

<b>DISEÑO DE JUEGOS (MASTED-01-07)</b>				
<b>TÍTULO:</b>		Máster en Educación Integrada STEAM (MASTED)		
<b>SEMESTRE:</b> Primero	<b>TIPO:</b> Básico	<b>CRÉDITOS:</b> 5 ECTS	<b>DEDICACIÓN:</b> 125 horas	<b>TUTORÍAS:</b> 5 horas/semana
<b>IDIOMA:</b> Portugués/Inglés				

<b>OBJETIVOS</b>	
<b>Generales</b>	Proporcionar a los estudiantes las herramientas y procesos asociados con el diseño de juegos en su forma abstracta.
<b>Específicos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Decidir cuáles son los mejores métodos y técnicas no solo para interactuar con los jugadores, sino también para desarrollar un videojuego dentro de sus capacidades y habilidades.</li> <li>Ser capaz de reconocer y trabajar con elementos formales y dramáticos del juego.</li> <li>Ser capaz de reconocer y diseñar dinámicas de sistemas, comprendiendo la retórica de un juego.</li> <li>Ser capaz de diseñar una experiencia de juego a través de la jugabilidad.</li> </ul>
<b>CONTENIDO</b>	
<p>El curso de Diseño de Juegos introducirá temas como experimentación con mecánicas para acción, experiencia del jugador y retórica del juego, prototipado rápido y pruebas de juego, e innovación a través del diseño para romper convenciones. Es desde esta disciplina que comienza todo el proceso de desarrollo de proyectos de juegos.</p> <p>El diseño de juegos es un campo multidisciplinario que requiere enfoques deliberados basados en herramientas y técnicas de diseño. El uso deliberado de herramientas de diseño ayuda en la creación de ideas que son claras, bien organizadas y fáciles de iterar. El plan de estudios abordará los siguientes temas: - Elementos del juego; Reglas y bucles de juego; - Mecánicas y sistemas de juego; Ejercicios de creatividad; Planificación.</p>	
<b>COMPETENCIAS</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>C1: Desarrollar conocimientos y comprensión en diseño de juegos.</li> <li>C2: Desarrollar habilidades cognitivas y procedimentales avanzadas asociadas con el desarrollo y creación de conocimiento.</li> <li>C5: Desarrollar evaluaciones para evidenciar el aprendizaje y mejorar el proceso de aprendizaje y las prácticas docentes.</li> <li>C9: Integrar los conocimientos teóricos adquiridos a lo largo del curso con la práctica en el campo.</li> <li>C10: Desarrollar habilidades de comunicación y cooperación con diferentes partes interesadas.</li> <li>C14: Desarrollar competencias digitales avanzadas.</li> <li>C15: Desarrollar competencias pedagógicas digitales para usar, planificar e implementar nuevas tecnologías.</li> </ul>	
<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>	
<b>Conocimiento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conocimiento relacionado con la creación, diseño y planificación de la experiencia de juego a través de la jugabilidad.</li> <li>Comprensión de la retórica de los juegos.</li> </ul>
<b>Habilidades</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Habilidades de Diseño de Juegos.</li> <li>Reconocer y trabajar con elementos formales y dramáticos del juego.</li> <li>Utilizar tecnologías digitales para colaborar con otros educadores, compartiendo y intercambiando conocimientos y experiencias e innovando colaborativamente prácticas pedagógicas.</li> </ul>
<b>Actitudes/Valores</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Compromiso para promover el aprendizaje de todos los estudiantes.</li> <li>Disposición para examinar, discutir, cuestionar las propias prácticas.</li> <li>Mejora de actitudes de investigación, innovación, colaboración, aprendizaje autónomo.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estimular la creatividad del estudiante para promover el diseño/usar herramientas que permitan al sistema robótico interactuar con la escena en la que se mueve.</li> <li>• Disposición para la flexibilidad y el aprendizaje continuo.</li> </ul>
<b>METODOLOGÍA</b>	
