



## Diseño de Videojuegos 2015/2016

Grado en Desarrollo de Videojuegos

Examen Final de Febrero

Departamento de Ingeniería del Software e Inteligencia Artificial

Facultad de Informática

Universidad Complutense de Madrid



**Duración: 2 horas**

**Fecha: 8 de febrero de 2016**

**Importante:** Responde a las preguntas de forma precisa, estructurando y redactando lo mejor posible tus respuestas. Trata siempre de demostrar con claridad tus conocimientos en la materia y tu habilidad para aplicarlos en la resolución de problemas concretos. No escribas las respuestas sobre este enunciado, sino en hojas de examen debidamente numeradas (1/N, 2/N, 3/N... siendo  $N$  el número de hojas que entregues) y marcadas con tu nombre, apellidos y firma.

### 1. Introducción al diseño de videojuegos [1 de 6 ptos.]

Explica lo que significa ser “Diseñador de Videojuegos” en el ámbito laboral de la Industria del Entretenimiento. Indica dos cualidades que sean importantes para todo aquel que aspire a diseñar videojuegos profesionalmente.

### 2. El diseño y la jugabilidad en videojuegos [1 de 6 ptos.]

Describe, según el modelo *Mechanics-Dynamics-Aesthetics* (MDA), lo que representa el nivel de la “Dinámica” dentro de la jugabilidad en un videojuego. Indica, para cada uno de los siguientes elementos del clásico juego de puzzles *Tetris* (Alekséi Pázhitnov, 1984), si pertenecen o no a dicha capa, razonando tu respuesta:

1. Tras la versión aparecida en Game Boy, el juego se asocia con la canción popular rusa “Korobéiniki”, de ritmo acelerado y pintoresco estilo de baile
2. Cuando al colocar una pieza en el juego hacemos que una fila tenga todas sus “celdas” ocupadas, esta se borra por completo y cae todo el contenido de las filas superiores
3. En algunas versiones del juego la dificultad se regula con técnicas como ocupar algunas celdas aleatoriamente o según unos patrones predeterminados
4. El jugador tiene una tecla con la que puede hacer descender totalmente la pieza actual
5. Se denomina “efecto Tetris” a tener pensamientos e imágenes mentales recurrentes que siguen el patrón de una actividad a la que le hemos dedicado mucho tiempo y atención

### 3. Creación de prototipos de videojuegos [1 de 6 ptos.]

Explica en qué consiste el “prototipado” de un videojuego, como parte de las actividades a realizar según el modelo de desarrollo iterativo de un videojuego. Expón tres consejos que se deban tener en cuenta a la hora de construir prototipos de un videojuego, tratando de relacionarlos con tu propia experiencia adquirida mediante las prácticas de esta asignatura.

**4. Introducción al diseño de contenidos en videojuegos [1 de 6 ptos.]**

Diseña un nuevo nivel que pudiera haberse estado entre los últimos niveles del juego de plataformas y puzles *Portal* (Valve Corporation, 2007). Explica lo imprescindible para entender el nivel pero centra especialmente tu atención en el aspecto narrativo de la experiencia de juego.

**5. La interfaz y la usabilidad de los videojuegos [1 de 6 ptos.]**

Explica cómo se puede organizar la información que se desea transmitir a través de la interfaz virtual de un videojuego y diseña, esquemáticamente, una interfaz virtual con un único modo de uso para el tipo de juego que se describe a continuación:

*Videojuego frenético de disparos en primera persona de horror y ciencia ficción, creado con una tecnología de gráficos 3D propia de mediados de los 90. El jugador necesita conocer el porcentaje de salud y armadura que le queda a su avatar, así como las armas que tiene en su poder y la munición restante en cada una de ellas. Sólo existen 6 armas diferentes en todo el juego, pero es vital resaltar la que se está usando en ese momento y su munición disponible.*

**6. La producción profesional de videojuegos [1 de 6 ptos.]**

Describe las fases en que se divide el proceso de producción profesional de videojuegos, según el modelo estudiado en clase. Indica, para cada una de las siguientes actividades, la fase del proceso de producción donde suele realizarse con mayor intensidad:

1. Validación del cumplimiento de los estándares de certificación para videoconsolas
2. Elaboración del documento de diseño del juego
3. Ajustes del sistema de monetización derivados de la interacción con los jugadores
4. Creación de la mayoría de los modelos 3D y las animaciones del juego
5. Pruebas sobre una versión completa pero inestable del juego (*beta testing*)