del género desde la perspectiva del diseño
- 1.2. Mecánicas centrales del género
- 1.3. Estudio de casos

Tema 2. Mecánicas de juegos 3D según géneros (II): El shooter

- 2.1. Evolución histórica del género desde la perspectiva del diseño
- 2.2. Mecánicas centrales del género
- 2.3. Estudio de casos

Tema 3. Mecánicas de juegos 3D según géneros (III): los juegos deportivos

- 3.1. Evolución histórica del género desde la perspectiva del diseño
- 3.2. Mecánicas centrales del género
- 3.3. Estudio de casos

Tema 4. Mecánicas de juegos 3D según géneros (IV): la estrategia

- 4.1. Evolución histórica del género desde la perspectiva del diseño
- 4.2. Mecánicas centrales del género
- 4.3. Estudio de casos

Actividades de aprendizaje

Con el objetivo de recoger evidencia del logro de los resultados de aprendizaje esperados se realizarán las siguientes actividades de carácter evaluativo (relacionadas con todas las competencias comunes):

A1. Prácticas de laboratorio: Workshops de definición de mecánicas (Evidencia de los resultados de aprendizaje E5.1)

Realización en grupo del diseño y la documentación de casos específicos propuestos por el profesor.

A2. Ejercicios a realizar en clase: Defensa oral de las propuestas de diseño (Evidencia del resultado de aprendizaje E2.2 y E3.2)

Defensa argumentada de los trabajos realizados en A1 ante el resto de los alumnos y el profesor desde la perspectiva de la teoría de géneros y el diseño de juegos.

A3. Examen final (Evidencia de todos los resultados de aprendizaje)

Criterios generales de las actividades:
- El profesor presentará un enunciado para cada actividad y los criterios de evaluación y / o rúbricas.
- El profesor informará de las fechas y formato de la entrega de la actividad.

Sistema de evaluación

La nota de cada alumno se calculará siguiendo los siguientes porcentajes:

A1. Prácticas de laboratorio: Workshops de definición de mecánicas 40%
A2. Ejercicios a realizar en clase: Defensa oral de las propuestas de diseño 20%
A3. Examen final 40%
Nota final = A1 0,4 + A2 0,2 ¿¿+ A3 0,4

Consideraciones:
- Hay que obtener una nota superior a 5 en el examen final para aprobar la asignatura. La recuperación utilizará el mismo sistema que la convocatoria ordinaria: A1 0,4 + A2 0,2 ¿¿+ A3 0,4, siendo A3 la nota del examen de recuperación. En este caso, las prácticas no se pueden recuperar y hay que obtener igualmente una nota superior a 5 en el examen de recuperación para aprobar la asignatura.
- Una actividad no entregada o entregada con retraso y sin justificación (citación judicial o asunto médico) cuenta como un 0.
- Es responsabilidad del alumno evitar el plagio en todas sus formas. En el caso de detectar un plagio, independientemente de su alcance, en alguna actividad corresponderá a tener una nota de 0. Además, el profesor comunicará a la Jefe de estudios la situación para que se tomen medidas aplicables en materia de régimen sancionador .

Recursos

Básicos

Bibliografías

- Anna Anthropy & Naome Clark (2014), A Game Design vocabulary. Boston: Addison-Wesley.
- Ernest Adams & Joris Dormans (2012), Game Mechanics, Advanced game design. Berkeley: New Riders Games.
- Jesse Schell (2011), The Art of game design: a book of lenses. Amsterdam: Elsevier/Morgan Kaufmann.
- Katie Salen & Eric Zimmerman (2004), Rules of Play, Game Design Fundamentals. Massachuset: The MIT Press.
- Katie Salen (2005), The Game Design Reader. A Rules of Play Anthology. Massachuset: The MIT Press.
- Scott Rogers (2014), Level Up!: The Guide to Great Video Game Design. Wiley 2 edition
- Tracy Fullerton (2014), Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games, Third Edition, A K Peters/CRC Press
- Wesley Addison (2006), Level Design for Games: Creating Compelling Experience. Berkeley: New Riders Games.