



## Diseño de Videojuegos 2015/2016

Grado en Desarrollo de Videojuegos

Examen Final de Septiembre

Departamento de Ingeniería del Software e Inteligencia Artificial

Facultad de Informática

Universidad Complutense de Madrid



**Duración: 2 horas**

**Fecha: 16 de septiembre 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 a los videojuegos y su historia [1 de 6 ptos.]

Explica las diferentes etapas en que se puede dividir la Historia del Videojuego según el criterio estudiado en clase, y menciona algún hito significativo (evento, lanzamiento de una obra o plataforma, etc.) que las caractericen.

### 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 “Mecánica” dentro de la jugabilidad en un videojuego. Indica, para cada uno de los siguientes elementos del juego de plataformas y puzles *Portal* (Valve Corporation, 2007), si pertenecen o no a dicha capa, razonando tu respuesta:

1. En el juego interpretamos a un sujeto que despierta en una “cámara de relajación” del centro de desarrollo computerizado Aperture Science
2. El objetivo es escapar de este lugar superando una serie de rompecabezas utilizando el ingenio y la habilidad con el manejo de nuestro avatar
3. Podemos apuntar y disparar un dispositivo manual “ASHPD” que crea portales en superficies planas, permitiendo viajes instantáneos y una conexión visual y física entre dos puntos cualquiera del espacio
4. La tecla de la “barra espaciadora” sirve para saltar
5. El desarrollo utilizó el motor de videojuegos Source de Valve, cuyas características permiten el renderizado de imágenes de alto rango dinámico (HDR)

### 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 haber estado entre los de mayor dificultad en el clásico juego de puzles *Tetris* (Alekséi Pázhitnov, 1984). Explica con qué elementos puede trabajar un diseñador para aumentar la dificultad de un nivel a otro de este mismo juego.

**5. La experiencia de juego [1 de 6 ptos.]**

Menciona seis emociones que suelen considerarse “básicas” en Psicología. Para cada una de estas seis emociones, explica qué tipo de experiencia plantearías al jugador si quisieras provocarle esa misma emoción mientras juega a un videojuego. Procura ilustrar tu explicación con un ejemplo muy concreto.

**6. El negocio de los videojuegos [1 de 6 ptos.]**

Describe cómo es el ciclo de vida del típico videojuego AAA que se comercializa empaquetado “en caja”. Para cada una de las fases, comenta qué papel crees que debe tener el diseñador de videojuegos en cada una de ellas.