



UASLP
Universidad Autónoma
de San Luis Potosí



**FACULTAD DE
INGENIERÍA**
Área de Ciencias
de la Computación

Clave de la materia: 2833
Clave Facultad: 2833
Clave U.A.S.L.P.: ----
Nivel del Plan de Estudios: I.S.I.: 6
Horas/Clase/Semana: 4
Horas/Práctica (y/o Laboratorio): 0
Prácticas complementarias: 0
Trabajo extra-clase Horas/Semana: 4
Carrera/Tipo de materia: I.S.I./Electiva de Área de Énfasis
No. de créditos aprobados: 200 créditos del Núcleo Básico
Fecha última de Revisión Curricular: 28-noviembre-2019
Materia y clave de la materia requisito: 2807 – Graficación por Computadora

Clave CACEI: IA
No. de créditos: 8
Horas totales/Semestre: 64

OBJETIVO DEL CURSO

Diseñar, prototipar, analizar y presentar formalmente experiencias de juego, interiorizando e implementando

los conceptos clave del diseño de juegos.

CONTENIDO TEMÁTICO

1. TEORÍA DE LOS JUEGOS

Tiempo Estimado: 18 hrs.

Objetivo: Conocer y aplicar los fundamentos del proceso de diseño para la creación de juegos, así como el léxico que permita expresar correctamente los elementos del diseño de juegos.

- 1.1. Historia de los juegos
- 1.2. Definición de juego
- 1.3. Los juegos como sistemas
- 1.4. Diseño de juegos como disciplina
- 1.5. Elementos formales del diseño de juegos

2. DOCUMENTACIÓN DE DISEÑO DE JUEGOS (GDD)

Tiempo Estimado: 18 hrs.

Objetivo: Conocer e implementar el proceso de documentación general del diseño de juegos, además de las condiciones que se deben propiciar para cautivar a los jugadores.

- 2.1. Creación del concepto de juego
- 2.2. Metodología MDA
- 2.3. Tipos de diversión y tipos de jugadores
- 2.4. Documentación de diseño de juego (GDD)
- 2.5. Análisis crítico de los juegos

3. DISEÑO DE JUEGOS ANALÓGICOS

Tiempo estimado: 18 hrs.

Objetivo: Conocer y aplicar el proceso de diseño para desarrollar un prototipo analógico completamente jugable, documentando las etapas de desarrollo.

- 3.1. Definiciones
- 3.2. Diseño de un juego de tablero

4. DISEÑO DE JUEGOS DIGITALES

Tiempo estimado: 10 hrs.

Objetivo: Analizar e implementar las fases fundamentales del desarrollo de juegos digitales.

- 4.1. Introducción
- 4.2. Juegos digitales

METODOLOGÍA

Desarrollo del tema por parte del profesor siguiendo el método de aprendizaje basado en problemas. Se espera que el alumno investigue ciertos temas, siguiendo el método de aula invertida. Implementar estrategias de trabajo en equipo cuando sea conveniente (aprendizaje

colaborativo). El alumno deberá realizar un proyecto final que realizará durante el transcurso de la materia. El proyecto se divide en tres partes, cada una evaluada en los tres parciales.

EVALUACIÓN

Se realizarán cuatro exámenes parciales de forma colegiada en las fechas establecidas por la Facultad, de acuerdo al Reglamento de Exámenes. La calificación de los exámenes parciales estará compuesta por la

evaluación del examen parcial y por otras actividades, como: tareas, investigaciones, resolución de problemas, ejercicios, etc. La calificación del examen ordinario es el promedio de los cuatro parciales.

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía Básica

Kent, S., *La Gran Historia de los Videojuegos*. Nova, 2017.

Selinker, M., *The Kobold Guide to Board Game Design*. Open Design, 2012.

Engelstein, G., *Building Blocks of Tabletop Game Design*. Routledge, 2019.

Gibson, J., *Introduction to Game Design, Prototyping, and Development: From Concept to Playable Game with Unity and C#*. 2nd Edition, Addison-Wesley, 2017.

Bibliografía Complementaria

Adams, E., *Fundamentals of Game Design*, 3rd Edition, New Riders, 2013.

Bell, R., *Board and Table Games from Many Civilizations*, Dover Publications, 2010.

Rodari, G., *Gramática de la Fantasía: Introducción al Arte de Contar Historias*. Editorial Panamericana, 2013.

Koster, R., *A Theory of Fun for Game Design*. Paraglyph Press, 2013.

Mihalyi, C., *Fluir (Flow): Una Psicología de la Felicidad*, Penguin Random House, 2016.

Game Designing:

<https://www.gamedesigning.org/become-a-game-designer/>