



Guía Académica de la asignatura

“Diseño de Juegos”

GRADO EN DISEÑO Y GESTIÓN DE PROYECTOS DE NARRATIVA

TRANSMEDIA

Curso 2019-2020

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA

1. DATOS BÁSICOS DE IDENTIFICACIÓN		
Nombre de la Asignatura	DISEÑO DE JUEGOS	
Carácter	Básico <input checked="" type="checkbox"/> Obligatorio <input checked="" type="checkbox"/> Optativo <input type="checkbox"/> Prácticas Externas <input type="checkbox"/> Trabajo Fin de Grado <input type="checkbox"/>	
Materia	DISEÑO TRANSMEDIA	
Curso	Semestre	Créditos
Primero	Segundo	6 ECTS
Profesor/a	José Manuel Rodríguez Muñoz	
Despacho	Teléfono	E-mail
Transmedia	676288725	josemassa@lasallescampus.es
Horario de Tutorías	<i>A rellenar cuando se publique el horario académico</i>	
Horario de Clases	-	
Periodo lectivo de la Convocatoria Ordinaria	Del 3 de febrero al 7 de junio	
Periodo lectivo de la Convocatoria Extraordinaria	Del 30 de junio al 5 de julio	

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA

2. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA	
Asignaturas que debe haber superado el alumnado	No se han establecido.
Conocimientos previos esenciales para el seguimiento de la asignatura	No se han establecido.
Conocimientos previos recomendables para el seguimiento de la asignatura	No se han establecido.
Otras observaciones	Dentro de la materia a la que pertenece esta asignatura también se encuentran las asignaturas de " <i>Diseño de interfaz y experiencia de usuario</i> ", " <i>Accesibilidad universal y diseño para todos</i> " y " <i>Proyectos web y aplicaciones móviles</i> " con las que se establece una especial vinculación.

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA**3. OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA**

- OA1: Utilizar el *game desing* a la hora de hacer proyectos transmedia.
- OA5: Experimentar la experiencia del usuario.
- OE1: Comprender la naturaleza del juego y sus componentes básicos.
- OE2: Aplicar diferentes marcos de diseño de juegos en la creación de experiencias lúdicas, tanto reales como virtuales.
- OE3: Diseñar y desarrollar propuestas creativas de juego, tanto libre como sujetas a restricciones específicas.

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA**4. COMPETENCIAS A DESARROLLAR EN LA ASIGNATURA****4.1 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA MATERIA-ASIGNATURA**

- E1. Aplicar la tecnología de una forma global, innovadora y creativa en el diseño y gestión de proyectos transmedia.
- E13. Gamificar entornos tecnológicos y analógicos llevando a cabo procesos de cambio y mejora.
- E17. Guionizar y diseñar las mecánicas, dinámicas y estéticas del juego en proyectos de ocio tecnológico.

4.2 COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- T2. Capacidad de organización y planificación
- T5. Resolución de problemas
- T7. Trabajo en equipo
- T13. Aprendizaje autónomo
- T14. Creatividad

4.3 COMPETENCIAS NUCLEARES

- N5. Capacidad reflexiva: actuar conforme a las verdades del pensamiento para conferir a los conocimientos la capacidad suficiente para describir, explicar y validar datos observables para así explorar el alcance y la precisión de las ideas.

