

FICHA DE ASIGNATURA

Título: Introducción al Diseño

Descripción: Esta asignatura dotará al alumno de los conocimientos básicos en el diseño de videojuegos para crear experiencias multimedia cohesivas.

Carácter: Obligatoria

Créditos ECTS: 6

Contextualización: El programa de esta asignatura tiene el objetivo de familiarizar al alumno con los conceptos básicos del diseño de videojuegos para poder construir experiencias significativas, con especial atención a la experiencia del usuario (UX), la Interfaz de usuario (UI) y el prototipado de proyectos.

Modalidad: Online

Temario:

- Introducción
 - El sector de los videojuegos
 - Historia del videojuego
 - Diseñador de juego
- Preproducción
 - Brainstorming
 - Documentación
 - Análisis competitivo
 - Prototipo
- Prototipado
 - Géneros destacados (Plataformas, RPG/Aventura, Acción, Estrategia)
 - Iniciación Construct 2
 - Diseño de niveles
 - Dificultad y progresión
 - IA
 - Ayuda en los videojuegos
 - Herramientas de equilibrio
 - Economía
- UI/UX
 - HUD
 - MockUp
 - Diagramas de flujo
 - Interfaces de uso
 - Teoría del color
 - Discapacidad
- Narrativa en los videojuegos
 - El lenguaje de los videojuegos

- Guión y Storyboarding
- Multijugador
 - Cooperativo
 - Competitivo
 - Análisis de datos
 - Equilibrio
 - Comunidad
 - e-Sports
- Free to Play: Retención y Monetización
 - Retención
 - Monetización
 - Economía
 - “Loops”
 - “Big Data”: Comportamiento de lo usuarios

Competencias:

CE3. Dominio de los principios que sustentan el diseño de proyectos digitales interactivos.

CB3. Capacidad para presentar ideas de forma efectiva.

Actividades Formativas

Actividad Formativa	Horas	Presencialidad
Clases Magistrales		
Ejercicios prácticos		
Estudio autónomo		
Tutoría		

Sistema de Evaluación:

Sistemas de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Exposiciones orales		
Portafolio		
Trabajos individuales dirigidos		
Pruebas de conocimiento		

Bibliografía:

Ejemplo:

- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. (1ª Edición). Morgan Kaufmann.
- Fields, T., Brandon, C. (2012). *Social Game Design* (1ª Edición). Morgan Kaufmann.