

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN DE FORMACIÓN BÁSICA COORDINACIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL Y VINCULACIÓN UNIVERSITARIA PROGRAMA DE UNIDADES DE APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

1. Unidad Académica: **Facultad de ciencias**
2. Programa (s) de estudio: (Técnico, Licenciatura) **Licenciatura en Ciencias Computacionales**
3. Vigencia del plan: **2008-1**
4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje: **Taller de Diseño de Videojuegos**
5. Clave:
6. HC: 2 HL HT: 4 HPC: HCL: HE: 2 CR: 8
7. Ciclo Escolar: 2004-1
8. Etapa de formación a la que pertenece: **Disciplinaria**
9. Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Obligatoria _____ Optativa X _
10. Requisitos para cursar la Unidad de Aprendizaje: Comunicación Oral y Escrita, Inglés

Formuló: L.C.C. Daniel García Gradilla

VoBo. Biol. Marcelo Rodríguez Meraz
Cargo: Subdirector

II. PROPÓSITO GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Que el alumno pueda diseñar juegos de calidad, que sean divertidos, capaces de entrar al mercado, emplearse de manera pedagógica o simplemente puedan entretener a alguna audiencia específica, que emplee técnicas para elaborar prototipos, y realice pruebas y control de calidad en dicho proceso.

III. COMPETENCIA (S) DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Que el alumno sea competente en el diseño de juegos que cumplan con los criterios básicos del diseño de juegos, sean fácilmente implementables y que resulten divertidos. Que al evaluar juegos se consideren los elementos objetivos como son los elementos formales (número de jugadores, objetivos, procedimientos, reglas, recursos, condiciones de victoria, etc.), su integración con elementos dramáticos, la dinámica del sistema, entre otros.

IV. EVIDENCIA (S) DE DESEMPEÑO

Un documento de diseño de un juego que contenga las características fundamentales como son: la visión, criterios de audiencia, plataforma y mercadotecnia, reglas, objetivos, retos y acciones para vencerlos, etc. Un prototipo de un juego (ya sea físico o en software) que cumpla con lo establecido en el documento de diseño.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

Competencia:

Que el alumno reconozca los antecedentes generales y fundamentales para el diseño de un juego y los identifique en los juegos que se le presenten.

Contenido temático

Duración

1. INTRODUCCIÓN
 - 1.1. Definición de juego
 - 1.2. Historia y evolución de los juegos
 - 1.3. Tipos de Diversión
 - 1.4. El Aprendizaje y su relación con la Diversión
 - 1.5. Cosas que acaban con la Diversión
 - 1.6. Impacto de los videojuegos en la sociedad
 - 1.7. La Interactividad
 - 1.8. Diseño Ludocéntrico

Competencia:

Que al realizar diseños de juegos, el alumno los estructure en base a los elementos formales y dramáticos. Que diseñe el sistema dinámico del funcionamiento del juego. Que organice la información sobre el diseño del juego en un documento.

Contenido temático

Duración

2. ESTRUCTURA FUNDAMENTAL
 - 2.1. Estructura de los Juegos
 - 2.2. Elementos Formales
 - 2.3. Elementos Dramáticos
 - 2.4. Dinámica del Sistema
 - 2.5. El Documento de Diseño

Competencia:

Que el alumno sea competente en crear el concepto de los distintos componentes de un juego (su idea principal, los retos y acciones disponibles para vencerlos, los personajes, la historia, los escenarios, etc.), partiendo de ideas. Que sea competente en el trabajo en equipo para el diseño de juegos, participando en los diferentes roles.

Contenido temático**Duración**

- 3. CONCEPTUALIZACIÓN DE UN JUEGO
 - 3.1. Organización del Equipo de Diseño
 - 3.2. Técnicas para generar ideas
 - 3.3. Editando y Refinando la Idea del Juego
 - 3.4. Transición de las ideas a un Concepto de Juego

Competencia:

Que el alumno sea competente para construir prototipos de juegos en base a especificaciones, tanto físicos como digitales mediante el uso de herramientas de software.

