ESNE Centro adscrito a Universidad Camilo José Cela

Planificación de la Docencia Universitaria
Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos

Guía Docente
Curso Académico 2020/2021

Introducción a la Industria del Videojuego

Datos de identificación de la asignatura

Título
Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos

Módulo
Ciencias Aplicadas y Tecnología

Denominación de la asignatura
Introducción a la Industria del Videojuego

Código
69362

Curso
Primero

Semestre
Primero

Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa)
Obligatoria

Créditos ECTS
3

Modalidad/es de enseñanza
Presencial

Profesor
Daniel Sánchez Mateos

Lengua vehicular
Español

Profesorado de la asignatura

Profesor
Daniel Sánchez Mateos

Datos de contacto
daniel.sanchez@esne.es

Tutorías académicas
Consultar en el Campus Virtual el documento "Horarios de Tutorías - Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos"

Requisitos previos

Esenciales

Los propios del título.

Aconsejables

Manejo básico del ordenador y del sistema operativo.

Sentido y aportaciones de la asignatura al plan de estudios

Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura

Esta asignatura pertenece a la rama de Ingeniería y Arquitectura y es una materia de Tecnología.

Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum

Tecnología del Videojuego es una asignatura que introduce al alumno en el mundo del diseño y desarrollo del Videojuego desde un punto de vista técnico y tecnológico. También es una asignatura de introducción al proceso industrial de desarrollo del videojuego, en la que se explica al alumno las fases de un proyecto de videojuegos, desde su concepción inicial hasta su puesta en el mercado.

Tecnología del Videojuego es una asignatura que actúa como hilo conductor que enlaza las distintas disciplinas curriculares y los contenidos que en ellas se exponen, en la que se explica los requisitos técnicos y de conocimiento que intervienen en el proceso de desarrollo de un videojuego.

Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura

Esta asignatura proporciona al alumno una visión global inicial de lo que supone el proceso de diseño y desarrollo del videojuego, le introduce en la nomenclatura y los procedimientos esenciales utilizados en la formalización de este producto cultural y su contexto industrial y tecnológico.

Resultados de aprendizaje en relación con las competencias que desarrolla la materia

Competencias genéricas

CG1. Tendrá una visión global de la industria del videojuego y entenderá su proceso de creación.

Competencias específicas

CE1. Tendrá la capacidad de conceptualizar y evaluar la interacción persona–máquina de productos, sistemas, aplicaciones y servicios informáticos del ámbito del videojuego.

CE1.1. Tendrá una visión global de la industria del videojuego y de su proceso de creación.

CE1.2. Adquirirá cultura del videojuego y conocer la terminología que en él se utiliza.

CE1.3. Tendrá un punto de vista crítico en cuanto al diseño de un videojuego.

CE1.4. Conocerá los distintos elementos que intervienen en el desarrollo de un videojuego y la importancia de cada uno.

Resultados de aprendizaje relacionados con la asignatura

- El alumno comprenderá el proceso de desarrollo de un videojuego desde su fase inicial hasta su puesta en el mercado, y conocerá las tecnologías y factores involucrados.
- Podrá identificar los distintos tipos de videojuegos y sabrá estimar las tecnologías necesarias para su desarrollo.
- Podrá identificar las fases de desarrollo de un proyecto y los requisitos necesarios en cada uno de ellos.
- Manejar el vocabulario técnico propio del ámbito del videojuego, siendo capaz de comprender documentos relacionados con este ámbito.
- El alumno será capaz de llevar a cabo un análisis crítico de los distintos elementos estructurales que conforman un videojuego.
- Podrá evaluar y jerarquizar los distintos elementos inherentes al diseño y desarrollo de una propuesta concreta de videojuego.

Contenidos / Temario / Unidades didácticas

Breve descripción de los contenidos

- Historia de los videojuegos.
- Estudio del jugador.
- Elementos y géneros de juegos.
- Narrativa de un juego (guion).
- Personajes.
- Análisis del "gameplay".
- Introducción a la creación de niveles.

ESNE Centro adscrito a Universidad Camilo José Cela

Temario desarrollado

1. **Introducción: la cadena de valor.**
   - Introducción a la tecnología del videojuego.
   - La cadena de valor: Los documentos de trabajo

2. **Historia de los Videojuegos.**
   - Historia General de los Videojuegos. La empresa de producción
   - Videojuegos en España. El Publisher y el posicionamiento en el mercado
   - Videojuegos para teléfonos móviles. Las stores de Venta y la comercialización

3. **Diseño y creación de juegos (proyecto en videojuego en construct).**
   - Generación y organización de grupos de trabajo
   - La selección y personalización del Videojuego
   - La presentación del proyecto
   - Taller de proyecto
   - Herramientas de testeo
   - Presentación a Publisher y publicación.

