

Taller de Diseño de Videojuegos

A. Antecedentes Generales

1. Unidad Académica	Facultad de Diseño				
2. Carrera	Diseño				
3. Código de la asignatura	DICT324				
4. Ubicación en la malla	Sexto semestre, tercer año				
5. Créditos	8				
6. Tipo de asignatura	X	Obligatorio		Electivo	Optativo
7. Duración	17 Semanas				
8. Módulos semanales		Teóricos	2	Prácticos	Ayudantía
9. Horas académicas	68	Hrs. de Clase			Hrs. de Ayudantía
10. Pre-requisito	Narrativa				

B. Competencias de la Asignatura

	Competencias Genéricas	Competencias de Innovación	Competencias de Investigación	Competencias Tecnológicas
	Ética	Creatividad	Observación y Conceptualización	Representación y Visualización
x	Emprendimiento y Liderazgo	Empatía	Dominio de Herramientas Metodológicas	X Dominio de Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción
	Responsabilidad Pública	Trabajo en Equipo	Jerarquización de la Información	Dominio y Uso de Materiales
	Autonomía	x Persuasión	Juicio Crítico	
	Eficiencia	Pensamiento Estratégico		
	Vision Global			
	Visión Analítica			
	Comunicación			

C. Aporte al Perfil de Egreso

El Taller de Desarrollo de Videojuegos es una instancia educativa donde los estudiantes, conocen la industria y procesos de producción de los juegos de video. A través de este taller, se pretende introducir al estudiante a la historia, técnica y complejidades del mercado actual del videojuego, así como conocer sus procesos de producción,

y desafíos actuales que esta área posee como disciplina. Este taller tiene

como énfasis la creación y producción de prototipos y juegos de video de índole social, en donde conceptos como gamificación (gamification) aportaran a producir productos con propósito, más allá de la entretención. De carácter proyectual, busca aplicar los conocimientos previos de la carrera de diseño de interacción, canalizando estos a la producción de juegos innovadores.

Esta asignatura se dicta en el ciclo de Licenciatura, pertenece a la línea Proyectual, aporta en el desarrollo de la competencia genérica de Emprendimiento y Liderazgo, así como las específicas de Persuasión y Dominio de Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción.

D. Competencias y Resultados de Aprendizaje que desarrolla la asignatura

COMPETENCIAS GENÉRICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
<ul style="list-style-type: none"> • Emprendimiento y Liderazgo 	<ul style="list-style-type: none"> • Explora las diferentes tecnologías disponibles para el desarrollo de piezas lúdicas interactivas, tomando en cuenta tiempos de producción, implementación y complejidad.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
<ul style="list-style-type: none"> • Persuasión • Dominio de Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción Persuasión 	<ul style="list-style-type: none"> • Compara las diferentes posibilidades de publicación y distribución de contenido digital interactivo, analizando métricas de uso por parte del usuario. • Conceptualiza piezas de interacción lúdica que reflejan e interpretan una realidad social, mediante la cual se puede generar empatía con el usuario promoviendo un cambio social. • Distingue problemáticas sociales que puedan ser transformadas a través de piezas interactivas lúdicas, mediante la observación y análisis del entorno.

E. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

UNIDADES DE CONTENIDOS	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
<p>UNIDAD I: INTRODUCCIÓN A LA HISTORIA E INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO</p> <p>1.1. Breve Historia del Juego de Video.</p> <p>1.2. Estado del arte.</p> <p>1.3. Generaciones de Consolas de Juego de Video.</p> <p>1.4. Géneros de los juegos de video.</p> <p>1.5. Proyecciones a futuro de la industria.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Emprendimiento y Liderazgo 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce el lenguaje y características generales de los videos juegos, mediante observación y análisis de una selección de video juegos. • Relaciona los juegos de videos con el diseño de interacción mediante observación mediante el trabajo colaborativo • Analiza los elementos y características que componen un juego de video moderno mediante el trabajo colaborativo