Contenido temático**Duración**

- 4. PROTOTIPOS
 - 4.1. Prototipos Físicos
 - 4.1.1. Transformación de un Concepto a Prototipo
 - 4.1.2. Uso de Diagramas para la elaboración del Prototipo
 - 4.1.3. Refinamiento y Mejoramiento del Prototipo
 - 4.2. Prototipos Digitales
 - 4.2.1. Clases de Prototipos Digitales
 - 4.2.2. Diseño de Esquemas de Control
 - 4.2.3. Puntos de Visión
 - 4.2.4. Diseño de Interfaces

Competencia:

Que el alumno sea competente para evaluar la calidad de un juego siguiendo metodologías establecidas.

Contenido temático**Duración****5. PRUEBAS DE JUEGO**

- 5.1. Pruebas de Juego y el Diseño Iterativo
- 5.2. Sesiones de Prueba
- 5.3. La Matriz de Juego
- 5.4. Toma de Notas
- 5.5. Técnicas de Usabilidad
- 5.6. Criterios de Accesibilidad
- 5.7. Recolección de Datos
- 5.8. Control de Situaciones de Prueba

Competencia:

Que el alumno sea competente para juzgar cuando un juego está deficiente en su funcionalidad, incompleto internamente en sus reglas, o que su nivel de dificultad no está balanceado mediante el empleo de metodologías formales e informales.

Contenido temático**Duración****6. FUNCIONALIDAD, COMPLETITUD Y BALANCE**

- 6.1. Cuantificación de Funcionalidad
- 6.2. Criterios de Completitud
- 6.3. Medición del Balance
- 6.4. Técnicas para el Balanceo del Juego

IV. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS

No. de Práctica	Competencia(s)	Descripción	Material de Apoyo	Duración
1	Reconocer la necesidad del uso de elementos formales para realizar el análisis de juegos.	Pensar en dos juegos completamente distintos, y realizar un análisis comparativo de ellos, con los elementos distintos que él considere significativos..	Bibliografía	2 horas
2	Analizar juegos mediante el uso de elementos formales.	Hacer una lista de juegos, identificar sus elementos formales, clasificarlos y analizar las consecuencias que tiene el modificar cada uno de ellos.	Bibliografía	4 horas
3	Integrar los elementos dramáticos con el gameplay (los retos y las acciones disponibles para vencerlos) en un juego.	Elegir un juego con historia el cual hayan jugado hasta el final, trazar la historia y el gameplay contra el arco dramático, y modificarlos para que se integren mejor.	Bibliografía	4 horas
4	Generar la Idea de Juego mediante la utilización de técnicas de generación de ideas.	En equipo, elegir un reto interesante para un juego, y usar técnicas para generar al menos 100 ideas relacionadas con dicho reto, después elegir las que consideren más interesantes.	Bibliografía	4 horas
5	Diseñar diagramas de mecánica de juego principal a partir de un Concepto de Juego. Construir prototipos físicos a partir del concepto de un juego y del diagrama de mecánica de juego principal.	Tomar el concepto de un juego, trazar el diagrama de su mecánica de juego principal, y elaborar un prototipo físico.	Bibliografía	8 horas
6	Discriminar entre los diferentes Puntos de Visión comparando su armonía con los elementos dramáticos.	Tomar el concepto de un juego y diagrama de su mecánica de juego principal, definir un esquema de control y Punto de Visión y analizar de qué manera afectan a sus elementos dramáticos.	Bibliografía	4 horas

VII. METODOLOGÍA DE TRABAJO

Buscar una actitud activa del estudiante ante las técnicas y herramientas empleadas, no es primordial que él las estudie, pero es importante que las utilice.

Es primordial fomentar en el alumno el flujo libre de las ideas y la creatividad.

Las prácticas de clase se recomienda realizarlas en equipos, de igual forma que su proyecto final con lo que pueda fomentar el trabajo colaborativo y su participación personal en grupos de trabajo.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Exámenes: 30%

Ejercicios y Prácticas: 30%

Proyecto Final: 30%

Participación: 10%

IX. BIBLIOGRAFÍA

Básica

Complementaria

A Theory of Fun for Game Design, Raph Koster, Paraglyph

Chris Crawford on Game Design, Chris Crawford, New Riders Games

Fundamentals of Game Design, Ernest Adams, Prentice Hall

Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games, 2nd Edition, Tracy Fullerton, Morgan Kaufman Publishers

Indie Game Development Survival Guide, David Michael, Charles River Media

Secrets of the Game Business, Francois Dominic Laramee, Charles River Media, 2nd Edition

The Art of Computer Game Design, Chris Crawford, fuera de imprenta, versión electrónica:

<http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Coverpage.html>