



| Guía docente | | | | |
|-----------------------|---|--------------------|-------------------------|----------|
| Datos Identificativos | | | | 2022/23 |
| 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 | Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónEnxeñaría Civil | | | |
| Coordinador/a | Seoane Nolasco, Antonio José | Correo electrónico | antonio.seoane@udc.es | |
| Profesorado | Castro Pena, Luz | Correo electrónico | maria.luz.castro@udc.es | |
| | Seoane Nolasco, Antonio José | | 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 alumnado 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 AP13 | BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP6 BP7 BP8 BP11 BP12 BP14 | CP1 CP2 CP3 CP4 CP5 CP6 CP7 CP8 |

| 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 alumnado resolverá en las tutorías las dudas o problemas que se encuentre durante el trabajo no presencial. En el caso de alumnado 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 |
|--|
| <p>Para poder superar la asignatura el alumnado deberá asistir a todas las presentaciones de la convocatoria en la que se presente. De no cumplirlo, 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 realización fraudulenta de las pruebas o actividades de evaluación implicará directamente la cualificación de suspenso '0' en la materia en la convocatoria correspondiente, invalidando así cualquier cualificación obtenida en todas las actividades de evaluación de cara a la convocatoria extraordinaria. Las presentaciones y recursos utilizados en la asignatura se pondrán a disposición del alumnado. 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.</p> |

| 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/ |