<p>1.6. Gamification, Introducción.</p> <p>1.7. El lenguaje del Juego de Video.</p> <p>1.8. Análisis de Mecánicas, análisis comparado de juegos de video.</p> <p>1.9. El juego de video como comunidad y motivador social.</p> <p>1.10. Hábitos de consumo de juegos de video, nacional e internacional.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Identifica el concepto de gamification y su implicancia social mediante el razonamiento guiado
<p>UNIDAD II: CONCEPTUALIZACIÓN Y PRODUCCIÓN DE UN JUEGO DE VIDEO.</p> <p>2.1. Mecánicas de Juego.</p> <p>2.2. Narrativa no lineal.</p> <p>2.3. Límites y ventajas de los diferentes formatos y géneros</p> <p>2.4. GDD, Game Design Document.</p> <p>2.5. Motores de Juego de video, Construct 2, Unity 3D.</p> <p>2.6. Prototipo y Validación, Testing con jugadores.</p> <p>2.7. Publicación y distribución.</p> <p>2.8. Monetización.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Emprendimiento y Liderazgo • Dominio de Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción 	<ul style="list-style-type: none"> • Distingue las mecánicas del video juego por medio de la deconstrucción de diversas piezas animadas. • Desarrolla narrativa no lineal mediante la redacción de textos • Analiza las ventajas y límites de los diferentes formatos y géneros de video juegos • Desarrolla los procesos de conceptualización y producción de juegos de video, mediante la producción de una pieza interactiva lúdica. • Analiza las etapas post producción de video juegos a través de esquemas y organizadores gráficos.
<p>UNIDAD III: GAMIFICATION, CAMBIO DE COMPORTAMIENTO E INFLUENCIA SOCIAL.</p> <p>3.1. Gamificación Aplicada. Casos de estudio.</p> <p>3.2. Gamificación y diseño motivacional.</p> <p>3.3. Cambio de comportamiento y la gamificación.</p> <p>3.4. Emociones y anatomía de la diversión.</p> <p>3.5. Estructura de recompensas.</p> <p>3.6. Límites del cambio de comportamiento y apreciaciones éticas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Emprendimiento y Liderazgo • Persuasión 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende los conceptos de gamification, y su aplicación en juegos de corte social a través del análisis de casos • Relaciona las emociones de jugador y la anatomía de la diversión por medio del análisis guiado • Comprende los límites y responsabilidades de mecánicas de juegos aplicadas al entorno social. • Identifica las problemáticas sociales que por medio de la gamification pueden ser abordadas, a través de la observación de entornos determinados



<p>UNIDAD IV: PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS SOCIALES</p> <p>4.1. Conceptualización de Mecánicas y su relación con el caso de estudio.</p> <p>4.2. Producción de juego Social. GDD.</p> <p>4.3. Prototipo y Validación, Testing con jugadores.</p> <p>4.4. Publicación y distribución.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Emprendimiento y Liderazgo • Persuasión • Dominio de Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción 	<ul style="list-style-type: none"> • Define un caso social a intervenir utilizando una aplicación lúdica, a través de una presentación a pares y docentes • Prototipa una pieza lúdica interactiva, con fines de intervención social, mediante la utilización de bitácora. • Analiza métricas del juego de video mediante plataformas en línea. • Publica métricas del juego de video en plataformas en línea
--	---	---

F. Estrategias de Enseñanza

En la formación basada en competencias el proceso de enseñanza-aprendizaje se enfoca en el desarrollo de conocimientos, habilidades y destrezas, y en su aplicación a la resolución de problemas similares a los que un profesional debe enfrentar en el mundo del trabajo. Requiere:

- Lograr profundidad en el conocimiento
- Promover pensamiento de orden superior, como análisis, síntesis, aplicación, evaluación, resolución de problemas.
- Diseñar experiencias de aprendizaje activo (práctico), contextualizado (enfrentar situaciones reales), social (en interacción con otros) y reflexivo (evaluar el propio aprendizaje y generar estrategias para mejorar).
- Implementar estrategias de enseñanza variadas y auténticas (similares a las que se encuentran en el mundo del trabajo).

