

GUÍA DOCENTE

FUNDAMENTOS DEL DISEÑO Y LA JUGABILIDAD

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

CURSO 2023-24

Fecha de publicación: 12-07-2023



I.-Identificación de la Asignatura

Tipo	OBLIGATORIA
Período de impartición	1 curso, 2Q semestre
Nº de créditos	3
Idioma en el que se imparte	Castellano

II.-Presentación

La asignatura tiene como objetivo el conocimiento de la estructura y análisis de la arquitectura general del videojuego para su diseño: punto de vista, espacio, interfaz, diseño de niveles, diseño de personajes, mecánica del juego, jugabilidad y estética. Se hará especial hincapié en el proceso general de creación del proyecto de videojuego a través del documento de diseño.

III.-Competencias

Competencias Generales

- CG01. Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad
- CG02. Capacidad para saber comunicar y transmitir, tanto de forma oral como escrita, los conocimientos, habilidades y destrezas
- CG03. Capacidad para concebir, redactar, organizar, planificar, desarrollar y firmar documentos que tengan por objeto definir, planificar, especificar, resumir proyectos en el ámbito de los Videojuegos y los Medios Digitales.
- CG04. Capacidad para dirigir y liderar las actividades objeto de los proyectos del ámbito de la informática, videojuegos y sistemas multimedia comprendiendo los criterios de calidad que rigen dichas actividades investigadora y profesional.
- CG05. Conocimiento de las materias básicas y tecnologías, que capaciten para el aprendizaje y desarrollo de nuevos métodos y tecnologías, así como las que les doten de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones.
- CG07. Capacidad para diseñar, desarrollar, evaluar y asegurar la accesibilidad, ergonomía, usabilidad y seguridad de los sistemas multimedia y los videojuegos, así como de la información que gestionan.
- CG08. Capacidad para definir, evaluar y seleccionar software para el desarrollo de sistemas en el ámbito de los videojuegos y los medios digitales, entendiendo las peculiaridades de las distintas plataformas hardware en las que deberán ejecutarse dichos sistemas.
- CG10. Capacidad de trabajo en grupos multidisciplinares propios del ámbito de los videojuegos, siendo capaz de comunicarse, dirigir y comprender las necesidades de otros miembros del equipo con perfiles distintos.
- CG14. Conocimiento y comprensión de un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- CG15. Capacidad para aplicar conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional. Capacidad para elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.
- CG16. Capacidad de 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.
- CG17. Capacidad para transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- CG18. Capacidad para aplicar las habilidades de aprendizaje adquiridas necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Competencias Específicas

- CE33. Comprender y analizar los fundamentos de creación de un videojuego con el fin de planificar, concebir y diseñar su contenido.
- CE34. Conocer los diferentes géneros y formatos del videojuego, sus estructuras narrativas, funcionamiento, sus formas estéticas y sus ámbitos temáticos
- CE35. Comprender los principales contenidos narrativos que se presentan en los videojuegos, su relación con otros medios audiovisuales y su especificidad cultural.

IV.-Contenido

IV.A.-Temario de la asignatura

BLOQUE I: Estructura del videojuego

Tema 1. Concepto de diseño de videojuegos.

Tipos de diseño.

El modelo MDA.

El proceso iterativo.

Tema 2. Mecánicas.

Reglas y tipos de reglas.

La economía del juego.

Condicionamiento operante.

Tema 3. Dinámicas.

Tipos de dinámicas.

Experiencia.

Tipos de jugadores.

Tema 4. Diseño de niveles.

El nivel como unidad narrativa, espacial y de jugabilidad.

Concepto de flujo.

Tema 5. El documento de diseño del videojuego.

Estructura y creación del documento de diseño.

BLOQUE II: Características de diseño según géneros

Tema 6.: Estrategia.

Juegos de mesa.

Tipos de juegos.

Tema 7. Aventura.

Aventura gráfica.

Puzles.

Escape room.

Tema 8. Acción, simuladores y deportes.

Tema 9. Rol.

Tipos de juegos de rol.

Hoja de personaje

Tema 10. Serious games.

