



Información de la asignatura

Titulación: Grado en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos

Facultad: Facultad de Ciencias Jurídicas, Económicas y Sociales

Código: 2050330 **Nombre:** Psicología del juego, jugabilidad y diseño de niveles

Créditos: 6,00 **ECTS** **Curso:** 3 **Semestre:** 2

Módulo: NARRACIÓN

Materia: PSICOLOGÍA **Carácter:** Obligatoria

Departamento: Multimedia y Artes Digitales

Tipo de enseñanza: Presencial

Lengua/-s en las que se imparte: Castellano

Profesorado:



Organización del módulo

NARRACIÓN

Materia	ECTS	Asignatura	ECTS	Curso/semestre
PSICOLOGÍA	6,00	Psicología del juego, jugabilidad y diseño de niveles	6,00	3/2
NARRATIVA AUDIOVISUAL	12,00	Guión para animación y videojuegos	6,00	2/1
		Storyboard para animación y videojuegos	6,00	2/2

Conocimientos recomendados

No se requieren conocimientos previos.

Resultados de aprendizaje

Al finalizar la asignatura, el estudiante deberá demostrar haber adquirido los siguientes resultados de aprendizaje:

- R1 Describir los principales comportamientos psicológicos del ser humano ante estímulos narrativos, audiovisuales y de videojuegos.
- R2 Elaborar historias y guiones teniendo en cuenta el comportamiento psicológico de los receptores y de los personajes implicados.
- R3 Diseñar niveles en los videojuegos desde la perspectiva de la psicología del jugador.
- R4 Reconocer las estructuras narrativas en función de su incidencia psicológica en el receptor.



Competencias

En función de los resultados de aprendizaje de la asignatura las competencias a las que contribuye son: (valora de 1 a 4 siendo 4 la puntuación más alta)

ESPECÍFICAS	Ponderación			
	1	2	3	4
E33 Realizar proyectos audiovisuales y de videojuegos teniendo en cuenta el perfil psicológico del público objetivo escogiendo la estrategia más adecuada para su creación.				X



Sistema de evaluación de la adquisición de las competencias y sistema de calificaciones

Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado	Instrumento de evaluación
R1, R4	10,00%	Pruebas escritas
R1, R2, R3, R4	40,00%	Trabajos de reflexión (ensayos, comentarios de textos, etc.)
R1, R2, R3, R4	50,00%	Elaboración de proyectos

Observaciones

Asistencia y participación:

La asistencia **es obligatoria y equivale al 10% de la nota final**. Además, la asistencia será valorada positivamente, siempre y cuando el alumnado se comporte correctamente y haga aportaciones en clase.

En virtud de la normativa reguladora de la evaluación y calificación de las asignaturas de la UCV en su artículo 8.1 se establece que el alumno que no haya asistido, al menos, al **50% de las clases** de la presente asignatura no podrá presentarse al examen en primera convocatoria. Se considerará como no asistencia tanto las faltas justificadas como no justificadas.

Plagios, copias y falta de citas:

La detección de plagio o copia de cualquier trabajo lleva acarreada la suspensión del mismo. Se considera plagio el uso de trabajos de otros no citados por el autor o el uso abusivo de material no propio para la elaboración del mismo. (Más del 35%). La copia en el examen supone el suspenso de la asignatura completa, no pudiéndose presentar en segunda convocatoria.

Faltas de ortografía:

Se penalizarán las faltas de ortografía en los trabajos presentados hasta 2 puntos, tanto individuales como grupales, y en el examen.

Trabajos escritos y pruebas orales:

En el transcurso de la asignatura se deberán realizar varios trabajos escritos individuales y colectivos así como pruebas orales y un trabajo final. Los criterios de evaluación de estos trabajos serán explicados en el aula por el profesor con la antelación oportuna. Dichos trabajos son evaluados una vez presentados y la nota no podrá ser modificada una vez puesta y revisada, mediando, en consecuencia, con la nota obtenida en el examen.

No se admitirán trabajos fuera del plazo establecido y su entrega se realizará siempre a través del aula virtual.



