



Guía docente				
Datos Identificativos				2019/20
Asignatura (*)	Diseño de Jugabilidad	Código	730529011	
Titulación	Máster Universitario en Diseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos			
Descritores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Máster Oficial	2º cuatrimestre	Primero	Obligatoria	3
Idioma	Castellano			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Enxeñaría Civil			
Coordinador/a	Seoane Nolasco, Antonio José	Correo electrónico	antonio.seoane@udc.es	
Profesorado	Seoane Nolasco, Antonio José	Correo electrónico	antonio.seoane@udc.es	
Web				
Descripción general	En esta asignatura se estudiará como diseñar una experiencia interactiva lúdica para un videojuego. Se aprenderán los principios y conceptos básicos de la ludificación, los tipos de retos típicos, así como la aplicación de estos para crear el flujo adecuado de un videojuego. También se estudiará como definir mecánicas y sistemas de interacción que permitan crear un juego equilibrado y de interés para el jugador.			

Competencias del título	
Código	Competencias del título
A6	CE06 - Diseñar y crear una experiencia interactiva lúdica para un videojuego
A13	CE13 - Analizar los distintos géneros de videojuegos y entender sus características de diseño particulares
B1	CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
B2	CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
B3	CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
B4	CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades
B5	CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo
B6	CG1 - Capacidad de organización y planificación, especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los contenidos audiovisuales digitales que componen un videojuego
B7	CG2 - Capacidad de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnológico y en el campo de la creación de contenidos digitales interactivos
B8	CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de estudio
B11	CG6 - Capacidad crítica y autocrítica, necesaria en todo proceso creativo en el que se busca un compromiso con la calidad del trabajo, los resultados y las soluciones propuestas
B12	CG7 - Trabajo en equipo. Capacidad de abordar proyectos en colaboración con otros estudiantes, asumiendo roles y cumpliendo compromisos de cara al grupo
B14	CG9 - Capacidad de diseño y gestión de proyectos, resolviendo los aspectos narrativos, técnicos y de gestión del proyecto de videojuego
C1	CT1 - Habilidades comunicativas y claridad de exposición oral y escrita
C2	CT2 - Capacidad de trabajo personal, organizado y planificado
C3	CT3 - Habilidad para la gestión de la información
C4	CT4 - Capacidad de abstracción, análisis, síntesis y estructuración de la información y las ideas



C5	CT5 - Asunción de la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida y capacidad de autoaprendizaje mediante la inquietud por buscar y adquirir nuevos conocimientos
C6	CT6 - Capacidad de enfrentarse a situaciones nuevas y utilizar el conocimiento, tecnología e información disponibles para resolver los problemas con los que debe de enfrentarse
C7	CT7 - Comprender y valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en la profesión y en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad
C8	CT8 - Conocimiento y utilización de las nuevas tecnologías necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida

Resultados de aprendizaje				
Resultados de aprendizaje		Competencias del título		
El objetivo de este curso será aprender a diseñar una experiencia interactiva lúdica para un videojuego. Se aprenderán los principios y conceptos básicos de la ludificación, los tipos de retos típicos, así como la aplicación de estos para crear el flujo adecuado de un videojuego en función del tipo y las necesidades del mismo. El alumno también aprenderá a definir mecánicas y sistemas de juego que permitan crear un juego equilibrado y justo, así como a distribuir la dificultad del mismo para mantener el interés del jugador.		AP6	BP1	CP1
		AP13	BP2	CP2
			BP3	CP3
			BP4	CP4
			BP5	CP5
			BP6	CP6
			BP7	CP7
			BP8	CP8
			BP11	
			BP12	
			BP14	

Contenidos	
Tema	Subtema
Introducción a la jugabilidad.	El concepto de juego. Elementos de un juego. Mundos de juego. Teoría de juegos. Core loop.
Mecánicas de juego.	Tiempo. Espacio y dimensiones. Reglas. Tablas y atributos. Modos de juego. Retos y recompensas. Motivación. Cámaras y punto de vista. Integración de elementos narrativos.
Progresión y retroalimentación	Elementos que indican progresión Mapas y guías Checkpoints. Muerte y reaparición. Evolución y crecimiento de personajes.
Balance y equilibrio	Juegos simétricos y asimétricos. Ritmo de juego. Aleatoriedad. Esquemas de dificultad.



