



Guía docente				
Datos Identificativos				2015/16
Asignatura (*)	Videojuegos	Código	616G01037	
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptorios				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	2º cuatrimestre	Tercero	Optativa	6
Idioma	Castellano			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Métodos Matemáticos e de Representación			
Coordinador/a	Seoane Nolasco, Antonio José	Correo electrónico	antonio.seoane@udc.es	
Profesorado	Seoane Nolasco, Antonio José	Correo electrónico	antonio.seoane@udc.es	
Web	www.facebook.com/videogamescomu			
Descripción general	Asignatura en la que se hace una visión general del sector de los videojuegos y se explica el proceso de diseño y creación de los mismos.			

Competencias / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados del título
A1	Comunicar mensajes audiovisuales.
A2	Crear productos audiovisuales.
A3	Gestionar proyectos audiovisuales.
A4	Investigar y analizar la comunicación audiovisual.
A5	Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual.
A6	Conocer el sector audiovisual: la oferta y las audiencias.
A7	Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual.
A8	Conocer la tecnología audiovisual.
A11	Conocer las metodologías de investigación y análisis.
A12	Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual.
B2	Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
B3	Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
B4	Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
C3	Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
C4	Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

Resultados de aprendizaje	
Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título



Capacidad para planificar, diseñar y producir videojuegos en sus diferentes géneros y plataformas	A1	B2	C3
	A2	B3	C4
	A3	B4	
	A4		
	A5		
	A6		
	A7		
	A8		
	A11		
	A12		

Contenidos	
Tema	Subtema
Introducción	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Evolución histórica.</li> <li>- Géneros.</li> <li>- Tipos de jugadores.</li> <li>- Mercado.</li> </ul>
Producción de videojuegos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proceso de producción general.</li> <li>- Equipo y perfiles.</li> <li>- Documentos utilizados durante el proceso.</li> <li>- Etapas de desarrollo.</li> </ul>
La historia en el videojuego	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Creación de la historia.</li> <li>- Modelos narrativos para videojuegos.</li> <li>- Diferencias con la narrativa tradicional.</li> <li>- El viaje del héroe como modelo narrativo en videojuegos.</li> <li>- Elementos en el videojuego para contar la historia: cinemáticas, escenas de corte, triggered events.</li> <li>- Diagramas de navegación para la estructuración de historias lineales y no lineales.</li> </ul>
Diseño de personajes	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Descripción de los personajes en tres niveles.</li> <li>- Evolución de los personajes.</li> <li>- Interacción e interrelaciones entre personajes.</li> </ul>
Diseño de la jugabilidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Modos de juego.</li> <li>- Acciones y reglas.</li> <li>- Retos y recompensas.</li> <li>- Descripción de los elementos del juego.</li> <li>- Descripción de habilidades y atributos de los personajes.</li> <li>- Conceptualización mediante fórmulas y tablas.</li> </ul>
Diseño de niveles	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Descripción de niveles.</li> <li>- Estructuración de niveles.</li> <li>- Localización de elementos del juego.</li> <li>- Creación de mapas.</li> </ul>
Interfaces	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseño adaptado a la plataforma.</li> <li>- Diseño del interfaz visual de juego.</li> <li>- Funciones de las interfaces físicas utilizadas para interactuar.</li> </ul>

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas trabajo autónomo	Horas totales



Sesión magistral	A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A11 A12 B2 B3 B4 C3 C4	14	0	14
Estudio de casos	A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A11 A12 B2 B3 B4 C3 C4	14	0	14
Prueba oral	A1 A2 A3 B2 B3 B4 C3	1	0	1
Trabajos tutelados	A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A11 A12 B2 B3 B4 C3 C4	23	87	110
Taller	A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A11 A12 B2 B3 B4 C3 C4	5	5	10
Atención personalizada		1	0	1

(\*) Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Sesión magistral	Explicación de los contenidos teóricos de cada tema de la asignatura.
Estudio de casos	Visionado de documentales, vídeos complementarios y videojuegos así como el análisis de los mismos en relación al los contenidos teóricos de cada tema.
Prueba oral	Defensa oral de los trabajos tutelados frente a un tribunal compuesto por los profesores de la asignatura.
Trabajos tutelados	Dos trabajos individuales: 1) Documento de concepto de un videojuego 2) Documento de diseño de un videojuego
Taller	Prueba y experimentación de distintos videojuegos relacionados con los contenidos de la teoría

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Trabajos tutelados	Tutorías de seguimiento y corrección para todos los trabajos tutelados.

