

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Estructura de videojuegos: Jugabilidad y niveles
Titulación	Grado en Diseño de Videojuegos
Escuela/ Facultad	Ingeniería, Arquitectura y Diseño
Curso	1º
ECTS	6 ECTS
Carácter	Obligatoria
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Presencial/Online
Semestre	Segundo semestre
Curso académico	2022/2023
Docente coordinador	Sergio Vozmediano Ávilas

2. PRESENTACIÓN

Conocimiento y análisis de los géneros de videojuegos más populares y sus características estructurales, haciendo especial énfasis en los 4 pilares con componente creativa de cualquier videojuego: la temática, el género, las mecánicas y los niveles.

El alumno obtendrá conocimientos sobre cómo usar los elementos conceptuales para el diseño de niveles, los obstáculos del nivel y las habilidades del personaje en función de los distintos géneros de videojuegos, con el fin de desarrollar mecánicas que sean inmersivas e intuitivas para el jugador. Análisis de las distintas jugabilidades definidas por el standard ISO 9241 y planteamientos prácticos de jugabilidad y experiencia de usuario mediante la realización de pruebas de UX y QA. Conocerá los distintos roles presentes en el desarrollo de videojuegos, los procesos específicos y la documentación generada durante el desarrollo.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias básicas:

- CB1: Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- CB2: Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- CB3: Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

- CB4: Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

Competencias transversales:

- CT01: Aprendizaje Autónomo: Habilidad para elegir las estrategias, las herramientas y los momentos que considere más efectivos para aprender y poner en práctica de manera independiente lo que ha aprendido.
- CT02: Autoconfianza: Capacidad para valorar nuestros propios resultados, rendimiento y capacidades con la convicción interna de que somos capaces de hacer las cosas y los retos que se nos plantean.
- CT05: Capacidad para aplicar los conocimientos a la práctica, para utilizar los conocimientos adquiridos en el ámbito académico en situaciones lo más parecidas posibles a la realidad de la profesión para la cual se están formando.
- CT06: Comunicación oral/ comunicación escrita: capacidad para transmitir y recibir datos, ideas, opiniones y actitudes para lograr comprensión y acción, siendo oral la que se realiza mediante palabras y gestos y, escrita, mediante la escritura y/o los apoyos gráficos.
- CT12: Razonamiento crítico: Capacidad para analizar una idea, fenómeno o situación desde diferentes perspectivas y asumir ante él/ella un enfoque propio y personal, construido desde el rigor y la objetividad argumentada, y no desde la intuición.

Competencias específicas:

- CE18: Capacidad para sintetizar proyectos de videojuegos plasmando ideas gráficamente y por escrito, de forma estructurada, ordenada y comprensible.
- CE19: Capacidad para plasmar de manera escrita y representativa emociones concretas a través de un proyecto de videojuegos.
- CE31: Capacidad para diseñar y aplicar métodos de evaluación de la usabilidad en entornos digitales interactivos.
- CE32: Capacidad para aplicar las mecánicas y dinámicas de juego adecuadas a cada proyecto de videojuegos.

Resultados de aprendizaje:

- RA1: Dominar los recursos de diseño de jugabilidad.
- RA2: Conocer las diferentes fases del proceso de producción.

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
CB1, CB2, CB3, CB4, CT01, CT02, CT05, CT06, CT12, CE19, CE31, CE32	RA1: Dominar los recursos de diseño de jugabilidad.
CB1, CB2, CB3, CB4, CT01, CT02, CT05, CT06, CT12, CE18, CE31	RA2: Conocer las diferentes fases del proceso de producción.

4. CONTENIDOS

La materia está organizada en cinco unidades de aprendizaje:

Unidad 1. Introducción al diseño de videojuegos

Unidad 2. Géneros de Videojuegos

Unidad 3. Mecánicas, enemigos y Obstáculos

Unidad 4. Jugabilidad y Experiencia del Jugador

Unidad 5. Equipo, procesos y documentación del desarrollo de videojuegos

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- Clase magistral.
- Aprendizaje basado en enseñanzas de taller
- Aprendizaje basado en proyectos (PBS)

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se detalla la distribución de tipos de actividades formativas y la dedicación del estudiante a cada una de ellas:

Modalidad presencial:

Actividad formativa	Número de horas
Clases Magistrales	12,5 h
Ejercicios prácticos y resolución de problemas	40 h
Exposición oral de trabajos	12,5 h
Trabajo en grupo de carácter integrador	12,5 h
Investigaciones y Proyectos	12,5 h
Trabajo autónomo	18,75 h
Debates y coloquios	8 h
Actividades en talleres y/o laboratorios	6,25 h
Pruebas de conocimientos	2 h
Tutoría y seguimiento académico	25 h
TOTAL	150 h

Modalidad online:

Actividad formativa	Número de horas
Clases Magistrales	12,5 h
Ejercicios prácticos y resolución de problemas	40 h
Exposición oral de trabajos	12,5 h
Trabajo en grupo de carácter integrador	12,5 h
Investigaciones y Proyectos	12,5 h
Trabajo autónomo	18,75 h
Debates y coloquios	8 h
Actividades en talleres y/o laboratorios	6,25 h
Pruebas de conocimientos	2 h
Tutoría y seguimiento académico	25 h
TOTAL	150 h

7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

Modalidad presencial:

Sistema de evaluación	Peso
Entrega de y/o presentación de trabajos	20 %
Actividad 8 – Documentación (GDD y BA)	15%
Examen teórico. Actividad 7	30%
Actividades (de la 1 a la 5)	35%
Actividad 6 (Game Study)	20%

Modalidad online:

Sistema de evaluación	Peso
Entrega de y/o presentación de trabajos	20 %
Actividad 8 – Documentación (GDD y BA)	15%
Examen teórico. Actividad 7	30%
Actividades (de la 1 a la 5)	35%

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,5 en el Trabajo final (actividad 8), en el examen teórico (actividad 7), así como la media de las actividades (1 a 5) para que las mismas puedan hacer media con el resto de las actividades.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,5 en la actividad 8 (documentación GDD y BA), para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades. En caso de haber obtenido una calificación menor que 5,0 en el examen en convocatoria Ordinaria, el estudiante deberá presentarse al examen (actividad 7) en Convocatoria Extraordinaria y obtener una calificación mayor o igual que 4,5 para que el mismo pueda hacer media con el resto de las actividades.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del docente, o bien aquellas que no fueron entregadas.

*En ambas convocatorias, si el docente lo cree oportuno, se podrá solicitar una prueba de autoría pidiendo los archivos originales y una demostración in situ de la actividad relacionada en cada caso.

8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1. Vertical Slice	Semana 1
Actividad 2. Análisis géneros de videojuegos	Semana 2-3
Actividad 3 Análisis de un nivel	Semana 4-5
Actividad 4. Informes UX	Semana 6-7
Actividad 5. Game Study de un videojuego	Semana 8-10

Actividad 3.2. Test de UX y QA	Semana 11-13
Actividad 6. Prueba de conocimiento teórica	Semana 14-15
Actividad 7. Documentación (GDD y BA)	Semana 16-17

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

9. BIBLIOGRAFÍA

A continuación, se indica la bibliografía recomendada:

- *“Level design for games. Creating compelling game experiences”*. 2006, Phil Co.
- *“Ultimate Guide to Video Game Writing and Design”*. 2008, Flint Dille.
- *“An Architectural Approach to Level Design”*. 2014, Christopher W. Totten.
- *“Desarrollo de Videojuegos. Un enfoque Práctico”*. 2015, Creative Commons.
- *“Game User Experience Evaluation”*. 2015, Regina Bernhaupt.
- *“David Perry On Game Design: A BrainStorming Toolbox”*. 2009, David Perry y Rusel DeMaría.
- *“Game Design Essentials”*. 2012, Briar Lee Mitchell

10. UNIDAD DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo:

Las adaptaciones o ajustes curriculares para estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo, a fin de garantizar la equidad de oportunidades, serán pautadas por la Unidad de Atención a la Diversidad (UAD).

Será requisito imprescindible la emisión de un informe de adaptaciones/ajustes curriculares por parte de dicha Unidad, por lo que los estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo deberán contactar a través de: unidad.diversidad@universidadeuropea.es al comienzo de cada semestre.

11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tú opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.