



Universidad
de Alcalá

GUÍA DOCENTE

Guión y diseño de videojuegos

Grado en Comunicación Audiovisual

Universidad de Alcalá

Curso Académico 2019/20

3º Curso – 2º Cuatrimestre

GUÍA DOCENTE

Nombre de la asignatura:	Guión y diseño de videojuegos
Código:	641030
Titulación en la que se imparte:	Comunicación Audiovisual
Departamento y Área de Conocimiento:	Ciencias de la Computación Ciencias de la Computación e Inteligencia Artificial
Carácter:	Optativa
Créditos ECTS:	6
Curso y cuatrimestre:	3er curso, Intensiva Septiembre (1er cuat)
Profesorado:	Antonio Moratilla Ocaña (antonio.moratilla@uah.es) Antonio García Cabot (a.garciac@uah.es) Sergio Caro Álvaro (sergio.caro@uah.es)
Horario de Tutoría:	A definir con el profesor por email
Idioma en el que se imparte:	Español

1. PRESENTACIÓN

La evolución del videojuego desde los años 70 nos muestra que este se ha convertido en uno de los objetos mediáticos más representativos en la actualidad, hasta el punto de que la industria del videojuego ya ha sobrepasado al cine en volumen de ingresos. Los videojuegos son hoy en día elementos pervasivos que permean en todas las capas de la realidad. Las tecnologías de la información y de la comunicación realmente han impulsado el juego al proveer sistemas responsivos con feedback inmediato y conectividad. Todo ello ha estimulado el propio estudio del fenómeno del videojuego y de sus componentes, lo cual se está incluso viendo reflejado en una proyección y expansión de los componentes, sistemas y procesos de desarrollo del videojuego a otros ámbitos, incrementando todavía más su impacto e interés.

Al mismo tiempo los videojuegos son un ecosistema complicado. Distintos elementos formales y artísticos tienen que ser desarrollos e integrados en balance. En el centro residen bucles de entretenimiento y de avance que permiten al jugador recorrer su narrativa mientras se mantiene motivado. El diseño y construcción está

sujeto a un proceso iterativo de concepción, implementación y prueba centrado en todo momento en el jugador (play-centric design).

Esta asignatura capacitará al alumno de Comunicación Audiovisual para diseñar videojuegos entendidos como productos audiovisuales, le permitirá conocer el proceso de desarrollo y la estructura de un sistema jugable dotándole de una serie de herramientas extrapolables a distintos ámbitos de su trabajo.

2. COMPETENCIAS

Competencias genéricas:

1. Conocimientos multidisciplinares relacionados con los agentes y procesos el hecho comunicativo, autores, instituciones, empresas, medios, soportes y receptores, para afrontar proyectos relacionados con los medios de comunicación y el tratamiento de la información.
2. Conocimiento y desarrollo de habilidades que permitan analizar la información de forma crítica y generar múltiples discursos de forma creativa, así como la capacidad de comunicación de forma innovadora en múltiples contextos y utilizando diferentes discursos.
3. Desarrollo de habilidades que permitan utilizar los nuevos soportes comunicativos, así como los entornos tecnológicos de la comunicación, de forma que sean capaces de producir, crear, distribuir y analizar contenidos específicos en función del soporte en el que se presenta la información.

Competencias específicas:

1. Conocer la teoría fundamental del diseño de videojuegos, sus elementos formales, dinámicos y dramáticos, y la forma en que se relacionan.
2. Conocer el proceso de diseño y desarrollo de juegos
3. Conocimiento del rol del diseñador, las herramientas y mecanismos de comunicación y la industria del videojuego
4. Capacidad para diseñar sistemas jugables
5. Capacidad para desarrollar la documentación y entregables del proceso de diseño de videojuegos

3. CONTENIDOS

Bloques de contenido (se pueden especificar los temas si se considera necesario)

Total de clases, créditos u horas

1. Conceptos Básicos <ul style="list-style-type: none"> • Rol del diseñador • Estructura de un juego • Diversión, psicología y motivación 	<ul style="list-style-type: none"> • 1 ECTS
2. Componentes <ul style="list-style-type: none"> • Elementos formales • Elementos dramáticos • Dinámicas 	<ul style="list-style-type: none"> • 2 ECTS
3. Proceso de diseño <ul style="list-style-type: none"> • Conceptualización • Prototipado • Prueba (Playtesting) • Funcionalidad, diversión y balance 	<ul style="list-style-type: none"> • 2 ECTS
4. Trabajo del diseñador <ul style="list-style-type: none"> • Equipo y estructuras de trabajo • Proceso de desarrollo • Herramientas software • Comunicación y documentación • Industria del videojuego 	<ul style="list-style-type: none"> • 1 ECTS

4. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.-ACTIVIDADES FORMATIVAS

4.1. Distribución de créditos (especificar en horas)

Número de horas presenciales:	50
Número de horas del trabajo propio del estudiante:	100 (Incluye horas de estudio, elaboración de actividades, preparación exámenes, actividades <i>online</i>)
Total horas	150

4.2. Estrategias metodológicas, materiales y recursos didácticos

Trabajo en gran y pequeño grupo	Presencia en clase, trabajo en la plataforma online de la UAH
Trabajo individual	Lecturas, producciones audio y video, producción y visionado
Creadores y productores	Materiales digitales abiertos

Se pretende que la participación del alumnado desempeñe un papel muy importante en el desarrollo del curso. Las actividades propuestas buscan incentivar capacidades de comprensión y de pensamiento cognitivo de orden superior, así como su transferencia a situaciones diferentes según los diversos contextos de actuación. Se pretende hacer realidad el principio del aprendizaje experiencial y facilitar las oportunidades suficientes para que los participantes vivencien en sus propios procesos de aprendizajes las estrategias que tienen que desarrollar en su futuro profesional.