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA
5. DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Bloque 1	EL JUEGO		
Créditos	Horas Interacción Profesorado (lectivas)	Horas Trabajo Autónomo	Semanas Lectivas Previstas
0.5	7	5	2
Descripción del contenido del bloque			
<p>En este Bloque I aprenderemos sobre la naturaleza del juego, su historia, qué es y cómo podemos definirlo. Se mostrará especial atención al desarrollar la capacidad crítica del alumno respecto a las diferentes definiciones de Juego y como se comprende en diferentes culturas y contextos.</p> <p>¿Que es juego? Teoría del juego. Cultura y Juego.</p>			
Bibliografía básica del bloque			
<p>Huizinga, J. (2012) <i>Homo Ludens</i>. Alianza.</p> <p>Caillois, R. (1986) <i>Los Juegos y los Hombres</i>. Colección Popular.</p> <p>Brathwaite, B. & Schreiber I. (2008) <i>Challenges for Game Designers</i>. Charles River Media.</p>			
Bibliografía complementaria del bloque			
<p>Ekeland, I. (1992) <i>Al Azar: La Suerte, La Ciencia y El Mundo</i>. Gedisa.</p> <p>Sicart, M. (2017) <i>Play Matters (Playful Thinking)</i>. The MIT Press.</p>			

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA

Bloque 2	COMPONENTES DEL JUEGO		
Créditos	Horas Interacción Profesorado (lectivas)	Horas Trabajo Autónomo	Semanas Lectivas Previstas
1.75	17.5	25	5
Descripción del contenido del bloque			
<p>En este Bloque II, exploraremos los elementos que definen y modulan los juegos, aprendiendo a analizar cualquier tipo de juego o experiencia lúdica, aislando sus componentes básicos para poder aplicarlos en el diseño de juegos.</p> <p>Componentes de Juego. Marcos de Diseño de Juegos. Abstracción y Diseño.</p>			
Bibliografía básica del bloque			
<p>Schell, J. (2008) <i>The Art of Game Design: A book of lenses</i>. CRC Press.</p> <p>Crawford, C. (2003) <i>On Game Design</i>. New Riders.</p> <p>Hunicke, R. & Leblanc, M. & Zubek, R. (2004) <i>MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research</i>. The MIT Press.</p> <p>Salen, K & Zimmerman, E. (2003) <i>Rules of Play</i>. The MIT Press.</p> <p>Dillon, R. (2013) <i>The 6-11 framework: a new methodology for gameanalysis and design</i>. DigiPen Institute of Technology.</p> <p>Fullerton, T. (2014) Tracy Fullerton, <i>Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games</i>. A K Peters/CRC Press.</p>			
Bibliografía complementaria del bloque			
<p>Bates, B. (2004) <i>Game Design: Second Edition</i>. Cengage Learning PTR.</p>			

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA

Bloque 3	PSICOLOGÍA DEL JUEGO		
Créditos	Horas Interacción Profesorado (lectivas)	Horas Trabajo Autónomo	Semanas Lectivas Previstas
1	10.5	15	3
Descripción del contenido del bloque			
<p>En este Bloque III aprenderemos sobre la psicología del juego, como se organizan los diferentes niveles de juego, el flujo y el círculo mágico. Además, aprenderemos sobre el testeo y mejora de los proyectos de la asignatura.</p> <p>Psicología del Juego. Flujo de juego. Mecánicas Emergentes.</p>			
Bibliografía básica del bloque			
<p>Salen, K & Zimmerman, E. (2003) <i>Rules of Play</i>. The MIT Press.</p> <p>Csikszentmihalyi, M. (2008) <i>Flow: The Psychology of Optimal Experience</i>. Harper Perennial Modern Classics.</p> <p>Swink, S.(2008) <i>Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation</i>. CRC Press.</p> <p>Rogers, S. (2014) <i>Level up: The guide to great videogame design</i>. Wiley.</p>			
Bibliografía complementaria del bloque			
<p>Schell, J. (2008) <i>The Art of Game Design: A book of lenses</i>. CRC Press.</p> <p>Koster, R. (2013) <i>A Theory of Fun</i>. O'Reilly Media.</p>			