<p>Presentación, análisis y discusión de materiales relevantes, estableciendo un foro de discusión permanente dentro del grupo de trabajo. El aula se organizará como un laboratorio creativo centrado en la ideación, experimentación y prototipado rápido.</p> <p>Las actividades de laboratorio se centrarán en percibir, explorar y romper las convenciones del diseño de juegos, en busca de mecánicas de juego nuevas, críticas y socioculturalmente relevantes, dinámicas y experiencias. Se pretende cuestionar las normas y convenciones del diseño de juegos tradicionales, romper sus límites y ampliar los horizontes de acción del diseñador de juegos, y consecuentemente de los propios estudiantes como diseñadores de juegos.</p> <p>Esta estructura de laboratorio será altamente favorable para el desarrollo de proyectos experimentales y originales, en los cuales los estudiantes implementarán contenido y aplicarán habilidades críticamente y conscientes de las experiencias, conocimientos y retóricas que promueven sus juegos. Esta unidad curricular utilizará múltiples métodos de aprendizaje, tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Exposición no interactiva</li> <li>• Discusiones interactivas</li> <li>• Ejercicios en el aula</li> <li>• Ensayos basados en briefings.</li> </ul> <p>Es esencial que el aprendizaje sea relevante para situaciones del mundo real. Por ello, los ejercicios en el aula se centrarán en una base de realismo, a la cual los estudiantes deberán aplicar los conocimientos adquiridos en los componentes teóricos de la unidad curricular.</p> <p>De esta manera, el conocimiento teórico tendrá una aplicación práctica y se asociará con el proceso normal de desarrollo de videojuegos.</p>	
<b>EVALUACIÓN</b>	
<p>La unidad curricular se evaluará únicamente por asistencia, participación del estudiante, tareas grupales y un ensayo final de documentación de diseño de juegos. El ensayo final se realizará en coordinación con la unidad curricular del Proyecto Integrado.</p> <p>La evaluación se formulará de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Participación del estudiante: 10%</li> <li>• Tareas individuales del proyecto: 40%</li> <li>• Tarea grupal: 50%</li> </ul>	
<b>REQUISITOS PREVIOS</b>	
Ninugno	
<b>DEPARTAMENTOS</b>	Gráficos por Computadora y Multimedia.
<b>PROFESORES</b>	Product design degree Marco Vale
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bogost, Ian. Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames. Cambridge: MIT Press, 2007. eBook.</li> <li>• Cardoso, Pedro. "Summarising the 7 Dimensions of an Action-Oriented Framework for Video Games." CITAR Journal: Journal of Science and Technology of the Arts 8, no. 1 – xCoAx 2016 Special Issue (2016).</li> <li>• Cardoso, Pedro, and Miguel Carvalhais. 2017. "Traversal by repetition: Reprising in video games." 16.ART: International Meeting on Art and Technology, Porto.</li> <li>• Cardoso, Pedro, Ricardo Melo, and Miguel Carvalhais. 2019. "Breaking the Hedonistic Loop: Meaning before fun in videogames." Artech 2019: 9th International Conference in Digital and Interactive Arts, Braga.</li> <li>• Carvalhais, Miguel, Pedro Cardoso, José Raimundo, and Ricardo Melo. 2019. "Designing games that prioritize meaning over fun." Contemporânea: Revista do PPGART/UFSM 2 (4). <a href="https://periodicos.ufsm.br/contemporanea/article/view/41302/22287">https://periodicos.ufsm.br/contemporanea/article/view/41302/22287</a></li> </ul>

- |  |   |
|--|---|
|  | <ul style="list-style-type: none"><li>• Carvalhais, Miguel, and Pedro Cardoso. "Creation of Meaning in Processor-Based Artefacts." In ISEA 2017: International Symposium on Electronic Arts. Manizales, Columbia, 2017.</li><li>• Flanagan, Mary. Critical Play: Radical Game Design. Cambridge: MIT Press, 2009. iBook.</li><li>• Frasca, Gonzalo. "Play the Message: Play, Game and Videogame Rhetoric." IT University of Copenhagen, 2007.</li><li>• Grace, Lindsay. 2014. "Critical Games: Critical Design in Independent Games." DIGRA 2014, Salt Lake City. DOI: 10.13140/2.1.2607.3603</li><li>• Hunicke, Robin, Marc LeBlanc, and Robert Zubek. "MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research."</li><li>• Paper presented at the AAAI-04 Workshop on Challenges in Game AI, 2004.</li><li>• Schell, Jesse. The Art of Game Design: A Book of Lenses. Amsterdam; Boston: Elsevier/ Morgan Kaufmann, 2008.</li><li>• Upton, Brian. 2018. Situational Game Design. CRC Press.</li></ul> |
|--|---|