Formalización de la jugabilidad	<p>La jugabilidad en el documento de diseño.</p> <p>Esquemas.</p> <p>Diagramas de flujo.</p> <p>Walkthrough.</p> <p>Mapas.</p> <p>Reglas matemáticas</p> <p>Atributos y tablas.</p>
---------------------------------	---

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
Presentación oral	A6 A13 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B14 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	1	2	3
Solución de problemas	A6 A13 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B14 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	4	0	4
Estudio de casos	A6 A13 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B14 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	4.5	4.5	9
Sesión magistral	A6 A13 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B14 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	8.5	0	8.5
Trabajos tutelados	A6 A13 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B14 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	2	47.5	49.5
Atención personalizada		1	0	1

(*) Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Presentación oral	Se presentará públicamente el proyecto o trabajo realizado a lo largo de la asignatura
Solución de problemas	Se plantearán casos prácticos en los que el alumno tendrá que aplicar los conocimientos expuestos en las sesiones magistrales para resolver los problemas que aparezcan de cara a conseguir el resultado deseado.
Estudio de casos	Se analizarán distintos juegos y se verá como se aplican los contenidos vistos en clase dentro de cada uno de los ejemplos analizados.
Sesión magistral	Clases teóricas presenciales, donde se expondrán los conceptos básicos que el alumnado debe conocer y que serán de aplicación en los trabajos prácticos, tanto presenciales como no presenciales.
Trabajos tutelados	Con la supervisión del profesorado, y principalmente con el trabajo personal, no presencial, los alumnos tendrán que desarrollar los contenidos que se propongan en cada proyecto

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción



Trabajos tutelados Presentación oral	El alumno resolverá en las tutorías las dudas o problemas que se encuentre durante el trabajo no presencial. En el caso de alumnos con dispensa académica se recomienda la asistencia a tutorías para supervisar la elaboración de los trabajos de la asignatura.
---	---

Evaluación			
Metodologías	Competencias	Descripción	Calificación
Trabajos tutelados	A6 A13 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B14 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	El alumno deberá realizar distintos trabajos en los que demostrará su capacidad para conceptualizar, diseñar y plantear la jugabilidad de videojuegos	90
Presentación oral	A6 A13 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B14 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	El alumno realizará unha presentación oral del proyecto realizado a lo largo de la asignatura.	10

Observaciones evaluación
Para poder superar la asignatura el alumno deberá asistir a todas las presentaciones de la convocatoria en la que se presente. De no cumplirlo, el alumno tendrá la calificación de suspenso (0). Los documentos referentes a los trabajos tutelados se entregarán el mismo día de las presentaciones y antes de comenzar las mismas. Si el alumno no realiza la presentación o no entrega alguno de los documentos requeridos, recibirá la calificación de suspenso (0). Las faltas de ortografía, así como la falta de legibilidad de los documentos presentados podrán hacer que dichos documentos se consideren como no aceptables y por tanto se considerarán no presentados. La asistencia presencial a la asignatura no es obligatoria. Las presentaciones y recursos utilizados en la asignatura se pondrán a disposición de los alumnos. En el caso de alumnos con dispensa académica se realizará la supervisión de los trabajos en las tutorías de la asignatura. Dichos trabajos se podrán realizar con los recursos proporcionados sin necesidad de asistencia presencial, aunque se recomienda la asistencia a tutorías. En cualquier caso, los alumnos con dispensa académica deberán realizar de manera presencial la presentación oral de los trabajos. Las condiciones son iguales para todas las convocatorias y oportunidades para su evaluación.

Fuentes de información	
Básica	<ul style="list-style-type: none">- Jesse Schell (2014). The Art of Game Design: A Book of Lenses, Second Edition. CRC Press- Scott Rogers (2014). Level Up! The Guide to Great Video Game Design. Second Edition. Wiley- Tracy Fullerton (2014). Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games, Third Edition. CRC Press- Katie Salen (2004). Rules of Play: Game Design Fundamentals. The MIT Press- Raph Koster (2013). A Theory of Fun for Game Design. Second Edition. O'Reilly Media- Bartle, Richard (2004). Designing Virtual Worlds. New Riders- GDC YouTube Channel (). GDC YouTube Channel. https://www.youtube.com/channel/UC0JB7TSe49lg56u6qH8y_MQ- Gamasutra (). Gamasutra. https://www.gamasutra.com/