4. **Proyecto Final.**
   - Videojuego HTML5 y materiales de publicación
   - Documento de diseño. Postmortem

Cronograma

Unidades Didácticas / Temas	Período Temporal
01. La Cadena de Valor.	Septiembre
02. Historia de los videojuegos.	Octubre - Diciembre
03. Creación y publicación de videojuego.	Octubre - Enero
04. Proyecto final.	Enero

Modalidades organizativas y métodos de enseñanza

Modalidad organizativa	Método de enseñanza	Competencias relacionadas	Horas		
			Presencial	Trabajo autónomo	Total
Clases teóricas.	**Exposición de los temas.** Explicar planificación de la asignatura: programa, apuntes y bibliografía. Repasos al inicio de la clase. Resolución de dudas: temas y lecturas. Pruebas de evaluación.	CG1, CE1.	20	10	30
Clases prácticas.	**Resolución de ejercicios.** Debates sobre los temas y especialmente sobre ejercicios y lecturas. Presentaciones. Pruebas de evaluación.	CG1, CE1.	10	10	20

Tutorías.	**Preparación de clase mediante lectura de los temas.** Planificación de debates y comentarios mediante la preparación de las lecturas. Resolución de ejercicios. Comentarios y resolución de dudas presencialmente o por correo electrónico.	CG1, CE1.	5	-	5
Trabajo personal del alumno.	Lecturas: preparación y búsqueda de información complementaria. Estudio personal. Preparación de comentarios y debates. Tutorías libres y voluntarias.	CG1, CE1.	-	20	20

Sistema de evaluación

General

Actividades de Evaluación	Criterios de Evaluación	Valoración respecto a la Calificación Final
Trabajos de un proyecto final	- Contenidos: cumplimiento de los requisitos indicados en el enunciado (35%) - Partes opcionales e innovación (10%) - Documentación (5%)	50%
Exámenes / Pruebas objetivas	- Entrega al final de cuatrimestre (GDD)	40%
Asistencia Participativa	- Participación en clase, puntualidad, y colaboración entre compañeros (5%) - Realización de ejercicios de clase y trabajos opcionales (5%)	10%

Consideraciones generales acerca de la evaluación

Asistencia a Clase

- La asistencia a clase es obligatoria. Se aplica la norma del 80% de asistencia recogida en la Normativa Académica disponible en la pestaña de Documentos de Interés General del Campus Virtual.
- La Dirección/Coordinación de la Titulación podrá considerar situaciones excepcionales, previo informe documental, debiendo ser aprobadas por la Dirección Académica de ESNE.

- Se exigirá puntualidad al alumno en el comienzo de las clases. Una vez transcurridos cinco minutos de cortesía, el profesor podrá denegar la entrada en el aula.

Entregas de Trabajos

- Los alumnos deben presentar y aprobar todas las entregas (prácticas, proyectos, etc.) que se les soliciten. La no entrega de un trabajo en una convocatoria, supondrá suspender en ella la asignatura
- Los trabajos deben entregarse en las fechas que solicite el profesor, no admitiéndose entregas posteriores. Si excepcionalmente se acepta un trabajo fuera de plazo, la máxima calificación a obtener será 7.
- En los trabajos en grupo, la calificación será individual por cada alumno, atendiendo a criterios de conocimiento de la materia, esfuerzo, presentación, asistencia a tutorías, etc. Por tanto, miembros de un mismo grupo pueden tener calificaciones diferentes.
- Las entregas de las prácticas se realizarán mediante el campus virtual. La copia de prácticas entre alumnos supone una nota de 0 puntos en la práctica copiada, tanto para el que copia como para el que se deja copiar.

Evaluación Ordinaria

- Para superar la asignatura es necesario obtener una suma ponderada entre todas las actividades de evaluación de 5 puntos o superior.
- Para realizar esa suma, la nota de la parte correspondiente a Exámenes/Pruebas objetivas debe sumar 4 o más puntos, y la parte de Prácticas (Trabajos y Proyectos individuales y/o cooperativos) debe estar aprobada (a partir de 5 puntos).

Evaluación Extraordinaria

- En la evaluación extraordinaria, los alumnos deben presentar el GDD/Posmortem de forma individual. Además, el profesor de la asignatura podrá solicitar la realización de un trabajo adicional en la evaluación extraordinaria.

Bibliografía / Webgrafía

Bibliografía básica

- ROUSE, R. (2004), Game Design: Theory and Practice (2nd Edition). Wordware.
- KOSTER, R. (2003). Theory of Fun for Game Design. Paraglyph.

Bibliografía complementaria – Webgrafía

- Rules of Play: Game Design Fundamentals - Salen/Zimmerman (Amazon)
- The Art of Game Design: A book of lenses - Schell
- Characters development and Storytelling for Games - Lee Sheldon