

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA**  
**COORDINACIÓN DE FORMACIÓN BÁSICA**  
**COORDINACIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL Y VINCULACIÓN UNIVERSITARIA**  
**DEPARTAMENTO DE ACTUALIZACIÓN CURRICULAR Y FORMACIÓN DOCENTE**

**DESCRIPCIÓN GENÉRICA DE UNIDADES DE APRENDIZAJE**

Descripción Genérica

**Nombre: Taller de Diseño de Videojuegos**

**Etapas: Optativa Disciplinaria**

**Área de conocimiento:**

**Plan 2008-1**

**Competencia:**

Construir un motor de juegos mediante el empleo de arquitecturas, técnicas y algoritmos especializados para dicha tarea, con el propósito de usarlo en el desarrollo de videojuegos de calidad.

**Evidencia de desempeño:**

Un prototipo de demostración tecnológica, donde exhiba la implementación de los conocimientos adquiridos referentes al desarrollo de motores de juegos.

**Requisito:** Comunicación oral y escrita

Distribución	HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
	2		4			2	8	

**Contenidos Temáticos**

1. INTRODUCCIÓN
  - 1.1. Definición de juego
  - 1.2. Historia y evolución de los juegos
  - 1.3. Tipos de Diversión
  - 1.4. El Aprendizaje y su relación con la Diversión
  - 1.5. Cosas que acaban con la Diversión
  - 1.6. Impacto de los videojuegos en la sociedad
  - 1.7. La Interactividad
  - 1.8. Diseño Ludocéntrico
  
2. ESTRUCTURA FUNDAMENTAL
  - 2.1. Estructura de los Juegos
  - 2.2. Elementos Formales
  - 2.3. Elementos Dramáticos
  - 2.4. Dinámica del Sistema
  - 2.5. El Documento de Diseño
  
3. CONCEPTUALIZACIÓN DE UN JUEGO
  - 3.1. Organización del Equipo de Diseño
  - 3.2. Técnicas para generar ideas

- 3.3. Editando y Refinando la Idea del Juego
- 3.4. Transición de las ideas a un Concepto de Juego

#### 4. PROTOTIPOS

- 4.1. Prototipos Físicos
  - 4.1.1. Transformación de un Concepto a Prototipo
  - 4.1.2. Uso de Diagramas para la elaboración del Prototipo
  - 4.1.3. Refinamiento y Mejoramiento del Prototipo
- 4.2. Prototipos Digitales
  - 4.2.1. Clases de Prototipos Digitales
  - 4.2.2. Diseño de Esquemas de Control
  - 4.2.3. Puntos de Visión
  - 4.2.4. Diseño de Interfaces

#### 5. PRUEBAS DE JUEGO

- 5.1. Pruebas de Juego y el Diseño Iterativo
- 5.2. Sesiones de Prueba
- 5.3. La Matriz de Juego
- 5.4. Toma de Notas
- 5.5. Técnicas de Usabilidad
- 5.6. Criterios de Accesibilidad
- 5.7. Recolección de Datos
- 5.8. Control de Situaciones de Prueba

#### 6. FUNCIONALIDAD, COMPLETITUD Y BALANCE

- 6.1. Cuantificación de Funcionalidad
- 6.2. Criterios de Completitud
- 6.3. Medición del Balance
- 6.4. Técnicas para el Balanceo del Juego

### **Referencias bibliográficas actualizadas**

**A Theory of Fun for Game Design**, Raph Koster, Paraglyph

**Chris Crawford on Game Design**, Chris Crawford, New Riders Games

**Fundamentals of Game Design**, Ernest Adams, Prentice Hall

**Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games, 2<sup>nd</sup> Edition**, Tracy Fullerton, Morgan Kaufman Publishers

**Indie Game Development Survival Guide**, David Michael, Charles River Media

**Secrets of the Game Business**, Francois Dominic Laramee, Charles River Media, 2nd Edition

**The Art of Computer Game Design**, Chris Crawford, fuera de imprenta, versión electrónica