



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

Rama de conocimiento:

Departamento: Multimedia y Artes Digitales

Tipo de enseñanza: Presencial

Lengua/-s en las que se imparte: Castellano

Profesorado:

2053A Jose Luis Soler Domínguez (**Profesor responsable**) joseluis.soler@ucv.es



Organización del módulo

NARRACIÓN

Materia	ECTS	Asignatura	ECTS	Curso/semestre
PSICOLOGÍA	6	Psicología del juego, jugabilidad y diseño de niveles	6	3/2
NARRATIVA AUDIOVISUAL	12	Guión para animación y videojuegos	6	2/1
		Storyboard para animación y videojuegos	6	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. [RA2.7]

RA del título que concreta

Tipo RA: Competencias

- Aplicar correctamente sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y ser capaz de elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.
- Aplicar los principios derivados del concepto de ecología integral en sus propuestas o acciones, sea cual sea el alcance y el área de conocimiento y los contextos en las que se planteen.
- Elaborar respuestas teórico-prácticas basadas en la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida.
- Respetar y poner en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible transfiriéndolos a toda actividad académica y profesional.

R2 - Elaborar historias y guiones teniendo en cuenta el comportamiento psicológico de los receptores y la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida, aplicando los principios derivados del concepto de ecología integral y respetando y poniendo en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible. [RA2.8 / RA6.11 / RA7.11 / RA8.13]

RA del título que concreta

Tipo RA: Competencias

- Aplicar correctamente sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y ser capaz de elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.
- Aplicar los principios derivados del concepto de ecología integral en sus propuestas o acciones, sea cual sea el alcance y el área de conocimiento y los contextos en las que se planteen.



- Elaborar respuestas teórico-prácticas basadas en la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida.
- Respetar y poner en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible transfiriéndolos a toda actividad académica y profesional.

R3 - Diseñar niveles en los videojuegos desde la perspectiva de la psicología del receptor. [RA2.9]

RA del título que concreta

Tipo RA: Competencias

- Aplicar correctamente sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y ser capaz de elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.
- Aplicar los principios derivados del concepto de ecología integral en sus propuestas o acciones, sea cual sea el alcance y el área de conocimiento y los contextos en las que se planteen.
- Elaborar respuestas teórico-prácticas basadas en la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida.
- Respetar y poner en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible transfiriéndolos a toda actividad académica y profesional.

R4 - Reconocer las estructuras narrativas en función de su incidencia psicológica en el receptor. [RA2.10]

RA del título que concreta

Tipo RA: Competencias

- Aplicar correctamente sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y ser capaz de elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.
- Aplicar los principios derivados del concepto de ecología integral en sus propuestas o acciones, sea cual sea el alcance y el área de conocimiento y los contextos en las que se planteen.
- Elaborar respuestas teórico-prácticas basadas en la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida.
- Respetar y poner en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible transfiriéndolos a toda actividad académica y profesional.



Universidad
**Católica de
Valencia**
San Vicente Mártir

Guía Docente

2050330 - Psicología del juego, jugabilidad y diseño de niveles - Curso 2025/2026





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

Modalidad presencial

Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado	Instrumento de evaluación
R1, R4	20,00%	SE1 - Pruebas escritas.
R1, R2, R3, R4	30,00%	SE4 - Trabajos de reflexión (ensayos, comentarios de textos, etc)
R1, R2, R3, R4	50,00%	SE8 - Elaboración de proyectos.

Observaciones

·EVALUACIÓN ÚNICA:

Acorde al artículo 9 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, la evaluación única está vinculada a la imposibilidad de la asistencia del alumnado matriculado en una titulación de modalidad presencial. Es, por tanto, un sistema de evaluación extraordinario y excepcional al que podrán optar aquellos estudiantes que, de forma justificada y acreditada, no puedan someterse al sistema de evaluación continua, y así lo soliciten al profesor responsable de la asignatura quien decidirá expresamente sobre la admisión de la petición de evaluación única del estudiante y se le comunicará la aceptación/denegación. Por lo que a la asignatura de **Psicología del juego, jugabilidad y diseño de niveles** se refiere, el porcentaje de asistencia mínima requerido es del 80%, siendo pues este el límite a tener en consideración para la potencial solicitud de evaluación única. Esta, en caso de ser concedida, la evaluación alternativa se basará en:

- Presentación de todos los entregables de la asignatura (de manera individual)
- Presentación de un proyecto de integrador, a definir junto con el profesor responsable de la asignatura
- Presentación de un monográfico sobre alguno de los temas de la asignatura, con un cariz



investigador, a definir junto con el profesor responsable de la asignatura.