Juegos educativos, News Games y juegos persuasivos.

IV.B.-Actividades formativas

Tipo	Descripción
Lecturas	El profesor indicará una selección de la bibliografía general para el desarrollo de las clases.
Trabajos colectivos	Documento de Diseño de Videojuego

V.-Tiempo de Trabajo del estudiante	
Clases teóricas	28
Clases de resolución de ejercicios, problemas, casos, etc.	0
Prácticas en laboratorios experimentales, tecnológicos, clínicos, campo, etc.	0
Realización de pruebas	2
Tutorías académicas	6
Actividades relacionadas: jornadas, seminarios, etc.	3
Preparación de clases teóricas	15
Preparación de prácticas/ejercicios/casos	6
Preparación de pruebas	30
Total de horas de trabajo del alumnado	90

VI.-Metodología y plan de trabajo		
Tipo	Periodo	Contenido
Pruebas	Semana 1 a Semana 15	Prueba/s escrita/s sobre los contenidos teóricos vistos en clase.
Prácticas	Semana 1 a Semana 15	Realización y entrega de trabajos a través del aula virtual.
Clases Teóricas	Semana 1 a Semana 15	Explicación de los contenidos teóricos de la asignatura. El objetivo es que el alumno sea capaz identificar y estructurar los elementos que debe tener en cuenta para crear un videojuego y diseñarlo al final del cuatrimestre.

VII.-Método de evaluación**VII.A.-Ponderación para la evaluación****Evaluación ordinaria continua:**

La distribución y características de las pruebas de evaluación son las que se describen a continuación. Solo en casos excepcionales y especialmente motivados, el profesor podrá incorporar adaptaciones en la Guía. Dichos cambios requerirán, previa consulta al Responsable de la Asignatura, la autorización previa y expresa del Coordinador de Grado, quien notificará al Vicerrectorado con competencias en materia de Ordenación Académica la modificación realizada. En todo caso, las modificaciones que se propongan deberán atender a lo establecido en la memoria verificada. Para que tales cambios sean efectivos, deberán ser debidamente comunicados a comienzo de curso a los estudiantes a través del Aula Virtual.

La suma de las actividades no revaluables no podrá superar el 50% de la nota de la asignatura y, en general, no podrán tener nota mínima (salvo en el caso de las prácticas de laboratorio o prácticas clínicas, cuando esté debidamente justificado), evitando incorporar pruebas que superen el 60% de la ponderación de la asignatura.

Evaluación extraordinaria: Los estudiantes que no consigan superar la evaluación ordinaria, o no se hayan presentado, serán objeto de la realización de una evaluación extraordinaria para verificar la adquisición de las competencias establecidas en la guía, únicamente de las actividades de evaluación revaluables.

Descripción de las pruebas de evaluación y su ponderación

La distribución y características de las pruebas de evaluación son las que se describen a continuación:

Sistema de Evaluación	Revaluable en Extraordinaria	Ponderación	Actividad de evaluación	Nota mínima	Contenidos	Fecha
S1 - Prueba escrita de respuesta abierta o tipo test	Sí. Se seguirá el mismo formato que en convocatoria ordinaria.	50 %	Examen teórico	5	Temario completo	Fecha oficial de convocatoria ordinaria
S 6 - Presentación de trabajos / proyectos	Sí. Se seguirá el mismo formato que en convocatoria ordinaria.	50 %	Trabajo en grupo : Documento de Diseño de Videojuego	5	Temario completo	Semanas 10 a 15

Cálculo de la nota final

- La **nota final** se calcula como la **media ponderada** de las notas de las pruebas evaluables según los porcentajes indicados, siempre y cuando se hayan superado con la nota mínima indicada para cada una de ellas.
- Si alguna de las pruebas evaluables no se ha superado con la nota mínima necesaria para hacer media, la nota final de la asignatura será un 3.
- Si no se ha presentado a alguna de las pruebas evaluables en la convocatoria, la nota final será 0.
- Si no se ha presentado a ninguna prueba evaluable, la nota final será **"No presentado"**.