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA

Bloque 4	JUEGO Y JUGADOR		
Créditos	Horas Interacción Profesorado (lectivas)	Horas Trabajo Autónomo	Semanas Lectivas Previstas
1	10.5	15	3
Descripción del contenido del bloque			
<p>En este Bloque IV exploraremos los diferentes tipos de juegos y jugadores, con especial atención a las configuraciones y conceptos de cada uno de ellos.</p> <p>Tipos de juego. Tipos de Jugador. Narrativa del juego.</p>			
Bibliografía básica del bloque			
<p>Bartle, R. (1996) <i>'Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs'</i>. The Journal of Virtual Environments.</p> <p>Rouse, R. (2004) <i>Game design: theory & practice</i>. Jones & Bartlett Learning.</p> <p>Tinsman, B. (2008) <i>The Game Inventor's Guidebook: How to Invent and Sell Board Games, Card Games, Role-Playing Games, & Everything in Between!</i>. Morgan James Publishing.</p> <p>Isbister, K. (2017) <i>How Games Move Us (Playful Thinking): Emotion by Design</i>. MIT Press.</p> <p>Crawford, C. (2002) <i>The Art of Interactive Design: A Euphonious and Illuminating Guide to Building Successful Software</i>. No Starch Press.</p>			
Bibliografía complementaria del bloque			
<p>VARIOS (2012) <i>10 Videojuegos que han revolucionado la Cultura Contemporánea</i>, Errata Naturae.</p> <p>Mcgonigal, J. (2016) <i>Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World</i>, Random House UK.</p> <p>Glee, JP (2007) <i>What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy</i>. St. Martin's Griffin</p> <p>Scolari, C. (2013) <i>Homo videoludens 2.0. De pacman a la gamification</i>. Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona.</p> <p>Schell, J. (2008) <i>The Art of Game Design: A book of lenses</i>. CRC Press.</p>			

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA

Bloque 5	JUGAR Y DISEÑAR		
Créditos	Horas Interacción Profesorado (lectivas)	Horas Trabajo Autónomo	Semanas Lectivas Previstas
1.75	14	30	4
Descripción del contenido del bloque			
<p>En este Bloque V pondremos en práctica lo aprendido durante la asignatura sobre el diseño de juegos, con el objetivo de interiorizar y aprender sobre la figura del diseñador de juegos y su papel dentro de la industria del entretenimiento. Se dará especial atención al <i>design thinking</i> y al <i>mindset</i> que debe saber usar, aplicar y controlar el diseñador de juegos.</p> <p>Procesos de creación de juegos. Flujos de diseño. Prototipado. Testing.</p>			
Bibliografía básica del bloque			
<p>Rouse, R. (2004) <i>Game design: theory & practice..</i> Jones & Bartlett Learning.</p> <p>Schell, J. (2008) <i>The Art of Game Design: A book of lenses.</i> CRC Press.</p> <p>Koster, R. (2013) <i>A Theory of Fun.</i> O'Reilly Media.</p> <p>Pulsipher, L. (2012) <i>Game Design: How to Create Video and Tabletop Games, Start to Finish.</i> McFarland & Company.</p> <p>Dille, F. & Zuur, J. (2008) <i>The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design .</i> Lone Eagle.</p> <p>Ordoñez, J. (2018) <i>Diseño de videojuegos</i>, Síntesis. Colección Ciencia y Técnica.</p> <p>Ordoñez, J. (2013) <i>POWER UPS: Conviertete en un Profesional de los Videojuegos.</i> Plan B.</p>			
Bibliografía complementaria del bloque			
<p>VARIOS (2012) <i>10 Videojuegos que han revolucionado la Cultura Contemporánea</i>, Errata Naturae.</p>			

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA
6. METODOLOGÍA
Interacción con el profesorado

