



## Diseño de Videojuegos 2018/2019

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: 17 de junio de 2019**

**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 entregues este enunciado, escribe tus respuestas 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 [2 ptos.]

Según lo visto en clase y atendiendo a la definición de Jesse Schell, ¿qué es un *videojuego*?

Escoge tres de las diez cualidades principales que, según Schell, poseen los videojuegos y explícalas brevemente.

### 2. Mecánica, dinámica y estética [2 ptos.]

Explica en qué consiste el modelo *Mechanics-Dynamics-Aesthetics* (MDA) en Diseño de Videojuegos, poniendo algunos ejemplos ilustrativos.

Según lo visto en clase y lo utilizado en las prácticas, expón en qué consiste el documento de diseño de juego (*Game Design Document* ó GDD) y las secciones que debemos encontrar en él.

### 3. Desafíos mentales y decisiones en videojuegos [2 ptos.]

Describe, mostrándolo gráficamente, lo que es el flujo (*flow channel*), también conocido como “la zona”, fenómeno que puede producirse al usar videojuegos.

Escoge tres de los diez consejos que da Jesse Schell para diseñar un buen puzle, explícalos e ilustra cada uno de ellos con un ejemplo sacado del videojuego *Rayman Origins* (Ubisoft, 2011).

### 4. Las personas y las criaturas en los videojuegos [2 ptos.]

Escoge tres personajes de *Skullgirls* (Autumn Games, 2012), título ilustrado en la Figura 1, y describe sus características principales y su estilo de combate.

Escoge dos dimensiones significativas para definir estos estilos de combate y dibuja la posición que correspondería a cada uno en un plano definido por dos ejes perpendiculares correspondientes a dichas dimensiones. En base a este dibujo, discute si existe o no una adecuada “diferenciación ortogonal de unidades” para estos personajes del juego.



**Figura 1.** Captura de pantalla donde se muestran dos de los personajes del juego combatiendo.

### 5. La interfaz y la usabilidad de los videojuegos [2 ptos.]

Describe las características de la interfaz de *The Legend of Zelda: A Link to the Past* (Nintendo, 1991), sus componentes, modos, canales, dimensiones, etc. y explica qué relación tienen estos con la experiencia de juego que busca ofrecer este título.



**Figura 2.** Captura de pantalla donde se muestra la interfaz de usuario habitual del juego.