

# **Guía de aprendizaje**

## **Estructura de Videojuegos: Jugabilidad y Niveles**

Curso: 1º

Código: 9822001106, MADV001207, MMAV001106

Profesor coordinador: Sergio Vozmediano Ávilas

Titulación: Grado en diseño de videojuegos

Escuela/ Facultad: Arquitectura, ingeniería y diseño

Idiomas: Castellano

*La misión de la Universidad Europea de Madrid es proporcionar a nuestros estudiantes una educación integral, formando líderes y profesionales preparados para dar respuesta a las necesidades de un mundo global, para aportar valor en sus profesiones y contribuir al progreso social desde un espíritu emprendedor y de compromiso ético. Generar y transferir conocimiento a través de la investigación aplicada, contribuyendo igualmente al progreso y situándonos en la vanguardia del desarrollo intelectual y técnico.*

## Índice

1. Datos básicos de la asignatura/módulo .....	4
2. Presentación de la asignatura/módulo .....	4
3. Competencias y resultados de aprendizaje.....	4
4. Seguimiento y evaluación.....	8
4.1. Convocatoria ordinaria .....	9
4.2. Convocatoria extraordinaria .....	9
5. Bibliografía .....	9
6. Cómo comunicarte con tu profesor .....	10
7. Recomendaciones de estudio .....	10

## 1. Datos básicos de la asignatura/módulo

<b>ECTS</b>	6 ECTS (150 HORAS)
<b>Carácter</b>	OBLIGATORIA
<b>Idioma/s</b>	ESPAÑOL
<b>Modalidad</b>	PRESENCIAL
<b>Trimestre/Semestre</b>	2º SEMESTRE

## 2. Presentación de la asignatura/módulo

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, 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 implementación de un nivel conceptual de un videojuego.

## 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
CB1, CB2, CB3, CB4, CT01, CT02, CT05, CT06, CT12, CE18, CE31	RA2

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

Tipo de actividad formativa	Número de horas
Lecciones Magistrales	12,5 h
Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	50 h
Exposición 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
Actividades en talleres y/o laboratorios	6,25 h
Tutoría, seguimiento académico y evaluación	25 h
<b>TOTAL</b>	<b>150 h</b>

Para desarrollar las competencias y alcanzar los resultados de aprendizaje indicados, deberás realizar las actividades que se indican en la tabla inferior:

Resultados de aprendizaje	Actividad de aprendizaje	Tipo de actividad	Contenidos
RA1	Actividad 1	Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas Exposición de trabajos Investigaciones y Proyectos Trabajo autónomo	UA 1
RA1	Actividad 2	Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas Investigaciones y Proyectos Trabajo autónomo Actividades en talleres y/o laboratorios	UA 2
RA1	Actividad 3 Actividad 4	Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas Exposición de trabajos Investigaciones y Proyectos Trabajo autónomo	UA 3
RA1	Actividad 5	Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas Trabajo autónomo	UA 4
RA2	Actividad 6	Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas Exposición de trabajos Investigaciones y Proyectos Trabajo autónomo	UA 5
RA1, RA2	Actividad 7 Actividad 8	Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas Exposición de trabajos Investigaciones y Proyectos Trabajo autónomo Tutoría, seguimiento académico y evaluación	UA 6

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás ver en detalle los enunciados de las actividades que tendrás que realizar, así como el procedimiento y la fecha de entrega de cada una de ellas.

## 4. Seguimiento y Evaluación

En la tabla inferior se indican las actividades evaluables, los criterios de evaluación de cada una de ellas, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura.

Actividad evaluable	Criterios de evaluación	Peso (%)
Actividad 1	<p>Conoce los distintos elementos que componen el High Concept de un videojuego y qué es el vertical slice de un videojuego.</p> <p>Analiza e identifica los elementos que componen el High Concept de un videojuego y es capaz de sintetizarlos en un vertical slice.</p>	35%
Actividad 2	<p>Conoce y comprende las métricas utilizadas en el standard ISO 9241 para medir la usabilidad de un videojuego, así como los distintos tipos de jugabilidades.</p> <p>Realiza y diseña sesiones de UX para un videojuego y es capaz de sintetizar los resultados en un informe.</p>	
Actividad 3	<p>Conoce e identifica los elementos clave de un nivel, dentro de un videojuego, que incentivan la jugabilidad y satisfacción del jugador.</p> <p>Realiza el diseño y descripción del nivel prototipo de un videojuego y sus elementos jugables.</p>	
Actividad 5	<p>Conoce e identifica los elementos que suponen un reto para el jugador dentro del contexto de un videojuego y las herramientas propuestas por el diseñador para que el jugador sea capaz de superar esos retos.</p> <p>Realiza el diseño y descripción de los obstáculos, y habilidades nucleares para superarlos, del nivel prototipo de un videojuego.</p>	
Actividades 4 y 6	<p>Distingue los elementos fundamentales que diferencian un juego con un buen o mal diseño en términos de jugabilidad, innovación y crítica objetiva.</p> <p>Redacción y exposición del análisis de un videojuego del género determinado en clase según la guía para el análisis de videojuegos explicada en clase.</p>	20%
Actividad 7	Prueba de conocimiento teórico.	30%
Actividad 8	Conoce los distintos documentos involucrados en el proceso de desarrollo de un videojuego.	



Redacta y expone de manera grupal la documentación específica de un proyecto de desarrollo de un videojuego.	15%
--	-----

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

#### **4.1. 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.

#### **4.2. Convocatoria extraordinaria**

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria es necesario obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (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 profesor, o bien aquellas que no fueron entregadas.

### **5. 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

## **6. Cómo comunicarte con tu profesor**

Cuando tengas una duda sobre los contenidos o actividades, no olvides escribirla en los foros de tu asignatura para que todos tus compañeros puedan leerla. ¡Es posible que alguno tenga tu misma duda!

Si tienes alguna consulta exclusivamente dirigida al profesor puedes enviarle un mensaje privado desde el Campus Virtual. Además, en caso de que necesites profundizar en algún tema, puedes acordar con tu profesor una tutoría.

Es conveniente que leas con regularidad los mensajes enviados por compañeros y profesores, pues constituyen una vía más de aprendizaje.

## **7. Recomendaciones de estudio**

La formación universitaria exige planificación y regularidad desde la primera semana. Es muy positivo el intercambio de experiencias y opiniones con profesores y demás estudiantes, ya que permiten el desarrollo de competencias básicas como la flexibilidad, la negociación, el trabajo en equipo, y, por supuesto, el pensamiento crítico.

Por ello te proponemos una metodología general de estudio basada en los siguientes puntos:

- Seguir un ritmo de estudio constante y sistemático.
- Asistir a clase y acceder a la asignatura en el Campus Virtual de manera continuada para mantenerte actualizado sobre el desarrollo de la misma.
- Participar activamente en ella enviando opiniones, dudas y experiencias sobre los temas tratados y/o planteando nuevos aspectos de interés para su debate.
- Leer los mensajes enviados por los compañeros y/o los profesores.

Se considera de especial interés y valor académico la participación activa en las actividades del aula física y virtual. La forma en que puedes participar es muy variada: preguntando, opinando, realizando las actividades que el profesor proponga, participando en las actividades colaborativas, ayudando a otros compañeros, etc. Esta forma de trabajar supone esfuerzo, pero permite obtener mejores resultados en tu desarrollo competencial.

**[Anexo con información detallada en el Campus Virtual]**