

PROGRAMA DE: INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE VIDEOJUEGOS**CÓDIGO: 608**

HORAS DE CLASE				DOCENTE RESPONSABLE
TEÓRICAS		PRÁCTICAS		CAMACHO, SONIA
p/semana	p/cuatrim.	p/semana	p/cuatrim.	DOCENTES COLABORADORES
3hs	48hs	3hs	48hs	NUÑEZ BARCIA, MANUEL IGNACIO
				RODRIGUEZ, CAROLINA

DESCRIPCIÓN:

La asignatura tiene como propósito general contribuir de manera significativa a la formación integral del estudiantado, capacitándolo para que conozca y sea capaz de utilizar de manera efectiva las herramientas de diseño de videojuegos enmarcadas en el modelo MDA (Mecánicas, Dinámicas y Estéticas). Este enfoque metodológico permite una comprensión profunda de los componentes esenciales que conforman un videojuego, desde sus mecanismos básicos hasta la experiencia estética final que percibe el jugador.

El modelo MDA es fundamental en la industria del desarrollo de videojuegos, ya que proporciona una estructura clara y sistemática para la creación de juegos. Mediante la comprensión de las Mecánicas (reglas y sistemas que definen el juego), las Dinámicas (interacciones entre las mecánicas y los jugadores), y las Estéticas (emociones y reacciones evocadas en los jugadores), el estudiantado podrá diseñar videojuegos que no solo sean funcionales y entretenidos, sino también significativos y emocionalmente resonantes.

Además, la asignatura fomenta la capacidad del estudiantado para prototipar y presentar documentos que respalden sus diseños de juegos. El proceso de prototipado es crucial en el desarrollo de videojuegos, ya que permite probar y refinar ideas de manera interactiva, asegurando que el producto final sea de alta calidad y cumpla con las expectativas del mercado. La habilidad para crear documentación de diseño detallada y profesional es igualmente importante, pues facilita la comunicación efectiva de ideas y proyectos en un entorno profesional, además de servir como base para la planificación y desarrollo de los juegos.

La propuesta curricular de esta formación selecciona un conjunto de conocimientos que combina diversas metodologías utilizadas en el sector profesional de videojuegos. Esta selección asegura que los estudiantes no solo adquieran habilidades técnicas y creativas, sino también una comprensión de

Vigencia a partir del año:

2024

PROGRAMA DE: INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE VIDEOJUEGOS**CÓDIGO: 608**

las prácticas y estándares de la industria. Entre las metodologías enseñadas se incluyen el diseño centrado en el jugador, y el uso de herramientas avanzadas de software para el desarrollo y prototipado de juegos.

El enfoque en la formación profesional de personas adultas reconoce la necesidad de una educación adaptada a las características y necesidades de este grupo etario. La metodología de enseñanza está diseñada para ser práctica y aplicada, permitiendo al estudiantado adquirir experiencia directa en el uso de herramientas y técnicas de diseño de videojuegos. Asimismo, se promueve el trabajo en equipo y la colaboración, habilidades esenciales en un entorno profesional real.

OBJETIVO GENERAL

Contribuir a la formación del estudiantado para que conozca y sea capaz de utilizar las herramientas de diseño de videojuegos que propone el marco de trabajo MDA (Mecánicas, Dinámicas y Estéticas), así como también ser capaz de prototipar y presentar documentos que respalden su diseño de juego.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Que el estudiantado sea creativo, crítico y reflexivo, capaz de innovar y contribuir al avance del sector de los videojuegos.

Que el estudiantado utilice, distinga y aplique las herramientas del diseño de videojuegos.

Que el estudiantado reconozca y diseñe prototipos de documentos de diseño.

PROGRAMA SINTÉTICO:**UNIDAD I: INTRODUCCIÓN AL DISEÑO.****UNIDAD II: DOCUMENTACIÓN.****UNIDAD III: DISEÑO DE PROTOTIPOS.**

PROGRAMA DE: INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE VIDEOJUEGOS**CÓDIGO: 608****PROGRAMA ANALÍTICO:****UNIDAD I: INTRODUCCIÓN AL DISEÑO.**

Contenidos: Mecánicas. Dinámicas. Estéticas. Diseño orientado al usuario. Narrativas.

Objetivo: El estudiantado debe analizar las semejanzas y diferencias aplicando los diversos enfoques para un mismo desarrollo lúdico.

UNIDAD II: DOCUMENTACIÓN.

Contenidos: High Concept, documento de diseño de videojuegos GDD, Elevator pitch.

Objetivo: Definir y documentar el diseño y el concepto básico del juego que se quiere generar. Revisar ejemplos de videojuegos clásicos que utilizan estas definiciones.

UNIDAD III: DISEÑO DE PROTOTIPOS.

Contenidos: Herramientas para prototipado en papel. Herramientas para prototipado digitales. Técnicas de interacción. Conceptos para crear niveles de juegos, incluyendo el diseño de niveles.

Objetivo: Se desarrollará un prototipo básico de un videojuego aplicando las diferentes técnicas y herramientas aprendidas. Reconocer los conceptos de flujo y camino crítico, balance del juego, concepto y testeo de jugabilidad.

PROGRAMA DE: INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE VIDEOJUEGOS**CÓDIGO: 608****BIBLIOGRAFÍA**

- Barnaby Berbank-Green, et al. (2008). Videojuegos.: Manual para diseñadores gráficos. Editorial Gustavo Gili, S.L.
- González, Carlos, et al. (2012). Desarrollo de Videojuegos: Programación Gráfica. Escuela Superior de Informática. Universidad de Castilla-La Mancha. Editorial Cursos en español.
- Schell, Jesse. (2015) The Art of Game Design: A Book of Lenses. Boca Raton, Crc Press.
- Sethi, Maneesh. (2003) Game Programming for Teens. Course Technology Ptr.

El presente Programa se ha elaborado bajo responsabilidad del/de la, las/los docente/s cuyas firmas se exponen a continuación. Las autoridades de cada Facultad, y del Vicerrectorado del Área Académica o Dirección de Coordinación Educativa de esta Universidad, suscriben prestando conformidad.

**Vigencia a partir
del año:**

2024



GOBIERNO DE LA PROVINCIA DE BUENOS AIRES
2024 - Año del 75° Aniversario de la gratuidad universitaria en la República Argentina

Hoja Adicional de Firmas
Anexo de Firma Conjunta

Número:

Referencia: Creación Programa Introducción al Diseño de Videojuegos (Cód. 608)

El documento fue importado por el sistema GEDO con un total de 4 pagina/s.

