

# Título Superior de Diseño

Nivel 2, (GRADO) del MECES\*

Guía docente de Introducción al desarrollo de videojuegos

Curso 2020/21

**ESPECIALIDAD TODAS**

1. Datos de identificación • 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación • 3. Conocimientos recomendados 4. Competencias de la asignatura • 5. Resultados de aprendizaje • 6. Contenidos 7. Volumen de trabajo/ Metodología • 8. Recursos • 9. Evaluación • 10. Bibliografía

## 1. Datos de identificación

<b>Centro</b>	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
<b>Título Superior de Diseño</b>	Diseño		
<b>Departamento</b>	Ciencias Aplicadas y Tecnología		
<b>Mail del departamento</b>	tecnologia@easdvalencia.com		
<b>Nombre de la asignatura</b>	Introducción al desarrollo de videojuegos		
<b>Web de la asignatura</b>			
<b>Horario de la asignatura</b>			
<b>Lugar donde se imparte</b>		<b>Horas semanales</b>	5
<b>Código</b>		<b>Créditos ECTS</b>	6
<b>Ciclo</b>		<b>Curso</b>	4º
<b>Duración</b>	15 semanas		
<b>Carácter de la asignatura</b>	Optativa		
<b>Tipo de asignatura</b>	40% presencia 60% Trabajo Autónomo		
<b>Lengua en que se imparte</b>	Castellano		
<b>Profesor/es responsable/s</b>	Juan Manuel Gil / Pablo Moreno		
<b>Correo electrónico</b>	<a href="mailto:jmgil@easdvalencia.com">jmgil@easdvalencia.com</a> / <a href="mailto:pmoreno@easdvalencia.com">pmoreno@easdvalencia.com</a>		
<b>Horario de tutorías</b>			
<b>Lugar de tutorías</b>			

\* El **Título Superior de Diseño** queda incluido a todos los efectos en el nivel 2, de GRADO del Marco Español de Cualificaciones para la Educación Superior y es equivalente al título universitario de GRADO. Siempre que la normativa aplicable exija estar en posesión del título universitario de **GRADO**, se entenderá que cumple este requisito quien esté en posesión del **Título Superior de Diseño**.

---

## 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

---

El videojuego ha evolucionado desde un entretenimiento audiovisual primitivo a consolidarse actualmente en una industria de mayor volumen que la del cine en sí. En el desarrollo de un videojuego participan muchos profesionales que aúnan habilidades tanto de la informática como del diseño gráfico o medios audiovisuales en una proporción variable según su tipología. Sin embargo, han aparecido nuevas plataformas de desarrollo orientadas a profesionales con pocos conocimientos de programación permitiendo la creación de videojuegos de una forma intuitiva y amena. Desde las distintas especialidades se puede colaborar especialmente en distintas fases del desarrollo tecnológico y artístico de un videojuego, como son diseño del personaje y su indumentaria, diseño de los espacios interiores donde transcurre el juego así como de los objetos y elementos que en él aparezcan y la gráfica en general.

Los objetivos generales de la asignatura son:

- Comprender las fases del proceso conceptual, artístico y tecnológico en la creación de videojuegos y ponerlas en práctica.
- Conocer la historia, la evolución de los videojuegos y sus diferentes géneros.
- Desarrollar un videojuego 2D propio (tipo mario boss, angry birds, animal farm,...) sin necesidad de conocimientos previos de programación y para distintas plataformas (web, móvil, facebook...)

Esta asignatura aporta un valor añadido a los estudios superiores de Diseño puesto que estos contenidos no se tratan específicamente en ninguna asignatura de la carrera.

---

## 3. Conocimientos previos recomendados

---

Se considera recomendable dominar los siguientes conceptos:

Gestión eficaz e intercambio entre distintos tipos de archivos.

Uso de aplicaciones de tratamiento de imágenes de mapa de bits y vectoriales

---

## 4. Competencias de la asignatura

---

### Competencias transversales

CT1 - Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora

CT4 - Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación

### Competencias generales

CG2 - Dominar los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación

CG10 - Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial

CG11 - Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.