Sesión magistral <input type="checkbox"/>	Debate y puesta en común <input checked="" type="checkbox"/>	Exposición por alumnado <input checked="" type="checkbox"/>
Técnicas de dinámica de grupo <input type="checkbox"/>	Trabajos en equipo <input checked="" type="checkbox"/>	Ejercicios de simulación <input type="checkbox"/>
Estudio de casos <input checked="" type="checkbox"/>	Aprendizaje basado en problemas (ABP) <input checked="" type="checkbox"/>	Prácticas laboratorio <input type="checkbox"/>
Portafolio <input type="checkbox"/>	Trabajo por proyectos <input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input type="checkbox"/>
Ludo-fórum <input checked="" type="checkbox"/>	Análisis documental <input type="checkbox"/>	Conferencias <input type="checkbox"/>
Actividades de aplicación práctica <input type="checkbox"/>	Prácticas de taller <input type="checkbox"/>	Búsqueda de información y documentación <input checked="" type="checkbox"/>
Tutorías programadas <input checked="" type="checkbox"/>	Actividades externas <input type="checkbox"/>	Otros <input type="checkbox"/>

Características de la metodología y elección del proceso de trabajo

Partiendo de la idea de que un juego es en sí mismo un problema y sus posibles soluciones, esta asignatura contempla el diseño como una habilidad de comunicación y análisis, pero que en su raíz es una capacidad para resolver los problemas presentados. Por ello, todos los bloques estarán contruidos entorno a resolver un problema concreto del proceso de diseño de un juego.

Descripción de la metodología

La metodología usada será un sistema gamificado donde el alumno podrá elegir el tipo de tarea que realizará, de una lista preestablecida de tareas libres.

Este sistema estará gamificado, de forma similar al usado por Lee Sheldon en sus clases de diseño de videojuegos, y que ilustra en su libro *The Multiplayer Classroom*, promoviendo el trabajo práctico, colaborativo y cooperativo, así como incentivando la proactividad y la toma de decisiones.

El debate, la comunicación y la presentación de trabajos, así como la crítica constructiva y el análisis de los trabajos del grupo, formarán parte del aprendizaje y desarrollo de la materia. Cada uno de los bloques tendrán como objetivo, no sólo educar al alumno sobre la labor de diseñar un juego, sino potenciar su capacidad comunicativa, una de las mayores herramientas del diseñador de juegos.

Así, no se puede diseñar un juego sin ser jugador, por lo que el objetivo final de la materia no sólo será aprender a crear un juego, sino aprender a jugar mientras aprendemos, buscando crear una caja de herramientas de la que el alumno disponga para su futuro como diseñador de juegos.

Trabajo autónomo

Trabajos y tareas individuales
 Trabajos en equipo
 Estudio y/o preparación de la asignatura
 Lecturas y ampliaciones

Descripción de la previsión de trabajo autónomo del alumnado

El trabajo autónomo del alumno se basa en la realización de las tareas libres asignadas durante la clase. Estas tareas dependerán del estado de desarrollo de la asignatura y el avance del alumno durante su trabajo autónomo.

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA

<p>Tutorías programadas (descripción del proceso de tutoría y su relevancia -en el desarrollo de los aprendizajes de la asignatura)</p>
--

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA

7. DISTRIBUCIÓN HORARIA DEL CURSO

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA

8. DISTRIBUCIÓN DE CARGAS DE TRABAJO		Horas	Porcentaje
Interacción con el profesorado	Contenido teórico	20 h	40 % (60 horas)
	Contenido práctico	34 h	
	Tutorías programadas	4 h	
	Pruebas de evaluación	6 h	
Trabajo autónomo	Trabajos y tareas individuales	20 h	60 % (90 horas)
	Trabajos en equipo	50 h	
	Estudio y/o preparación de asignatura	10 h	
	Lecturas y ampliaciones	10 h	
Carga total de horas de trabajo: 25 horas x 6 ECTS		150 h	

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA
9. EVALUACIÓN
Técnicas e instrumentos y porcentajes

Examen. Prueba objetiva	10 %	Examen. Prueba de desarrollo	0 %
Lecturas (recensión, comentario)	5 %	Trabajo individual	25 %
Trabajo en grupo	25 %	Exposición en clase	10 %
Portafolio	0 %	Participación	0 %
Asistencia	10 %	Otros.....	0 %

Descripción del proceso de evaluación (técnicas, instrumentos y criterios)
Sistema de evaluación correspondiente a los estudiantes que asisten a clases presenciales:

La evaluación se llevará a cabo mediante la entrega de trabajos y proyectos, basada en un sistema de avance gamificado: el alumno deberá entregar trabajos con fechas fijas, que serán corregidos esa semana. Más adelante, el alumno podrá volver a realizar estas entregas (durante el desarrollo de la asignatura) para recibir una mejor calificación.