Se combinarán actividades individuales y grupales, haciendo hincapié en el rol activo, autónomo, reflexivo y cooperativo del estudiante. El profesorado responsable del curso actuará como un tutor/mediador. Se combinarán talleres, sesiones de tutoría y clases orales, así como el apoyo online a través de la plataforma online. Las estrategias pueden diferenciarse en función de dos criterios

En función de los participantes

1. Trabajo en gran grupo (tanto de forma presencial como online): Se trata de aportar un amplio marco de discusión donde el alumnado sea capaz de compartir conocimientos. El papel de la profesora, o de alumnos o alumnas específicos en cada caso se considera fundamental.
2. Trabajo en pequeño grupo. Se trata de generar un marco que favorezca la generación de nuevas ideas y conocimientos sin la presencia de del profesor, en la mayoría de las ocasiones. El resultado de esta colaboración se expondrá en situaciones de gran grupo. Los trabajos se harán públicos a través de la plataforma.
3. Trabajo individual: Habitualmente se realizará fuera del aula o de la plataforma y para responder a cuestiones muy concretas planteadas en clase. En el trabajo individual tiene un gran peso la lectura y análisis de documentos multimedia propuestos por la profesora.

En función del material didáctico

1. Lecturas y análisis de material bibliográfico aportado. Es imprescindible haber leído al menos uno de los documentos propuestos por la profesora antes de que en clase se trabaje cada uno de los bloques temáticos propuestos.
1. Análisis de juegos (play experiments). Se trata de que el alumnado no se disperse, sino que trabaje a fondo tanto los contenidos como el formato de este tipo de material audiovisual. Serán propuestas o por el profesorado o el alumnado. Un criterio decisivo para su elección será la disponibilidad de licencias y la calidad e impacto del producto a través de las críticas que ha recibido de personas especializadas.
2. Análisis y creación de documentos en la red (WEB CT, foros, chats, producciones multimedia, wiki, etc.)

5. EVALUACIÓN: Procedimientos, criterios de evaluación y de calificación

En términos generales **los criterios de evaluación son los siguientes:**

1. Participación en la red y asistencia a las sesiones presenciales.
2. Utilización de conceptos y lenguaje específico del dominio que muestre el nivel de profundidad en la comprensión y elaboración de los contenidos.
3. Capacidad creativa que se manifestará en cualquier momento del curso y en cualquier tipo de participación. Entendemos por crear la capacidad de aceptar y manifestar la apertura a nuevos enfoques, teóricos y prácticos.
4. Capacidad de síntesis a la hora de exponer los conocimientos adquiridos: Grado de coherencia textual (expresión escrita), tanto a nivel de la macro-estructura como en la micro-estructura del texto.
5. Capacidad de establecer relaciones entre situaciones cotidianas y marcos teóricos desde las que interpretarlas. Capacidad de interpretar situaciones reales en función de marcos conceptuales.
6. Habilidades relacionadas con el trabajo en grupo
7. Capacidad de explorar, analizar y crear nuevos contextos de comunicación

Todo ello se concretará en cada una de las tareas propuestas a lo largo del curso y en un sistema basado en proyectos.

Convocatoria Ordinaria - Evaluación continua

En convocatoria ordinaria se trabajará en la creación de un prototipo de videojuego en grupo pequeño que permita mostrar las técnicas para el desarrollo del guion y diseño de videojuegos.

Para ello se partirá de un juego de rol de mesa, analizando su estructura, reglas, mecánicas y recursos, se realizará una prueba de juego para que los alumnos entiendan los procesos que conlleva y se trabajará en relacionar ese juego concreto con el concepto abstracto de videojuego, mostrando técnicas viables para la simulación de mecánicas, desarrollando el diseño de un videojuego propio a lo largo de las sesiones.

Así se realizarán los siguiente entregables:

- Concepto de juego, mecánica e historia (15% de la nota)
- Guion de la historia (15% de la nota)
- Desarrollo de un personaje (15% de la nota)
- Desarrollo de un entorno (15% de la nota)
- GDD del juego (30% de la nota)
- Prototipo de muestra (10% de la nota)

Los entregables se considerarán evaluables cuando sean completos de cara a la estructura y objetivos marcados en cada uno de ellos, y sean presentados en las fechas indicadas en las actividades correspondientes en la plataforma e-learning.