Convocatoria extraordinaria

En convocatoria extraordinaria los estudiantes solamente se presentarán a la revaluación de las pruebas no superadas, de manera que para el cálculo de la nota final en esta convocatoria se utilizará la calificación de las pruebas aprobadas en convocatoria ordinaria y las notas obtenidas en las pruebas revaluadas. El cálculo de la nota final se realiza tal y como se indica en el apartado anterior.

La revaluación del examen se realizará en la fecha oficial indicada para la convocatoria extraordinaria.

Para la revaluación de las prácticas se planificarán sendos plazos de entrega a determinar dentro de las fechas de exámenes de convocatoria extraordinaria.

Conducta académica

En el caso de **fraude académico** en alguna actividad de evaluación, se otorgará una calificación de cero puntos en dicha actividad lo que, para aquellas actividades con nota mínima superior a cero implica el suspenso en la convocatoria correspondiente.

Se recuerda además que, atendiendo al artículo 8.g). de la **Normativa de Convivencia de la Universidad Rey Juan Carlos** (<https://www.urjc.es/images/Universidad/Presentacion/normativa/normativa%20convivencia%20universitaria.pdf>) el **fraude académico** en alguna actividad de evaluación se considera **falta muy grave**. Las sanciones correspondientes a las faltas muy graves, según el artículo 11 de la referida normativa, son la expulsión temporal de la Universidad, y la pérdida en su caso de los derechos de matrícula.

NOTA IMPORTANTE: SERÁ INDISPENSABLE APROBAR CADA UNA DE LAS PARTES PARA PODER SUPERAR LA ASIGNATURA

El alumno aprobado no puede revaluar (subir nota).

La calificación de NO PRESENTADO se reservará al estudiante que no haya realizado NINGUNA prueba.

Las REVISIONES las pruebas se realizan exclusivamente los días, horas y formas señalados por el/la docente y comunicado al alumnado -como corresponde a la norma- 48 horas antes de su realización. Durante las revisiones no se realizan tutorías.

OBSERVACIONES

1. El seguimiento de la asignatura exige responsabilidad, compromiso y madurez, requisitos esenciales para garantizar el

óptimo tratamiento de una materia de especial relevancia en los estudios del ámbito de los videojuegos. La falta de interés solo perjudica al alumno.

2. La actitud en clase es determinante, el alumno debe participar y aprender. Una actitud contraria a lo expuesto se entenderá contradictoria y perjudicial para el futuro profesional de los presentes.

3. Se exigirá puntualidad y formalidad en la realización de exámenes, entrega de trabajos y prácticas en el aula. Las fechas y horarios para tales actividades serán determinadas por el profesor y la Universidad por lo que no existirá la posibilidad de otras fechas y horarios ajenos a los oficiales.

4. Ya que el aula y los laboratorios son exclusivamente para impartir la materia quedará prohibido:

- Comer cualquier tipo de comida y beber cualquier líquido que no sea agua embotellada.
- Llamadas telefónicas a través de cualquier dispositivo multimedia.
- Uso de portátiles y dispositivos móviles salvo cuando el profesor así lo requiera.
- Entrar y salir del aula.
- Mantener conversaciones personales.

5. Las revisiones finales de exámenes y trabajos se realizarán en los horarios establecidos por el profesor. Se realizarán individualmente salvo la de los trabajos en grupo.

6. Sin menoscabo de los derechos y deberes de los estudiantes recogidos en el Estatuto del Estudiante (RD 1791/2010), en los Estatutos de la URJC y en su normativa interna, el alumno deberá atender a las siguientes aclaraciones:

TRABAJO. Los Trabajos deben de ser originales. Cuando se empleen fragmentos ajenos, estarán convenientemente citados. Su uso no puede ser indiscriminado. Se recuerda al alumno que el plagio es un delito.

