

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

OBJETIVOS	
Generales	Proporcionar a los estudiantes las herramientas y procesos asociados con el diseño de juegos en su forma abstracta.
Específicos	<ul style="list-style-type: none"> 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. Ser capaz de reconocer y trabajar con elementos formales y dramáticos del juego. Ser capaz de reconocer y diseñar dinámicas de sistemas, comprendiendo la retórica de un juego. Ser capaz de diseñar una experiencia de juego a través de la jugabilidad.
CONTENIDO	
<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>	
COMPETENCIAS	
<ul style="list-style-type: none"> C1: Desarrollar conocimientos y comprensión en diseño de juegos. C2: Desarrollar habilidades cognitivas y procedimentales avanzadas asociadas con el desarrollo y creación de conocimiento. C5: Desarrollar evaluaciones para evidenciar el aprendizaje y mejorar el proceso de aprendizaje y las prácticas docentes. C9: Integrar los conocimientos teóricos adquiridos a lo largo del curso con la práctica en el campo. C10: Desarrollar habilidades de comunicación y cooperación con diferentes partes interesadas. C14: Desarrollar competencias digitales avanzadas. C15: Desarrollar competencias pedagógicas digitales para usar, planificar e implementar nuevas tecnologías. 	
RESULTADOS DE APRENDIZAJE	
Conocimiento	<ul style="list-style-type: none"> Conocimiento relacionado con la creación, diseño y planificación de la experiencia de juego a través de la jugabilidad. Comprensión de la retórica de los juegos.
Habilidades	<ul style="list-style-type: none"> Habilidades de Diseño de Juegos. Reconocer y trabajar con elementos formales y dramáticos del juego. Utilizar tecnologías digitales para colaborar con otros educadores, compartiendo y intercambiando conocimientos y experiencias e innovando colaborativamente prácticas pedagógicas.
Actitudes/Valores	<ul style="list-style-type: none"> Compromiso para promover el aprendizaje de todos los estudiantes. Disposición para examinar, discutir, cuestionar las propias prácticas. Mejora de actitudes de investigación, innovación, colaboración, aprendizaje autónomo.

	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Disposición para la flexibilidad y el aprendizaje continuo.
METODOLOGÍA	
<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"> • Exposición no interactiva • Discusiones interactivas • Ejercicios en el aula • Ensayos basados en briefings. <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>	
EVALUACIÓN	
<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"> • Participación del estudiante: 10% • Tareas individuales del proyecto: 40% • Tarea grupal: 50% 	
REQUISITOS PREVIOS	
Ninugno	
DEPARTAMENTOS	Gráficos por Computadora y Multimedia.
PROFESORES	Product design degree Marco Vale
BIBLIOGRAFÍA	<ul style="list-style-type: none"> • Bogost, Ian. Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames. Cambridge: MIT Press, 2007. iBook. • 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). • Cardoso, Pedro, and Miguel Carvalhais. 2017. "Traversal by repetition: Reprising in video games." 16.ART: International Meeting on Art and Technology, Porto. • 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. • Carvalhais, Miguel, Pedro Cardoso, José Raimundo, and Ricardo Melo. 2019. "Designing games that prioritize meaning over fun." Contemporânea: Revista do PPGART/UFSM 2 (4). https://periodicos.ufsm.br/contemporanea/article/view/41302/22287

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