Existirá una prueba objetiva de examen teórico donde el alumno deberá demostrar sus conocimientos sobre el contenido teórico de la asignatura. Los alumnos podrán repetir el mismo en la convocatoria extraordinaria contemplada en esta guía.

En la guía de trabajo de cada bloque se especifican las actividades y los criterios de evaluación que se van a proponer.

Se requiere que el alumno asista a un 70% de las clases para poder ser evaluado según la convocatoria ordinaria.

Criterios de evaluación específicos para la convocatoria extraordinaria

En caso de que la asignatura no se supere y quede pendiente en la convocatoria ordinaria, el o la estudiante tiene derecho a utilizar una convocatoria extraordinaria para recuperarla dentro de la misma matrícula, según la normativa académica vigente.

La prueba extraordinaria consistirá en un trabajo individual a entregar junto con la realización de un examen teórico. El trabajo deberá incluir y demostrar los conocimientos aplicados de la asignatura, mientras que el examen comprobará los conocimientos teóricos de la misma.

En la convocatoria extraordinaria se mantienen los mismos criterios de evaluación que en la ordinaria, tal como se han descrito más arriba. Esto implica que el estudiante debe completar las actividades de evaluación que no haya superado en la convocatoria ordinaria (exámenes, pruebas de evaluación, trabajos u otro tipo de actividades) dentro del plazo establecido en el periodo de convocatoria extraordinaria para esta asignatura.

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA

10. TABLA RESUMEN DE LA PLANIFICACIÓN DOCENTE DE LA ASIGNATURA					
SEMANA	CONTENIDOS	COMPETENCIAS	METODOLOGÍA. INTERACCIÓN CON PROFESORADO	METODOLOGÍA. TRABAJO AUTÓNOMO	EVALUACIÓN
1	Bloque I: ¿Que es juego?	E13, T5, T14, N5	Trabajo por proyectos, Basado en Problemas	Lecturas, Investigación	Trabajo Individual
2	Juego y Jugete Teoría del juego Cultura y Juego				
3	Bloque II: Componentes de Juego. Marcos de Diseño de Juegos. Abstracción y Diseño.	E1, E17, T2, T5, T13, T14, N5	Trabajo por proyectos, Basado en Problemas	Lecturas, Trabajo en equipo, Investigación	Trabajo Individual, Trabajo en grupo
4					
5					
6					
7					
8	Bloque III: Psicología del Juego.	E1, E13, E17, T5, T13, T14, N5	Trabajo por proyectos, Basado en Problemas	Lecturas, Trabajo en equipo, Investigación	Trabajo Individual, Trabajo en grupo
9	Flujo de juego.				
10	Mecánicas Emergentes.				
11	Bloque IV: Juego y Jugadores.	E1, E13, E17, T5, T13, T14, N5	Trabajo por proyectos, Basado en Problemas	Lecturas, Trabajo en equipo, Investigación	Trabajo Individual, Trabajo en grupo, Prueba Examen Objetiva
12	Tipos de juego.				
13	Tipos de Jugador. Narrativa del juego.				
14	Bloque V: Jugar y Diseñar.	E1, E13, E17, T2, T5, T13, T14, N5	Trabajo por proyectos, Basado en Problemas	Lecturas, Trabajo en equipo, Investigación	Trabajo Individual, Trabajo en
15					

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA

16	Procesos de creación de juegos.				grupo, Prueba Examen objetiva
17	Flujos de diseño. Prototipado. Testing.				