·UTILIZACIÓN DE LA IA:

En la asignatura **Psicología del juego, jugabilidad y diseño de niveles**, y en conformidad con los "Principios Fundamentales para el Uso de Inteligencia Artificial" de la Universidad, se considera la IA como una herramienta complementaria para potenciar el aprendizaje, no para sustituir el esfuerzo y el razonamiento del estudiante.

Se permite el uso de herramientas de IA para:

- Consultar dudas conceptuales sobre contenidos de la asignatura.
- Buscar inspiración o generar ideas base para mecánicas de juego o *lore* en fases tempranas de prototipado.
- Generar perfiles de *player persona* para utilizarlos en tareas de diseño.

No se permite el uso de herramientas de IA para:

- Generar la totalidad o la mayor parte del contenido de las prácticas, proyectos o cualquier otra actividad evaluable.
- Crear cualquier material evaluable y presentarlo como trabajo propio sin una contribución creativa y técnica sustancial por parte del estudiante.
- Resolver directamente los problemas o ejercicios propuestos en pruebas de evaluación.

La autoría intelectual y la responsabilidad final sobre todo el trabajo entregado recaen exclusivamente en el estudiante. Presentar material generado mayoritariamente por una IA sin una aportación personal significativa se considerará una vulneración de la originalidad y será tratado conforme a la normativa académica vigente, de forma similar al plagio. De acuerdo con el principio de transparencia obligatoria, si se ha utilizado la IA como apoyo en las formas permitidas, el estudiante **deberá incluir una nota en la entrega** especificando qué herramientas empleó y de qué manera contribuyeron al desarrollo de su trabajo (ej. "Se utilizó ChatGPT para generar un ejemplo base de movimiento de cámara, que fue posteriormente modificado y ampliado por el estudiante").

·CRITERIOS PARA LA CONCESIÓN DE MATRÍCULA DE HONOR: Según el artículo 14.4 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, la mención de "Matrícula de Honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en un grupo en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

CRITERIOS PARA LA CONCESIÓN DE MATRÍCULA DE HONOR:

Según el artículo 14.4 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, la mención de "Matrícula de Honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en un grupo en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados 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 MD1 - Clase invertida.
- M2 MD2 - Clase magistral participativa.
- M5 MD5 - Estudio de casos.
- M6 MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.

ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL

ACTIVIDAD	RELACIÓN CON RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA	METODOLOGÍA	HORAS	ECTS
AF1 - 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).	R1, R2, R3, R4	MD1 - Clase invertida.	6,00	0,24



AF2 - 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.	R1, R2, R3, R4	MD2 - Clase magistral participativa.	20,00	0,80
AF5 - 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.	R1, R2, R3, R4	MD5 - Estudio de casos.	4,00	0,16
AF6 - 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.	R1, R2, R3, R4	MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.	30,00	1,20
TOTAL			60,00	2,40



ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO

ACTIVIDAD	RELACIÓN CON RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA	METODOLOGÍA	HORAS	ECTS
AF8 - Trabajo autónomo. Estudio, memorización, preparación de pruebas, ejercitación de habilidades prácticas, elaboración de trabajos, ensayos, reflexiones, metacogniciones, elaboración portafolios...	R1, R2, R3, R4	MD1 - Clase invertida. MD2 - Clase magistral participativa. MD5 - Estudio de casos. MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.	25,00	1,00
AF6 - 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.	R1, R2, R3, R4	MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.	24,00	0,96
AF1 - 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...	R1, R2, R3, R4	MD1 - Clase invertida.	20,00	0,80