Ejemplo:

Luis no tiene mucho tiempo, así que decide entregar un GDD parcial, con apartados que no se han completado adecuadamente. Dado que la evaluación sobre el trabajo debe realizarse sobre una entrega completa, y el GDD de Luis tiene apartados incompletos, esta entrega será considerada como No Presentada.

Javier sin embargo ha dedicado algo más de tiempo, y aunque su GDD presenta incoherencias, se puede apreciar que ha realizado todos los apartados del mismo intentando realizar el trabajo asignado. Su entrega por tanto se considera Presentada, y pasa a ser evaluada según los criterios de la asignatura.

Dado que la evaluación de la asignatura está basada en la realización de un proyecto, las entregas se entienden como un proceso evolutivo.

Consideración de Presentado/No Presentado

Debido al carácter de la asignatura, basada en la realización de un proyecto, el estudiante se considerará como NO PRESENTADO si no presenta alguno de los trabajos que conforman las actividades que generan el proyecto.

Convocatoria ordinaria - Evaluación Final

El alumnado ha de tener en cuenta que, de acuerdo con el reglamento de evaluación vigente en la UAH (artículo 10). Tal como allí se expone, el alumnado podrá acogerse a una evaluación final. Para ello, el estudiante tendrá que solicitarlo por escrito al decano o director de centro en las dos primeras semanas de impartición de la asignatura, explicando las razones que le impiden seguir el sistema de evaluación continua.

La convocatoria ordinaria en evaluación final se centrará en la realización de un proyecto de videojuego de manera individual, siendo evaluado a través de las mismas actividades que en la evaluación continua, pero realizadas de manera individual y centradas en un proyecto asequible para un único alumno.

La entrega del trabajo se realizará a través de la plataforma e-learning de la universidad, mediante una actividad específica. La fecha de entrega máxima será la del examen oficial de la asignatura.

Así mismo, y como condición IMPRESCINDIBLE, el alumno deberá concertar 2 tutorías, una en las cuatro primeras semanas de clase, y otra cuando el alumno lo solicite, donde se centrará el curso, las actividades, contenidos y objetivos del mismo, así como se establecerá el método de seguimiento (en su caso) del trabajo del alumno. La no concertación y asistencia a estas dos tutorías obligatorias conllevará considerar la asignatura como NO PRESENTADO.

Consideración de Presentado/No Presentado

Debido al carácter de la asignatura, basada en la realización de un proyecto, el estudiante se considerará como NO PRESENTADO si no presenta alguno de los

trabajos que conforman las actividades que generan el proyecto o no acude a las tutorías obligatorias.

Convocatoria extraordinaria

Para la convocatoria extraordinaria se seguirá la misma mecánica que para la convocatoria ordinaria en evaluación final, salvo que las tutorías en este caso no son obligatorias.

Las fechas de entrega en el caso de la convocatoria Extraordinaria son las fijadas para el examen oficial de dicha convocatoria mediante la publicación correspondiente en los calendarios de examen de la Facultad.

Criterios de evaluación y calificación

Como criterios generales de evaluación para todas las pruebas de la asignatura, se tendrán en cuenta los siguientes:

Excelente (9-10)	Buena (7-8)	Aceptable (5-6)	Insuficiente (2-4)	Deficiente (1)
<p>Total comprensión del problema. Incluye todos los requerimientos de la tarea.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respuesta completa y correcta. • Ideas claras, interesantes, detalladas y bien organizadas. 	<p>Considerable comprensión del problema. Incluye todos los requerimientos de la tarea.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respuesta completa y razonable. • Ideas no organizadas. • Algunos detalles mejorables. 	<p>Comprensión parcial del problema. Incluye la mayor cantidad de requerimientos de la tarea.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respuesta clara pero incompleta. • Ideas no organizadas. • Detalles mejorables. 	<p>No comprende el problema.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respuesta incompleta. • Ideas confusas. • Muchos detalles mejorables. 	<p>No responde. No intentó hacer la tarea.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respuesta incompleta e incorrecta.

Para superar la asignatura será necesaria la adquisición de todas las competencias de la materia, de manera que la calificación final será:

Sobresaliente	Muy satisfactoria	Aprobado	Suspenso
<p>Conocimiento y comprensión más allá del trabajo del programa. Problemas resueltos con eficacia, precisión. Participación</p>	<p>Notable Conocimiento y comprensión satisfactoria Participación bastante satisfactoria</p>	<p>Conocimiento y comprensión básico. Destrezas aceptables- Participación no siempre satisfactoria</p>	<p>Conocimiento y comprensión no ha sido aceptable. Problemas no resueltos adecuadamente o no completados</p>

6. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía Básica

Fullerton, T. (2008). Game Design Workshop. CRC Press.

Schell, J. (2008). The Art of Game Design. A Book of Lenses. CRC Press.

Bibliografía Complementaria

Salen, K. & Zimmerman, R. (2004). Rules of Play: Game Design Fundamentals. MIT Press

McGonigal, J. (2011). Reality is Broken. Penguin Books.

Koster, K. (2005). A Theory of Fun for Game Design. Paraglyph Press.

Huizinga, J. (1954). Homo Ludens. Alianza Editorial.

Suits, B. (1978). The Grasshopper. Games, Life and Utopia. Broadview Press.