

Guía Docente: Guion y Diseño de Videojuegos

DATOS GENERALES	
Facultad	Facultad de Ciencias y Tecnología
Titulación	Grado en Ingeniería Informática
Plan de estudios	2012
Especialidad/Mención	Mención en Diseño y creación de videojuegos
Materia	Diseño y creación de videojuegos
Carácter	Optativo
Período de impartición	Segundo Trimestre
Curso	Cuarto
Nivel/Ciclo	Grado
Créditos ECTS	6
Lengua en la que se imparte	Castellano
Prerrequisitos	Ninguno.

DATOS DEL PROFESORADO			
Profesor Responsable	José Iván San José Vieco	Correo electrónico	joseivan.sanjose@ui1.es
Área		Facultad	Facultad de Ciencias y Tecnología
Perfil Profesional 2.0	Web personal Linkedin ResearchGate Orcid Scopus ResearcherID Google Scholar		

CONTEXTUALIZACIÓN Y JUSTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

<p>Asignaturas de la materia</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Animación y Scripting • Diseño y Programación Gráfica • Guión y Diseño de Videojuegos • Infografía y Modelado 3D • Producción y Marketing de Videojuegos • Técnicas de IA Aplicadas a Videojuegos
<p>Contexto y sentido de la asignatura en la titulación y perfil profesional</p>	<p>El proceso de desarrollo de un videojuego es un complejo intercambio de habilidades y trabajo entre un equipo multidisciplinar, donde conceptos teóricos y artísticos se unen para crear una experiencia digital.</p> <p>La asignatura de Guión y Diseño de Videojuegos nos ayuda a entender el lugar del diseñador dentro de un estudio profesional, como ser brújula para sus compañeros y abogado defensor para los/as jugadores/as potenciales.</p> <p>La asignatura comenzará enseñando los conceptos básicos y el vocabulario común que nos ayudará a definir y entender los videojuegos para, más tarde, ponernos manos a la obra y esbozar nuestras primeras creaciones. Veremos los distintos tipos de narrativa presentes en una experiencia lúdica y cómo utilizar la narración para acompañar, ambientar y reforzar el diseño de un videojuego.</p> <p>Finalmente, nos adentraremos en los diseños más actuales, juegos para móviles y los juegos <i>Free to Play</i> para entender de dónde vienen y cómo funcionan este tipo de juegos.</p>

COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

<p>Competencias de la asignatura</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CR17: Capacidad para diseñar y evaluar interfaces persona computador que garanticen la accesibilidad y usabilidad a los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas. • CMV01: Capacidad para definir y trasladar el guión de un juego a una serie de entornos interactivos, haciendo uso para ello de las tareas y técnicas propias de este proceso. • CMV06: Capacidad para planificar, concebir, desplegar y dirigir proyectos de diseño y creación de videojuegos, haciendo especial hincapié en las parcelas de producción y marketing de los mismos. • CT01: Capacidad de análisis y síntesis: encontrar, analizar, criticar (razonamiento crítico), relacionar, estructurar y sintetizar información proveniente de diversas fuentes, así como integrar ideas y conocimientos • CT02: Capacidad de organización y planificación así como capacidad de gestión de la Información • CT04: Capacidad para la resolución de problemas • CU03: Utilizar la expresión oral y escrita de forma adecuada en contextos personales y profesionales. • CU15: Utilizar una adecuada estructura lógica y un lenguaje apropiado para el público no especialista y escribir con corrección. • CMV08: Conocimientos sobre dinámica de videojuegos que incluyan planificación, tendencias de lógica del juego y narrativa del juego. • CMV09: Conocimiento de las diferentes plataformas y entornos de desarrollo de videojuegos para dispositivos móviles. • CU09: Considerar los valores propios de la Formación Profesional Superior en términos de igualdad formativa y educativa con la universitaria. • CMV03: Capacidad para utilizar los conceptos avanzados de la creación artística de videojuegos y familiarizarse con el uso de algunas herramientas profesionales, que habiliten para trabajar en un entorno multidisciplinar. • CT06: Capacidad de trabajo en equipo.
<p>Resultados de aprendizaje de la asignatura</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce los aspectos relativos a la mecánica, géneros y niveles de los videojuegos existentes en el mercado • Es capaz de desarrollar nuevos guiones de videojuegos • Es capaz de trasladar un guión de videojuego a un entorno de programación de videojuegos. • Es capaz de desarrollar interfaces amigables de usuario para videojuegos. • Documenta el proceso de creación de nuevos videojuegos. • Posee capacidad para planificar, concebir, desplegar y dirigir proyectos de diseño y creación de videojuegos, incluyendo la producción y el marketing del videojuego.

PROGRAMACION DE CONTENIDOS

<p>Breve descripción de la asignatura</p>	<p>En esta asignatura se hará un recorrido por los principales conceptos básicos a la hora de diseñar un videojuego, aspectos tales como la mecánica de juego, y los distintos géneros que existen en la industria de los videojuegos.</p> <p>A la hora de diseñar un nuevo videojuego habrá que prestarle especial atención al desarrollo según los distintos niveles de dificultad: el interfaz de usuario, el equilibrado y la narrativa interactiva.</p> <p>No debemos olvidar que como cualquier otro tipo de desarrollo software un videojuego debe ir acompañado de una extensa y precisa documentación.</p>
--	---

Contenidos**Unidad didáctica 1 - Fundamentos de diseño I**

- ¿Qué es un videojuego?.
- Tipologías de videojuegos.
- Géneros o categorías.
- El/La jugador/a.
- Diseñador/a de videojuegos.
- Componentes del sistema de juego.

Unidad didáctica 2 - Fundamentos de diseño II

- Desarrollo centrado en el jugador/a.
- El desarrollo iterativo.
- Testeo durante la producción y pulido

Unidad didáctica 3 - Narrativa videolúdica: Aspectos teóricos

- Consideraciones históricas
 - Ludología y narratología
 - Definición y elementos de la narrativa
- La doble narrativa videolúdica
 - La narrativa emergente
 - La narrativa embebida
 - La relación ludonarrativa
- Del guion al diseño narrativo

Unidad didáctica 4 - Narrativa videolúdica: La interfaz narrativa

- Tipos de cinemática
- Conversaciones, narradores y personajes
- Recursos exclusivos del videojuego
- Uso narrativo de la interfaz de usuario y las mecánicas

Unidad didáctica 5 - Narrativa videolúdica: del papel al código

- Middleware, apps y plugins
 - Twine
 - Ink
 - articy:draft
 - Ren'Py

- La hoja de cálculo
- Otras herramientas
- Herramientas propias
- Localización
 - Definiciones
 - Contexto: el kit de localización
 - El archivo de textos
 - LQA

Unidad didáctica 6 - Diseño en dispositivos móviles, *Free to Play* y analítica digital

- Desarrollo para dispositivos móviles.
- El hobby vs. el hábito.
- Modelos de negocio en el espacio móvil.
- Analítica digital. Terminología y factores.
- Caso práctico: Extinction.

METODOLOGÍA

Actividades formativas

En cada una de las 6 Unidades Didácticas, el alumnado deberá llevar a cabo actividades que le conduzcan a la adquisición de competencias y la aplicación práctica. Entre otras, se pondrán las siguientes actividades:

Estudio de Caso real de aplicación práctica. Los estudios de caso se plantearán bien como un ejercicio introductorio, sobre el que se deberá investigar en la web para resolverlo, o bien como un ejercicio de aplicación, sobre algún tema del que ya se haya iniciado su tratamiento en la unidad y donde el alumno deberá utilizar los recursos necesarios aplicando los conceptos y aspectos desarrollados en la unidad didáctica. En ambos casos, ha de servir como motivación y conducción del pensamiento reflexivo personal.

Contenidos teóricos. Texto canónico donde se explican los nuevos conceptos de cada unidad didáctica, apoyado por el uso de material gráfico y enlaces a información multimedia que ayuden a la mejor comprensión de dichos conceptos. Además, en cada unidad didáctica se incluyen actividades evaluables para ayudar al alumnado en el proceso de asimilación de conceptos de cada una de las diferentes unidades didácticas. Por otra parte, se pondrán actividades autoevaluables a lo largo del desarrollo del contenido teórico, las cuales permitirán al alumno comprobar su grado de comprensión del contenido teórico.

Foros de Debate. Los alumnos y alumnas debatirán para aportar ideas sobre temas de la asignatura, relacionados con aspectos de la vida cotidiana. Se plantearán foros de debate a lo largo de la asignatura, promoviendo el desarrollo del pensamiento crítico de los alumnos.

Trabajo Colaborativo. Se plantearán ejercicios prácticos relacionados con los contenidos de la asignatura, y que deberán resolverse siguiendo técnicas de trabajo colaborativo.

Cuestionarios. Cuestionarios evaluables que servirán para poner a prueba los conocimientos adquiridos.

EVALUACIÓN

Sistema evaluativo

En caso de que la situación sanitaria impida la realización presencial de los exámenes con todas las garantías, la Universidad Isabel I celebrará dichas pruebas en modalidad online. Para la realización de dichos exámenes, la universidad incorporará la herramienta de proctoring a nuestra plataforma tecnopedagógica, con el objetivo de garantizar los procesos de autenticación del alumno, como el control del entorno durante el desarrollo de las pruebas de evaluación. A su vez, la Universidad Isabel I pondrá a disposición del alumnado una Unidad de Exámenes Online específica para ofrecer apoyo técnico durante todo el proceso y así solventar todas las incidencias que se puedan presentar.

El sistema de evaluación se basará en una selección de las pruebas de evaluación más adecuadas para el tipo de competencias que se trabajen. El sistema de calificaciones estará acorde con la legislación vigente (*Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre, por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y de validez en todo el territorio nacional*).

El sistema de evaluación de la Universidad Isabel I queda configurado de la siguiente manera:

Sistema de evaluación convocatoria ordinaria

Opción 1. Evaluación continua

Los estudiantes que opten por esta vía de evaluación deberán realizar el **seguimiento de la evaluación continua (EC)** y podrán obtener hasta un **60 %** de la calificación final a través de las actividades que se plantean en la evaluación continua.

Además, deberán realizar un **examen final presencial (EX)** que supondrá el **40 %** restante. Esta prueba tiene una parte dedicada al control de la identidad de los estudiantes que consiste en la verificación del trabajo realizado durante la evaluación continua y otra parte en la que realizan diferentes pruebas teórico-prácticas para evaluar las competencias previstas en cada asignatura.

Para la aplicación de los porcentajes correspondientes, el estudiante debe haber obtenido una nota mínima de un 4 en cada una de las partes de las que consta el sistema de evaluación continua.

Se considerará que el estudiante supera la asignatura en la convocatoria ordinaria por el sistema de evaluación continua, siempre y cuando al aplicar los porcentajes correspondientes se alcance una calificación mínima de un 5.

Opción 2. Prueba de evaluación de competencias

Los estudiantes que opten por esta vía de evaluación deberán realizar una **prueba de evaluación de competencias (PEC)** y un **examen final presencial (EX)**.

La **PEC** se propone como una prueba que el docente plantea con el objetivo de evaluar en qué medida el estudiante adquiere las competencias definidas en su asignatura. Dicha prueba podrá ser de diversa tipología, ajustándose a las características de la asignatura y garantizando la evaluación de los resultados de aprendizaje definidos. Esta prueba supone el 50 % de la calificación final.

El **examen final presencial**, supondrá el **50 %** de la calificación final. Esta prueba tiene una parte dedicada al control de la identidad de los estudiantes que consiste en la verificación del seguimiento de las actividades formativas desarrolladas en el aula virtual y otra parte en la que realizan diferentes pruebas teórico-prácticas para evaluar las competencias previstas en cada asignatura.

Al igual que con el sistema de evaluación anterior, para la aplicación de los porcentajes correspondientes el estudiante debe haber obtenido una puntuación mínima de un 4 en cada una de las partes de las que consta la opción de prueba de evaluación de competencias.

Se considerará que el estudiante supera la asignatura en la convocatoria ordinaria por el sistema de la prueba de evaluación de competencias siempre y cuando al aplicar los porcentajes correspondientes se alcance una calificación mínima de un 5.

Sistema de evaluación convocatoria extraordinaria

Todos los estudiantes, independientemente de la opción seleccionada, que no superen las pruebas evaluativas en la convocatoria ordinaria tendrán derecho a una convocatoria extraordinaria.

La convocatoria extraordinaria completa consistirá en la realización de una **prueba de evaluación de competencias** que supondrá el **50 %** de la calificación final y un **examen final presencial** cuya calificación será el **50 %** de la calificación final.

Para la aplicación de los porcentajes correspondientes, el estudiante debe haber obtenido una nota mínima de un 4 en cada una de las partes de las que consta el sistema de evaluación de la convocatoria extraordinaria.

Los estudiantes que hayan suspendido todas las pruebas evaluativas en convocatoria ordinaria (evaluación continua o prueba de evaluación de competencias y examen final) o no se hayan presentado deberán realizar la convocatoria extraordinaria completa, como se recoge en el párrafo anterior.

En caso de que hayan alcanzado una puntuación mínima de un 4 en alguna de las pruebas evaluativas de la convocatoria ordinaria (evaluación continua o prueba de evaluación de competencias y examen final), se considerará su calificación para la convocatoria extraordinaria, debiendo el estudiante presentarse a la prueba que no haya alcanzado dicha puntuación o que no haya realizado.

En el caso de que el alumno obtenga una puntuación que oscile entre el 4 y el 4,9 en las dos partes de que se compone la convocatoria ordinaria (EC o PEC y examen), solo se considerará para la convocatoria extraordinaria la nota obtenida en la evaluación continua o prueba de evaluación de competencias ordinaria (en función del sistema de evaluación elegido), debiendo el alumno realizar el examen extraordinario para poder superar la asignatura.

Al igual que en la convocatoria ordinaria, se entenderá que el alumno ha superado la materia en convocatoria extraordinaria si, aplicando los porcentajes correspondientes, se alcanza una calificación mínima de un 5.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

<p>Bibliografía básica</p>	<p>[1] N. Eyal y R. Hooked. How to build habit forming products. Ed. Portfolio, 2014.</p> <p>Libro que responde a una gran cantidad de preguntas sobre el desarrollo de productos siguiendo una serie de pasos básicos y que se encargan de fomentar, sutilmente, el comportamiento de los clients. Los autores se basan en años de investigación, consultoría y experiencia para proponer esa metodología de desarrollo.</p> <p>[2] D. Draganov. Freemium mobile games: Design and monetization. CreateSpace Independent Publishing Platform, 2014.</p> <p>Libro que revela la esencia de lo que son los juegos freemium y proporciona un marco de mejores prácticas y esquemas de diseño de juegos detallados para que los desarrolladores lo sigan. Indicar también que es una guía detallada para la nueva ola de profesionales de la industria del juego que deben adoptar la tendencia abrumadora de los juegos como servicio.</p>
<p>Bibliografía complementaria</p>	<p>[3] K. Isbister. <i>How games move us. Emotion by design</i>. Ed. MIT Press, 2017.</p> <p>[4] R. García Martín. “Los videojuegos en el mundo del arte: del juego en el arte al arte en el juego”. Universidad de Castilla-La Mancha, Cuenca, España, 2020.</p> <p>[5] K. Isbister. <i>How games move us. Emotion by design</i>. Ed. MIT Press, 2017.</p> <p>[6] K. Yahiro. <i>Kit de supervivencia para el diseñador de videojuegos. Una introducción accesible a la teoría del diseño y desarrollo de videojuegos</i>. Ed. K. Yahiro (Independent), 2020.</p> <p>[7] Schell, J. (2008). <i>The art of game design. A book of lenses</i>. CRC Press.</p> <p>[8] Koster, R. (2013). <i>A theory of fun for game design</i>. O'Reilly Media.</p> <p>[9] Salen, K. y Zimmerman, E. (2003). <i>Rules of play. Game design fundamentals</i>. MIT Press</p>
<p>Otros recursos</p>	<p>[10] “Game Developer”, Informa PCL UK Limited, 2021. [En línea]. https://www.gamedeveloper.com/. [Accedido: 29-agosto-2021].</p> <p>[11] “PixelProspector”, The Indie Goldmine, 2021. [En línea]. http://www.pixelprospector.com/. [Accedido: 29-agosto-2021].</p> <p>[12] Canal YouTube GDC: https://www.youtube.com/channel/UC0JB7TSe49lg56u6qH8y_MQ</p> <p>[13] Canal YouTube Mark Brown: https://www.youtube.com/user/McBacon1337</p> <p>[14] Canal YouTube Extra Credits: https://www.youtube.com/user/ExtraCreditz</p>