AF5 - 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.	R1, R2, R3, R4	MD5 - Estudio de casos.	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
Fundamentos Psicológicos del Juego y la Motivación	Este bloque establece la base teórica de la asignatura. Se explorarán las teorías psicológicas clave que explican por qué jugamos (motivación intrínseca vs. extrínseca) y cómo los juegos satisfacen necesidades humanas (Autodeterminación, Maslow). Se analizarán conceptos centrales como el Flow (experiencia óptima), la recompensa, el castigo y los sesgos cognitivos aplicados al diseño. El objetivo es entender al jugador como un sistema psicológico para diseñar experiencias significativas.
Experiencia de Usuario (UX) y Usabilidad	Este bloque se centra en el diseño centrado en el jugador (Player-Centric Design) , aplicando metodologías de UX (User Experience) y Usabilidad para optimizar la interacción y el disfrute. Se explorará la Arquitectura de la Información en el diseño de juegos (cómo se estructura el contenido y los menús), el diseño de Interfaz de Usuario (UI) efectivo y la importancia del Feedback claro y consistente. Se abordarán técnicas de investigación como la creación de Player Personas y el Playtesting (pruebas con jugadores) con un enfoque riguroso de UX para identificar y solucionar puntos de fricción (pain points) y garantizar que la jugabilidad sea intuitiva y satisfactoria.



Diseño de Niveles, Estructura y Narrativa Ambiental

Este bloque aplica los principios psicológicos y de jugabilidad directamente a la **creación de niveles y espacios de juego**. Se cubrirán las **estructuras de nivel** (lineal, no lineal, mundo abierto) y cómo influyen en la toma de decisiones y el sentido de agencia del jugador. Se analizará el uso de **principios de percepción (Gestalt)** y **psicología ambiental** para guiar al jugador, establecer jerarquías visuales y comunicar la **narrativa ambiental** (contar historias sin palabras). Finalmente, se explorarán técnicas para el **prototipado rápido** de niveles que refuercen los objetivos de jugabilidad deseados.

Organización temporal del aprendizaje:

Bloque de contenido	Nº Sesiones	Horas
Fundamentos Psicológicos del Juego y la Motivación	8	16,00
Experiencia de Usuario (UX) y Usabilidad	12	24,00
Diseño de Niveles, Estructura y Narrativa Ambiental	10	20,00



Referencias

1. Psicología y UX en Videojuegos (UX/Psychology Focus)

Título: The Gamer's Brain: How Neuroscience and Cognitive Psychology Can Design Better Games

·Autor: Celia Hodent

·Descripción: Este es un texto esencial que aplica los principios de la **neurociencia** y la **psicología cognitiva** directamente al diseño de juegos. Hodent, ex-Directora de UX en Epic Games, proporciona un marco práctico para entender cómo el cerebro procesa la información en un juego. Cubre temas como la atención, la memoria, la toma de decisiones, y cómo diseñar **interfaces de usuario (UI/UX)** claras y un *gameplay* intuitivo para reducir la **carga cognitiva** y mejorar la experiencia del jugador. Es fundamental para el enfoque de UX del curso.

2. Diseño de Experiencias y Flow (Motivation/Design Focus)

Título: Flow: The Psychology of Optimal Experience

·Autor: Mihaly Csikszentmihalyi

·Descripción: Aunque no es específicamente sobre videojuegos, este libro es la piedra angular para entender la **motivación intrínseca** y el **diseño de experiencias** satisfactorias. Introduce el concepto de **"Flow"** (experiencia óptima), el estado de inmersión total que ocurre cuando el nivel de **reto** se equilibra perfectamente con el nivel de **habilidad** del jugador. Es crucial para el primer bloque del curso sobre motivación y la base para diseñar una **curva de dificultad** adecuada en el diseño de niveles.

3. Principios de Diseño de Niveles y Espacios (Level Design Focus)

Título: Level Up! The Guide to Great Video Game Design

·Autor: Scott Rogers

·Descripción: Un recurso muy accesible y práctico que cubre todo el proceso de diseño de juegos, pero con secciones muy valiosas sobre **diseño de niveles** y **estructura del juego**. Este libro ayuda a aterrizar los conceptos psicológicos en la práctica, abordando temas como el uso del **espacio**, el **ritmo**, la creación de **rompecabezas** y cómo usar la **ambientación** para guiar al jugador. Es una excelente referencia para el tercer bloque enfocado en el diseño de niveles y la aplicación de principios de *game design*.