CG20 - Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño

## 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
- RA1. Identifica los diferentes géneros de videojuegos existentes en el mercado y a lo largo de la historia.	CT1, CG10
- RA2. Planifica el desarrollo de un videojuego en sus distintas fases, atendiendo a los requisitos y con criterios objetivos de calidad, incluyendo bocetos, Pitch, Target y los elementos más importantes en este tipo de tarea, sabiendo comunicarlo y generando los documentos usuales en la industria del videojuego.	CT1, CG11, CG20
- RA3. Desarrolla videojuegos 2D jugables usando herramientas de programación visual con sensibilidad artística incorporando diversas funciones de las disponibles en el entorno de la aplicación utilizada.	CT4, CG2, CG10

## 6. Contenidos

- Historia, géneros y evolución de los videojuegos
- Roles en el desarrollo de videojuegos
- Planificación de videojuegos
- Creación de personajes
- Mecánicas de juego
- Documento de diseño de videojuego
- Uso de herramientas visuales de creación de videojuegos 2D
- Diseño e Importación de personajes y elementos 2D
- Animación, efectos y otras funcionalidades para videojuegos 2D.
- Creación de niveles en videojuegos 2D y
- Exportación y publicación de videojuegos 2D

## 7. Volumen de trabajo/ Metodología

<b>7.1 Actividades de trabajo presencial</b>			
ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
Clase presencial	Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	RA1, RA2	10 h
Clases prácticas	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el profesor. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/conciertos/ representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.	RA3, RA4	40 h
Exposición trabajo en grupo	Aplicación de conocimientos interdisciplinares.	--	0 h
Tutoría	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor/a con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	RA1, RA2, RA3, RA4	10 h
Evaluación	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.	--	0 h
<b>SUBTOTAL</b>			<b>60 h</b>
<b>7.2 Actividades de trabajo autónomo</b>			
ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
Trabajo autónomo	Estudio del alumno/a: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	RA1, RA2, RA3, RA4	60 h
Estudio práctico	Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	RA1, RA2, RA3, RA4	30 h
Actividades complementarias	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	--	0 h
<b>SUBTOTAL</b>			<b>90 h</b>



<p><b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</b></p>	
<p><i>El alumnado que haya perdido la evaluación continua por superar el 20% de faltas de asistencia será evaluado mediante un examen que incluya los contenidos más importantes de la asignatura. Para poder hacer este examen, el alumno debe entregar previamente todas las pruebas de evaluación realizadas durante el curso.</i></p> <p>La nota final será el resultado de: -70% del examen -30% de las pruebas</p> <p>Será requisito alcanzar una nota de 5 como mínimo en el examen.</p> <p>En cada prueba el profesor detallará mediante una rúbrica particular el método de calificación que empleará. Dicho instrumento facilitará a los estudiantes la información de las evidencias que se pretende encontrar para determinar la nota correspondiente.</p>	<p>RA1, RA2, RA3, RA4</p>

<p><b>9.2 Convocatoria extraordinaria</b></p>	
<p>9.2.1 Alumnos con evaluación continua</p>	
<p><b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</b></p>	<p>Resultados de Aprendizaje evaluados</p>
<p><i>El alumnado con derecho a evaluación continua deberá realizar examen que incluya los contenidos más importantes de la asignatura. <b>Para poder hacer este examen, el alumno debe entregar previamente todas las pruebas de evaluación realizadas durante el curso con un mínimo de calidad.</b></i></p> <p>La nota final será el resultado de: -70% del examen -30% de las pruebas</p> <p>Será requisito alcanzar una nota de 5 como mínimo en el examen.</p> <p>En cada prueba el profesor detallará mediante una rúbrica particular el método de calificación que empleará. Dicho instrumento facilitará a los estudiantes la información de las evidencias que se pretende encontrar para determinar la nota correspondiente.</p>	<p>RA1, RA2, RA3, RA4</p>
<p>9.2.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)</p>	
<p><b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</b></p>	<p>Resultados de Aprendizaje evaluados</p>
<p><i>El alumnado que haya perdido la evaluación continua por superar el 20% de faltas de asistencia será evaluado mediante un examen que incluya los contenidos más importantes de la asignatura. <b>Para poder hacer este examen, el alumno debe entregar previamente todas las pruebas de evaluación realizadas durante el curso con un mínimo de calidad.</b></i></p> <p>La nota final será el resultado de:</p>	<p>RA1, RA2, RA3, RA4</p>

-70% del examen  
-30% de las pruebas

*Será requisito alcanzar una nota de 5 como mínimo en el examen.*

*En cada prueba el profesor detallará mediante una rúbrica particular el método de calificación que empleará. Dicho instrumento facilitará a los estudiantes la información de las evidencias que se pretende encontrar para determinar la nota correspondiente.*

---

## 10. Bibliografía

---

1. González Sánchez, J. (2011). *Jugabilidad y Videojuegos*. Saarbrücken: Editorial Académica Española.
2. Martín Rodríguez, I. (2015). *Análisis narrativo del guión de videojuego*. Madrid: Síntesis.
3. Rouse, R. (2004). *Game Design: Theory and Practice (2nd Edition)*. Wordware.
4. Thompson, J., Cusworth, N., Berbank-Green, B. and Hueso, B. (2008). *Videojuegos*. Barcelona: Gustavo Gili.