



Diseño de Videojuegos 2019/2020

Grado en Desarrollo de Videojuegos

Examen Final

Departamento de Ingeniería del Software e Inteligencia Artificial

Facultad de Informática

Universidad Complutense de Madrid



Duración: 2 horas

Fecha: 1 de septiembre de 2020

Importante: Lee el enunciado completo y si detectas alguna errata u otro problema, informa al profesor en los primeros minutos de examen, ya que después no está permitido hablar con nadie. Contesta a todo lo que se pregunta en el orden que quieras, pero de forma clara y precisa, estructurando en apartados y redactando lo mejor posible tu respuesta. Trata siempre de demostrar tanto tus conocimientos en la materia como tu habilidad para aplicarlos a casos concretos. No utilices este enunciado para responder: entrega sólomente hojas de examen debidamente numeradas (Ej. 1/3, 2/3 y 3/3) y marcadas con tu nombre, apellidos y firma.

1. Géneros y características [1 de 10 ptos.]

Según las categorías vistas en clase, ¿cuáles son los cuatro grandes “macrogéneros” que existen en el videojuego? Para cada uno de ellos, explica los aspectos de la experiencia de juego que lo definen, menciona algunos de los géneros más populares que incluye y pon un ejemplo relevante de videojuego que pertenezca a él.

2. Simulación y entornos virtuales [2 de 10 ptos.]

Explica en qué consiste el modelo *Mechanics-Dynamics-Aesthetics* (MDA) en Diseño de Videojuegos, poniendo algunos ejemplos de elementos representativos para cada una de las tres “capas de jugabilidad” de las que se habla en dicho modelo.

Describe, desde el punto de vista de la capa *mecánica*, los elementos que consideres más característicos del *entorno virtual* del videojuego *Downwell* (Moppin/Devolver Digital, 2015).

3. Objetivo y conflicto [2 de 10 ptos.]

Expón en qué consiste la capa “dinámica” de un juego según el modelo *Mechanics-Dynamics-Aesthetics* (MDA) visto en clase. Explica también cómo son los *objetivos* y los *conflictos* que debe incluir un diseñador si quiere fomentar que se establezcan unas determinadas dinámicas de juego.

Para el caso del videojuego *Slay the Spire* (Mega Crit Games, 2019), indica cuáles son los objetivos y conflictos más habituales y cómo se presentan al jugador.

4. Mundos, navegación y espacios 2D y 3D [2 de 10 ptos.]

Describe los aspectos más importantes que deben tenerse en cuenta a la hora de diseñar los “mapas” de un videojuego, desde el punto de vista creativo.

Elabora una descripción con las características principales de los primeros “mapas” del videojuego *Planescape: Torment* (Black Isle Studios/Interplay, 1999), comentando las principales características del diseño de este contenido.

5. Experiencia de juego [2 de 10 ptos.]

Tomando la portada del videojuego *Journey* (Thatgamecompany/Sony, 2012) como referencia, escribe un ensayo describiendo la *experiencia de juego* que tratan de provocar los diseñadores.

Estructura tu ensayo según las 4 *capacidades* de la *mente del jugador* que hemos visto en clase.



Figura 1. La portada del videojuego *Journey* (Thatgamecompany/Sony, 2012)

6. Marketing de videojuegos [1 de 10 ptos.]

En el mundo del negocio y el marketing de videojuegos está de moda el uso de *métricas* para tomar decisiones y evaluar el éxito de un proyecto. Explica qué son las métricas y pon algunos ejemplos relacionados con la industria del videojuego.