Guía Docente
Curso Académico 2024/25

Datos Generales

Asignatura: TALLER DE DISEÑO DE JUEGOS
Titulación: GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS
Carácter: OBLIGATORIA
Créditos ECTS: 6 ECTS
Curso: 1º
Distribución temporal: semestre, año, etc.: 1ER SEMESTRE
Idioma de impartición: CASTELLANO
Equipo docente: Arturo Monedero y Koldo Gutiérrez

Presentación de la asignatura:

Asignatura teórico-práctica para el desarrollo y aprendizaje de la creación de videojuegos. El alumnado aprenderá a diseñar un proyecto interactivo desde las fases iniciales de prototipado, preproducción y organización, hasta su guión, diseño de niveles e interfaz. También se familiarizará con herramientas como el production sheet o el GDD (Game Design Document).

A través de abundante material teórico-práctico y la realización de ejercicios, los alumnos conocerán las distintas facetas que debe tener un buen diseñador. La asignatura concluirá con la realización de un juego de mesa donde aplicarán los conceptos asimilados.

Datos Específicos

Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)

Contenidos (CON)	CO10	Comprender los principios básicos del diseño de videojuegos: diseño iterativo, interacción persona-computadora, diseño de niveles, restricciones y alternativas de diseño según género y plataformas, sistemas accesibles, para el no-entretenimiento
	CO11	Diseñar las mecánicas de juegos (no digitales, 2D y 3D, por tipo de interfaz, sistema interactivo, controles de juego, tipo de juego), así como la navegación y la topología de los niveles de un videojuego 3D y la armonización de los 4 ejes del diseño de juegos (estética, historia-guión, mecánicas y tecnología)
Habilidades (COM)	C3	Aplicar los procesos involucrados en el desarrollo conceptual del diseño de un videojuego para una plataforma concreta, incluyendo los principios estructurales, estéticos y formales que caracterizan una experiencia de juego satisfactoria.

Destrezas (H)	H4	Valorar la repercusión social y medioambiental de las soluciones aportadas a través de los diferentes proyectos diseñados.

Contenido de la Asignatura*

1- Preproducción
- 1.1 Géneros
- 1.2 Inspiración y creatividad
- 1.3 Production sheet
- 1.4 Game Design Document (GDD)
- 1.5 Restricciones de diseño.

2- Narrativa
- 2.1 Historia
- 2.2 Personaje principal
- 2.3 Cámara
- 2.4 Diseño de niveles

3- Mecánicas
- 3.1 Jugabilidad
- 3.2 El azar en los juegos.
- 3.3 Conjuntos de reglas + Flow + Feel
- 3.4 Controles
- 3.5 Enemigos

4- Producción
- 4.1 HUD y GUI
- 4.2 Metodología Scrum
- 4.3 Juegos de estrategia
- 4.4 Prácticas de diseño de juegos no digitales: dados, cartas, tablero….
- 4.5 Información oculta y estado del juego.

*(*El contenido desarrollado está disponible en la Programación Docente de la asignatura publicada en el Campus Virtual de la Universidad)*

Metodologías Docentes y Actividades Formativas

Metodologías docentes utilizadas en esta asignatura son:

MD1	Método expositivo
MD2	Estudio de casos
MD3	Aprendizaje basado en problemas

MD4	Aprendizaje basado en proyectos
MD5	Aprendizaje cooperativo
MD6	Tutorías

Actividades formativas utilizadas en esta asignatura son:

Actividades formativas	Horas previstas	% presencialidad
AF1: Clase teórica	22	100
AF2: Clase prácticas	22	100
AF3: Realización de trabajos (individuales y/o grupales)	40	0
AF4: Tutorías (individuales y/o grupales)	10	100
AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante	50	0
AF6: Pruebas de evaluación	6	100
Total	**150**	

Evaluación: Sistemas y Criterios de Evaluación

Sistemas de evaluación utilizados en esta asignatura son:

Denominación	Pond. mín.	Pond. Máx
SE1 Evaluación de la asistencia y participación del estudiante	0	10
SE2 Evaluación de trabajos	0	40

SE3 Pruebas de evaluación y/o exámenes	50	100

El estudiantado posee dos opciones de evaluación para superar la asignatura:

- Evaluación continua con 2 convocatorias/año: ordinaria y extraordinaria.
- Evaluación única con una convocatoria/año.
- En la Universidad Euneiz la evaluación continua (media ponderada de las diferentes actividades evaluables de la asignatura definidas por el profesorado) es la evaluación primordial; pero Euneiz permite al estudiante acogerse a la evaluación única (examen único).
- No se permite el cambio del sistema de evaluación escogido por el estudiante a lo largo del curso.
- El estudiante que desee acogerse a la evaluación única deberá solicitarlo por escrito formal que lo justifique dirigido al profesorado responsable de la asignatura y a la Coordinación del título en las dos primeras semanas del inicio del curso.
- Si el estudiante no asiste un 80% a las clases presenciales no podrá presentarse a la convocatoria ordinaria y pasará automáticamente a convocatoria extraordinaria.
- Las faltas de asistencia deben justificarse al profesor responsable de la asignatura.
- De manera excepcional, el docente responsable de la asignatura podrá valorar con otros criterios adicionales como la participación, la actitud, el grado de desempeño y aprovechamiento del estudiante, etc. la posibilidad de permitir que el estudiante continué en la convocatoria ordinaria, siempre que su asistencia mínima se encuentre por encima del 70%.
- El estudiante irá a la evaluación extraordinaria ÚNICAMENTE con las partes suspendidas.
- El sistema de calificación de la asignatura sigue lo establecido en el RD 1125/2003 y los resultados obtenidos se calificarán siguiendo la escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal.
    - 0-4,9: Suspenso (SS).
    - 5,0-6,9: Aprobado (AP).
    - 7,0-8,9: Notable (NT).
    - 9,0-10: Sobresaliente (SB)
- La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento

de los alumnos matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor»

- Será considerado no presentado (NP) el estudiante matriculado que no realice ninguna actividad evaluativa.
- Toda actividad evaluativa escrita (trabajos, exámenes...) considerará las faltas orto tipográficas en la calificación final.
- El plagio está prohibido tanto en los trabajos como en los exámenes, en caso de detectarse la calificación será suspenso. Los trabajos entregados a través del campus virtual serán objeto de análisis por la herramienta Turnitin:
    - Los informes con un índice de similitud entre el 20% y el 30% serán revisados por el profesor para analizar las posibles fuentes de plagio y evaluar si están justificadas.
    - Cualquier trabajo con un índice de similitud superior al 30% no será evaluado.

Bibliografía y otros Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Básica

- Anable, A. (2018). Playing with feelings: Video games and affect. U of Minnesota Press.
- Anthropy, A., & Clark, N. (2014). A game design vocabulary: Exploring the foundational principles behind good game design. Pearson Education.
- Isbister, K. (2016). How games move us: Emotion by design. Mit Press.
- Salmond, M. (2021) Diseño de videojuegos: De amateur a pro. Parramón
- Schell, J. (2008). The Art of Game Design: A book of lenses. CRC press.

Bibliografía Complementaria

- Jenkins, H. (2004). Game design as narrative architecture. Computer, 44(3), 118-130.
- Wei, H. (2010, May). Embedded narrative in game design. In Proceedings of the International Academic Conference on the Future of Game Design and Technology (pp. 247-250).

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados[1]

- https://www.anaitgames.com/

[1] Entre otros recursos de aprendizaje pueden incluirse páginas web, software, materia audiovisual, etc.

- https://niveloculto.com/
- https://www.polygon.com/
- Podcast Andar
- Podcast My Perfect Consol