Evaluación			
Metodologías	Competencias / Resultados	Descripción	Calificación
Prueba oral	A1 A2 A3 B2 B3 B4 C3	Defensa oral de los trabajos tutelados (documentos de concepto y diseño) ante los profesores de la asignatura Aunque compute un 10% de la evaluación, la presentación deberá tener una nota superior o igual al 5 sobre 10 para poder aprobar la asignatura. Una mala presentación del trabajo implica el suspenso de dicha asignatura.	10
Trabajos tutelados	A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A11 A12 B2 B3 B4 C3 C4	Dos trabajos que podrán hacerse de forma individual o en grupos de compuestos por un número máximo de dos personas: 1) Documento de concepto de un videojuego 2) Documento de diseño de un videojuego Los trabajos individuales deberán tener una nota superior o igual al 5 sobre 10 para poder aprobar la asignatura.	90

Observaciones evaluación



La calificación será única no guardándose partes sueltas para las convocatorias siguientes.

Las faltas de ortografía y gramática se tendrán en cuenta en la calificación. Un trabajo con faltas de ortografía no se considerará aceptable y se calificará con un suspenso.

La mala presentación de los trabajos (DVDs no rotulados, documento mal estructurado, índices erróneos, fuentes de texto de tamaño aleatorio, textos cortados, imágenes poco legibles, etc.) afectará negativamente en la calificación de los mismos hasta el punto de poder ser calificados con un suspenso en casos extremos.

## Fuentes de información

<b>Básica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jeannie Novak (2007). Game Development Essentials: An Introduction (Segunda edición). Delmar Cengage Learning; 002 edition</li> <li>- Marianne Krawczyk, Jeannie Novak (2006). Game Development Essentials: Game Story &amp; Character Development. Delmar Cengage Learning</li> <li>- Troy Dunning, Jeannie Novak (2008). Game Development Essentials: Gameplay Mechanics. Delmar Cengage Learning</li> <li>- Jeannie Novak , Travis Castillo (2008). Game Development Essentials: Game Level Design. Delmar Cengage Learning</li> <li>- John Hight, Jeannie Novak (2007). Game Development Essentials: Game Project Management. Delmar Cengage Learning</li> <li>- Kevin Saunders, Jeannie Novak (2006). Game Development Essentials: Game Interface Design. Delmar Cengage Learning</li> <li>- Todd Gantzer (2004). Game Development Essentials: Video Game Art. Delmar Cengage Learning</li> <li>- Flint Dille, John Zuur Platten (2008). The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design. Lone Eagle</li> <li>- Raph Koster (2004). A Theory of Fun for Game Design. Paraglyph Press</li> <li>- Jesse Schell (2008). The Art of Game Design: A Deck of Lenses. Schell Games</li> <li>- Ernest Adams (2009). Fundamentals of Game Design (2nd Edition). New Riders Press</li> <li>- Andrew Rollings, Ernest Adams (2003). Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design. New Riders Games</li> <li>- Chris Crawford (2003). Chris Crawford on Game Design. New Riders Games</li> <li>- Chris Crawford (2004). Chris Crawford on Interactive Storytelling. New Riders Games</li> <li>- (). International Game Developers Association. <a href="http://www.igda.org">http://www.igda.org</a></li> <li>- (). Gamasutra. The Art &amp; Business of Making Games. <a href="http://www.gamasutra.com">http://www.gamasutra.com</a></li> <li>- (). GameDev.net. <a href="http://www.gamedev.net">http://www.gamedev.net</a></li> <li>- Luis Hernández, Antonio Seoane (2012). <a href="http://www.facebook.com/videogamescomu">http://www.facebook.com/videogamescomu</a> <a href="http://www.facebook.com/videogamescomu">http://www.facebook.com/videogamescomu</a></li> </ul>
<b>Complementaria</b>	

## Recomendaciones

### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Expresión gráfica/616G01004  
Sector audiovisual/616G01007  
Diseño aplicado/616G01015  
Guión/616G01018

### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

### Asignaturas que continúan el temario

Interacción 3D/616G01044

### Otros comentarios



(\*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías