

## 1. DATOS BÁSICOS

<b>Asignatura</b>	Teoría del Diseño
<b>Titulación</b>	Máster Universitario en Diseño de Videojuegos
<b>Escuela/ Facultad</b>	Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño
<b>Curso</b>	1
<b>ECTS</b>	6 ECTS
<b>Carácter</b>	Básica
<b>Idioma/s</b>	Castellano
<b>Modalidad</b>	Presencial y Online
<b>Semestre</b>	Primer semestre
<b>Curso académico</b>	2024/2025
<b>Docente coordinador</b>	Rafael Garrido Toledano

## 2. PRESENTACIÓN

La asignatura de Teoría del Diseño ofrece los conocimientos teóricos básicos para empezar a pensar como un Diseñador de Videojuegos (o Game Designer).

Partiendo desde una mirada global, la asignatura repasa el papel del Game Designer en el proceso de desarrollo, la documentación necesaria para su trabajo y algunas de las teorías y metodologías más importantes y a tener en cuenta durante su trabajo.

Finalmente se ofrecerá una visión sobre otras aplicaciones del Game Design más allá del videojuego, como la jugabilidad emergente, y una introducción al diseño iterativo.

## 3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### Competencias básicas:

- CB2. Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
- CB4. 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.

### Competencias transversales:

- CT1. Creatividad. Crear ideas nuevas y conceptos a partir de ideas y conceptos conocidos, llegando a conclusiones o resolviendo problemas, retos y situaciones de una forma original.
- CT2. Comunicación estratégica. Transmitir mensajes (ideas, conceptos, sentimientos, argumentos), tanto de forma oral como escrita, alineando de manera estratégica los intereses de los distintos agentes implicados en la comunicación.
- CT5. Trabajo en equipo. Cooperar con otros en la consecución de un objetivo compartido, participando de manera activa, empática y ejerciendo la escucha activa y el respeto a todos los integrantes.

- CT6. Análisis crítico. Integrar el análisis con el pensamiento crítico en un proceso de evaluación de distintas ideas o posibilidades y su potencial de error, basándose en evidencias y datos objetivos que lleven a una toma de decisiones eficaz y válida.

#### Competencias generales:

- CG1. Detectar los diferentes tipos de problemas que se pueden producir en el contexto del diseño de videojuegos.
- CG2. Analizar teorías, y desarrollos en el ámbito del diseño de videojuegos.
- CG3. Comunicar de forma estructurada y razonada conclusiones y análisis de evaluaciones y trabajos en el contexto del diseño de videojuegos, así como los fundamentos más relevantes sobre los que se sustentan.

#### Competencias específicas:

- CE1. Extraer los componentes que articulan las mecánicas, dinámicas y sistemas de los videojuegos, adaptándolos y combinándolos en el diseño de productos interactivos.
- CE2. Evaluar el proceso de desarrollo de videojuegos mediante la propuesta de decisiones estratégicas en su diseño para llevar los desarrollos a término.
- CE4. Diseñar las estructuras, narrativas y sistemas de progreso que concuerden con los objetivos jugables, artísticos y comerciales de los videojuegos.
- CE10. Elaborar documentación de diseño como herramienta comunicativa fundamental para todos los departamentos del proceso productivo del desarrollo de videojuegos.

#### Resultados de aprendizaje:

- RA1: Diseñar mecánicas y dinámicas que den respuesta a los objetivos jugables y experienciales planteados desde la fase conceptual de diseño.
- RA2: Conceptualizar diseños y prototipos en documentación de alto nivel.
- RA3: Plasmar sobre el papel ideas concretas y detalladas sobre el diseño de mecánicas, sistemas y reglas, conformando documentación de bajo nivel.
- RA4: Determinar con corrección los diseños jugables adecuados y adaptados para los distintos géneros de videojuegos.
- RA5: Diseñar sistemas y mecánicas jugables que den respuesta a diferentes "game feels".
- RA6: Examinar de forma crítica y analítica otros videojuegos de cara a extraer y desglosar sus reglas, principios y sistemas.

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
CB2, CB4, CT1, CT5, CG1, CG2, CG3, CE1, CE2, CE4	RA1: Diseñar mecánicas y dinámicas que den respuesta a los objetivos jugables y experienciales planteados desde la fase conceptual de diseño.
CB2, CB4, CT1, CT5, CG1, CG3, CE1, CE2, CE4, CE10	RA2: Conceptualizar diseños y prototipos en documentación de alto nivel.
CB2, CB4, CT1, CT5, CG1, CG3, CE1, CE2, CE4, CE10	RA3: Plasmar sobre el papel ideas concretas y detalladas sobre el diseño de mecánicas, sistemas y reglas, conformando documentación de bajo nivel.
CB2, CT5, CT6, CG1, CG2, CE1, CE2, CE4	RA4: Determinar con corrección los diseños jugables adecuados y adaptados para los distintos géneros de videojuegos.
CB2, CB4, CT1, CT5, CT6, CG1, CG2, CG3, CE1, CE2, CE4	RA5: Diseñar sistemas y mecánicas jugables que den respuesta a diferentes "game feels".

CB2, CT5, CT6, CG1, CG2, CG3, CE1, CE2	RA6: Examinar de forma crítica y analítica otros videojuegos de cara a extraer y desglosar sus reglas, principios y sistemas.

## 4. CONTENIDOS

- Framework MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetics)
- Psicología aplicada al diseño
- Game Feel
- Reto, riesgo y recompensa
- Análisis y reflexión sobre diseños jugables
- Documentación de diseño

## 5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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

- Clase magistral/ web conference
- Aprendizaje cooperativo
- Aprendizaje basado en problemas
- Aprendizaje basado en proyectos

## 6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

### Modalidad presencial:

Actividad formativa	Número de horas
Clases magistrales	50
Ejercicios prácticos y resolución de problemas	16
Exposición oral de trabajos	5
Actividades en talleres	5
Investigaciones y proyectos	30
Trabajo autónomo	20
Tutoría y seguimiento académico	20
Pruebas de conocimientos	4
<b>TOTAL</b>	<b>150</b>

**Modalidad online:**

Actividad formativa	Número de horas
Clases magistrales	22
Clases virtuales (síncrona)	8
Resolución de problemas	8
Exposiciones orales de trabajos	2
Elaboración de informes y escritos	16
Investigaciones y proyectos	16
Estudios de contenidos y documentación complementaria	50
Foro Virtual	8
Tutoría virtual	18
Pruebas de conocimiento	2
<b>TOTAL</b>	<b>150</b>

## 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
Pruebas de conocimientos (examen + trabajo final)	60%
Ejercicios de análisis en clase y participación	10%
Ejercicios de Diseño (presentados vía Campus Virtual)	30%

**Modalidad online:**

Sistema de evaluación	Peso
Proyecto de evaluación (modalidad a distancia)	60%
Exposiciones orales (modalidad a distancia)	5%
Informes y escritos (modalidad a distancia)	5%
Caso/problema (modalidad a distancia)	5%
Investigaciones y proyectos (modalidad a distancia)	5%

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 tener derecho a la evaluación en convocatoria ordinaria será necesario tener una asistencia superior al 50%, es decir no tener una cantidad de faltas de asistencia que superen el 50% sobre el total de clases de la asignatura. La asistencia no se aplica a la modalidad Online.

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual a 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 5,0 en la/s prueba/s de conocimientos y o trabajo/s final/es, para poder superar la asignatura.

En las actividades que no formen parte de la/s prueba/s de conocimiento final/es, deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 (media ponderada de todas ellas) para poder superar la asignatura.

Todas las actividades marcadas como obligatorias, deberán tener al menos una nota de 5,0 para poder superar la asignatura.

En caso de no llegar a los mínimos exigidos, la nota final será como máximo un 4,0 o si es inferior, la media ponderada de la asignatura, y será necesario presentarse a la convocatoria extraordinaria para superar la asignatura.

### **7.2. Convocatoria extraordinaria**

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual a 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 5,0 en la prueba de conocimientos y/o trabajo final, para poder superar la asignatura.

En las actividades que no formen parte de la prueba de conocimiento final, deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 (media ponderada de todas ellas) para poder superar la asignatura.

Todas las actividades marcadas como obligatorias, deberán tener al menos una nota de 5,0 para poder superar la asignatura.

En caso de no llegar a los mínimos exigidos, la nota final será como máximo un 4,0 o si es inferior, la media ponderada de la asignatura.

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.

## 8. CRONOGRAMA

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

### Modalidad presencial:

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1. Analiza el core loop de un videojuego.	Semana 1-3
Actividad 3. One Pager.	Semana 4-5
Actividad 4. Game Design Document.	Semana 5-6

### Modalidad online:

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1. One Pager.	Semana 1-3
Actividad 2. Ten Pager.	Semana 4-6
Actividad 3. Analiza el core loop de un videojuego.	Semana 7
Actividad 4. Game Design Document.	Semana 8

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 bibliografía recomendada:

- Brathwaite, B. y Schreiber, I. (2009). Challenges for Game Designers. Course Technology.
- Burgun, K. (2013). Game Design Theory. CRC Press.
- Crawford, C. (2003). Chris Crawford on Game Design. San Francisco: New Riders Games.
- Fullerton, T. (2014). Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. CRC Press.
- Huizinga, J. (1938). Homo ludens. Scholvinck.
- Hunicke, R., LeBlanc, M., Zubek, R. (2004). MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. <<https://users.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>>
- Koster, R. (2004). A Theory of Fun for Game Design. O'Reilly Media.
- Lock, D. (2007). Project Management. Gower Publishing Limited.
- Maslow, A.H. (1943). A Theory of Human Motivation. Washington DC: American Psychological Association.
- Pedersen, R. (2003). Game Design Foundations. Wordware Publishing.
- Rogers, S. (2014). Level Up! The Guide to Great Video Game Design. John Wiley & Sons.
- Rouse III, R. (2004). Game Design: Theory and Practice. Jones & Bartlett Learning.
- Schell, J. (2008). The Art of Game Design. CRC Press.

- Strunk, W. (1918). The Elements of Style. Harcourt, Brace & Howe.
- Suits, B. y Hurka, T. (1978). The Grasshopper: Games, Life and Utopia. Broadview Press.
- Sylvester, T. (2013). Designing Games: A Guide to Engineering Experiences. O'Reilly Media.
- The Level Design Book. The Level Design Book. <<https://book.leveldesignbook.com/>>

## 10. UNIDAD DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Desde la Unidad de Orientación Educativa y Diversidad (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.
2. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.
3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
4. Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación.

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:

[orientacioneducativa@universidadeuropea.es](mailto:orientacioneducativa@universidadeuropea.es)

## 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.