Diseño UDD ha definido un conjunto de metodologías de enseñanza que ofrecen una amplia gama de posibilidades para promover aprendizajes efectivos y relevantes en los estudiantes. Para esta asignatura se sugiere dar prioridad a las siguientes estrategias:

- Clase expositiva
- Esquemas y organizadores gráficos
- Ejercicio práctico
- Bitácora
- Inteligencia Artificial: Uso de herramientas para generar contenido, conceptual, gráfico y/o audiovisual.
- Portafolio
- Presentación oral y/o de proyectos
- Aprendizaje basado en problemas / proyectos / desafíos
- Uso Software específicos y de vanguardia utilizados por la disciplina y la profesión para el procesamiento de datos e información

G. Estrategias de Evaluación

La evaluación debe estar presente a lo largo de todo el semestre o bimestre, ya sea para identificar los conocimientos previos de los alumnos (evaluación diagnóstica), monitorear la efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje (evaluación formativa), verificar el nivel de logro de los resultados de aprendizaje y calificar el desempeño de los estudiantes (evaluación sumativa).

- Los **procedimientos de evaluación** permiten evidenciar el desempeño de los alumnos a través de la elaboración de distintos tipos de documentos o productos (textos escritos, presentaciones orales, pruebas, propuestas formales en soportes bi y tridimensionales, audiovisuales, desarrollo de proyectos, etc.). El profesor debe privilegiar aquellos que permitan integrar conocimientos y aplicarlos en función de resolver situaciones auténticas (similares a las que aborda un diseñador profesional). Se promueven evaluaciones que permitan evidenciar el uso/dominio de herramientas tecnológicas propias de la disciplina y la profesión.

Se deben utilizar al menos 2 procedimientos de evaluación diferentes a lo largo del curso, de manera de abordar diferentes complejidades y profundidades de conocimiento.

- Los **instrumentos de evaluación** permiten analizar la producción de los alumnos, mediante criterios claros, transparentes y objetivos; verificar en qué medida se cumplen los resultados de aprendizaje y cuantificar el nivel de logro a través de un puntaje y una nota. Dependiendo del tipo de contenido, se sugiere utilizar: listas de cotejo, escala de valoración o rúbrica. El instrumento de evaluación debe ser entregado al alumno junto con los criterios de evaluación, a lo menos un mes antes de su aplicación.

Instancias de evaluación:

Se deberán realizar al menos 4 evaluaciones calificadas durante el semestre, que en su totalidad podrán:

- Sumar el 100% de la Nota de Presentación a Examen, donde a su vez ésta equivaldrá al 70% de la nota final de la asignatura. Dejando 30% para el Examen Final.
- Sumar el 70% como promedio de la asignatura previo al Examen, dejando 30% para el Examen Final.

Ninguna evaluación por sí sola podrá ponderar más del 25% de la nota total del curso.

Examen Final:

Se realizará un examen final, con una ponderación del 30% de la nota total del curso. La fecha de esta evaluación será fijada por el Calendario Académico de la Facultad de forma semestral.

A criterio de la Facultad de Diseño, se podrán establecer comisiones revisoras para calificar el examen final. Endicho caso, las calificaciones emitidas por estas comisiones equivaldrán al 70% de la nota del examen y el 30% restante será determinado por el o los profesores del curso.

H. Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Obligatoria:

- Kücklich J., Fellow M. (2004). *Play and Playability as Key Concepts in New Media Studies*. Dublin: STeM Centre, Dublin City University.
- Bogost I, (2011). *How to do Things With Video Games*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Holmes D, (2012) *A Mind Forever Voyaging. A history of storytelling in video games*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Werbach K., (2012) *For the Win, How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*.
- Wharton Digital Press.

Bibliografía Complementaria:

- Gavalda, J, Tejedor, H. (2012). *Lógica del video juego*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.
- Zimmerman, E. Salen, K. (2003). *Rules of Play*. Cambridge: Mit Press.