Examen y nota final:

El aprobado del examen final es imprescindible (nota mínima 5 sobre 10) para computar y promediar con el resto de las calificaciones obtenidas en el transcurso de la asignatura. No se podrá compensar el suspenso en el examen con una nota alta en las prácticas. Por lo tanto, no aprobar el examen implica el suspenso de la convocatoria. En cualquier caso, si la primera convocatoria no ha sido aprobada el alumno podrá realizar y superar el examen de segunda convocatoria para aprobar la asignatura.

Copiar en el examen supone el suspenso de la asignatura completa, no pudiéndose presentar en segunda convocatoria.

CRITERIOS PARA LA CONCESIÓN DE MATRÍCULA DE HONOR:

Según el artículo 22 de la Normativa Reguladora de la Evaluación y Calificación de las Asignaturas de la UCV, la mención de "Matrícula de Honor" podrá ser otorgada por el profesor responsable de la asignatura a estudiantes que hayan obtenido la calificación de "Sobresaliente". El número de menciones de "Matrícula de Honor" que se pueden otorgar no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos incluidos en la misma acta oficial, salvo que éste sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola "Matrícula de Honor".

Actividades formativas

Las metodologías que emplearemos para que los alumnos alcancen los resultados de aprendizaje de la asignatura serán:

- M1 Clase invertida
- M2 Clase magistral participativa
- M5 Estudio de casos
- M6 Aprendizaje basado en proyectos



ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL

	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	HORAS	ECTS
Escucha activa, elaboración y planteamiento de preguntas, resúmenes, mapas conceptuales y/o apuntes que organizan la información recibida y trabajo en pequeños grupos (estructuras de Spencer Kagan) para procesar la información recibida. M2	R1, R2, R3, R4	20,00	0,80
En el contexto de la metodología de clase invertida, el estudiante realizará el visionado de vídeos, visitas a páginas web, lecturas previas, elaboración de preguntas y preparación de clase en general... (trabajo no presencial), así como la exposición y/o debate con el profesor y resto de compañeros en el aula, resolución de dudas... (trabajo presencial). M1	R1, R2, R4	6,00	0,24
Análisis de realidades ejemplares -reales o simuladas- que permiten al estudiante conectar la teoría con la práctica, aprender en base a modelos de la realidad o reflexionar sobre los procesos empleados en los casos presentados. M5	R1, R2, R3, R4	4,00	0,16
El estudiante, de manera individual o colectiva, dirige su acción a la elaboración de un resultado final tangible (producto) en cuyo proceso se incorporan los conocimientos y competencias necesarias para su realización. M6	R1, R2, R3, R4	30,00	1,20
TOTAL		60,00	2,40



ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO

	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	HORAS	ECTS
Trabajo autónomo. Estudio, memorización, preparación de pruebas, ejercitación de habilidades prácticas, elaboración de trabajos, ensayos, reflexiones, metacogniciones, elaboración portafolios... M2	R1, R2, R3, R4	25,00	1,00
El estudiante, de manera individual o colectiva, dirige su acción a la elaboración de un resultado final tangible (producto) en cuyo proceso se incorporan los conocimientos y competencias necesarias para su realización. M6	R1, R2, R3, R4	24,00	0,96
En el contexto de la metodología de clase invertida, el estudiante realizará el visionado de vídeos, visitas a páginas web, lecturas previas, elaboración de preguntas y preparación de clase en general... (trabajo no presencial), así como la exposición y/o debate con el profesor y resto de compañeros en el aula, resolución de dudas... (trabajo presencial). M1	R1, R2, R4	20,00	0,80
Análisis de realidades ejemplares -reales o simuladas- que permiten al estudiante conectar la teoría con la práctica, aprender en base a modelos de la realidad o reflexionar sobre los procesos empleados en los casos presentados. M5	R1, R2, R3, R4	21,00	0,84
TOTAL		90,00	3,60



Descripción de los contenidos

Descripción de contenidos necesarios para la adquisición de los resultados de aprendizaje.

Contenidos teóricos:

Bloque de contenido	Contenidos
Tema 1 - Introducción: elementos de diseño y psicología del juego	En este tema nos introduciremos en el lenguaje propio del diseño y psicología del juego. Tras esto, profundizaremos en algunas teorías de diseño y de análisis que ayudarán a entender el funcionamiento general de los juegos y veremos a los principales agentes del desarrollo de videojuegos y algunas sus herramientas de diseño y planificación.
Tema 2 - Jugabilidad y diseño de niveles	En el segundo tema profundizaremos en aspectos significativos de la jugabilidad de un videojuego, así como del diseño mecánico y de niveles, planteado desde los postulados del diseño y la psicología del juego presentados en el primer tema. Se profundizará en cuestiones como la dificultad, el "player guidance", la libertad, los objetivos y sistemas de recompensa, el sonido y la música, entre otros.
Tema 3 - Los géneros y el diseño de juegos	En el tercer tema de la asignatura, daremos un paso más allá en el diseño de juegos a través de los marcos conceptuales de diferentes géneros y de algunos de sus mecanismos lúdicos, narrativos y psicológicos: los puzzles, el movimiento, la gestión, la acción, etcétera.
Tema 4 - Diseño narrativo del videojuego	En este tema abundaremos en las principales características de la narrativa del videojuego, cómo cuentan sus historias mediante recursos específicos y heredados de otros medios y cómo todo ello se relaciona directamente con el diseño de niveles, las mecánicas y la psicología del juego.



Tema 5 - Experiencia de juego

El videojuego es un medio puramente experiencial, en tanto en cuanto los elementos mecánicos, narrativos y psicológicos, de diseño artístico y de niveles, formulan un tipo de entramado en el que el jugador es el eje central. En este tema, cerraremos la asignatura recuperando todo lo visto en los temas previos para analizar el videojuego como experiencia para otros jugadores dirigida a través de múltiples mecanismos por los diseñadores.

Organización temporal del aprendizaje:

Bloque de contenido	Nº Sesiones	Horas
Tema 1 - Introducción: elementos de diseño y psicología del juego	5,00	10,00
Tema 2 - Jugabilidad y diseño de niveles	7,00	14,00
Tema 3 - Los géneros y el diseño de juegos	7,00	14,00
Tema 4 - Diseño narrativo del videojuego	7,00	14,00
Tema 5 - Experiencia de juego	4,00	8,00



Referencias

Bibliografía obligatoria:

- Adams, E. 2014. *Fundamentals of game design*. Pearson Education.
- Annander, M. 2024. *The Game Design Toolbox*. CRC Press.
- Cuadrado Alvarado, A., Planells de la Maza, A.J. 2020. *Ficción y videojuegos. Teoría y práctica de la ludonarración*. Editorial UOC.
- Fernández-Vara, C. 2015. *Introduction to Game Analysis*. Routledge.
- Fullerton, T. 2024. *Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games. Fifth Edition*. CRC Press.
- Hodent, C. 2017. *The Gamer 's Brain: How Neuroscience and UX Can Impact Video Game Design*. CRC Press.
- Salmond, M. 2021. *Video Game Level Design: How to Create Video Games with Emotion, Interaction, and Engagement*. Bloomsbury Academic
- Schell, J. 2019. *The Art of Game Design: A book of lenses, Third Edition*. AK Peters / CRC Press.
- Zubek, R. 2021. *Elements of Game Design*. The MIT Press.

Bibliografía secundaria:

- Anyó, L. 2016. *El jugador implicado: Videojuegos y narraciones*. Barcelona: Laertes.
- Horowitz, S., Looney, S.R. 2014. *The Essential Guide to Game Audio: The Theory and Practice of Sound for Games*. Focal Press
- Navarro-Remesal, V. 2016. *Libertad dirigida. Una gramática del análisis y diseño del videojuego*. Editorial Shangrila.
- Nicklin, H. 2022. *Writing for games. Theory & Practice*. CRC Press.
- Planells de la Maza, A.J. 2015. *Videojuegos y mundos de ficción, de Super Mario a Portal*. Cátedra.
- Rogers, S. 2014. *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*. Wiley.
- Terrasa Torres, M. 2022. *La estética de la dificultad. Teoría y motivos en el videojuego*. Shangrila editorial.
- Summers, T. 2016. *Understanding video game music*. Cambridge University Press.
- Totten, C. 2019. *Architectural Approach to Level Design*. CRC Press.