VII.B.-Evaluación de estudiantes con dispensa académica de asistencia a clase

Para que un alumno pueda optar a esta evaluación, tendrá que obtener la 'Dispensa Académica de asistencia a clase' para la asignatura, que habrá solicitado al Decano/a o Director/a del Centro que imparte su titulación. La Dispensa Académica se podrá conceder siempre y cuando las peculiaridades propias de la asignatura lo permitan. Una vez que se haya notificado la concesión de la Dispensa Académica, el docente deberá informar al estudiante a través del Aula Virtual acerca del plan de evaluación establecido en cada caso.

Asignatura con posibilidad de dispensa: Si

VII.C.-Revisión de las pruebas de evaluación

Conforme a la normativa de reclamación de exámenes de la Universidad Rey Juan Carlos.

VII.D.-Estudiantes con discapacidad o necesidades educativas especiales

Las adaptaciones curriculares para estudiantes con discapacidad o con necesidades educativas especiales, a fin de garantizar la igualdad de oportunidades, no discriminación, la accesibilidad universal y la mayor garantía de éxito académico serán pautadas por la Unidad de Atención a Personas con Discapacidad en virtud de la Normativa que regula el servicio de Atención a Estudiantes con Discapacidad, aprobada por Consejo de Gobierno de la Universidad Rey Juan Carlos.

Será requisito para ello la emisión de un informe de adaptaciones curriculares por parte de dicha Unidad, por lo que los estudiantes con discapacidad o necesidades educativas especiales deberán contactar con ella, a fin de analizar conjuntamente las distintas alternativas.

VII.E.-Conducta Académica, integridad y honestidad académica

La Universidad Rey Juan Carlos está plenamente comprometida con los más altos estándares de integridad y honestidad académica, por lo que estudiar en la URJC supone asumir y suscribir los valores de integridad y la honestidad académica recogidos en el Código Ético de la Universidad (<https://www.urjc.es/codigoetico>). Para acompañar este proceso, la Universidad dispone de la Normativa sobre conducta académica de la Universidad Rey Juan Carlos (https://urjc.es/images/Universidad/Presentacion/normativa/Normativa_conducta_academica_URJC.pdf) y de diferentes herramientas (antiplagio, supervisión) que ofrecen una garantía colectiva para el completo desarrollo de estos valores esenciales.

VIII.-Recursos y materiales didácticos	
Bibliografía básica	
Salen, K. & Zimmerman, E.(2004). <i>Rules of Play. Game design fundamentals</i> . Massachusetts: The MIT	
Lee Mitchell, Briar(2012). <i>Game Design Essentials</i> . Indianapolis: Sybex	
Schell, Jesse (2008). <i>The art of game design: a book of lenses</i> .CRC Press	
Adams, Ernest (2009). <i>Fundamentals of game design</i> . New Riders	
Burgun, Keith (2012). <i>Game Design Theory: A New Philosophy for Understanding Games</i> . A K Peters/CRC Press.	
Crawford, Chris (2003) <i>Chris Crawford on Game Design</i> .New Riders	
Egenfeldt-Nielson, S., Heide, J. &Pajares, S.(2008). <i>Understanding Video Games: The Essential Introduction</i> .Routledge.	
Bibliografía complementaria	

IX.-Profesorado	
Nombre y apellidos	JUAN MANUEL RUIZ PRIETO
Correo electrónico	juanmanuel.ruiz@urjc.es
Departamento	Comunicación Audiovisual y Publicidad
Categoría	Profesor/a Asociado/a
Responsable de asignatura	Si
Horario de Tutorías	Para consultar las tutorías póngase en contacto con el/la profesor/-a a través de correo electrónico
Nº de Quinquenios	0
Nº de Sexenios	0
Nº de Sexenios de transferencia	0
Nº de evaluaciones positivas Docencia	0
Nombre y apellidos	JUAN MANUEL RUIZ PRIETO
Correo electrónico	juanmanuel.ruiz@urjc.es
Departamento	Comunicación Audiovisual y Publicidad
Categoría	Profesor/a Asociado/a
Responsable de asignatura	Si



Horario de Tutorías	Para consultar las tutorías póngase en contacto con el/la profesor/-a a través de correo electrónico
Nº de Quinquenios	0
Nº de Sexenios	0
Nº de Sexenios de transferencia	0
Nº de evaluaciones positivas Docencia	0