



Guía Docente				
Datos Identificativos				2015/16
Asignatura (*)	Videoxogos	Código	616G01037	
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Terceiro	Optativa	6
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Métodos Matemáticos e de Representación			
Coordinación	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			
Descrición xeral	Asignatura na que se fai unha visión xeral do sector dos videoxogos e se explica o proceso de deseño e creación dos mesmos.			

Competencias do título	
Código	Competencias do título
A1	Comunicar mensaxes audiovisuais.
A2	Crear produtos audiovisuais.
A3	Xestionar proxectos audiovisuais.
A4	Investigar e analizala comunicación audiovisual.
A5	Coñecelas teorías e a historia da comunicación audiovisual.
A6	Coñecelo sector audiovisual: a oferta e as audiencias.
A7	Coñecelas técnicas de creación e produción audiovisual.
A8	Coñecela tecnoloxía audiovisual.
A11	Coñecelas metodoloxías de investigación e análise.
A12	Coñecelos principais códigos da mensaxe audiovisual.
B2	Que os estudantes saiban aplicar os seus coñecementos ao seu traballo ou vocación dun xeito profesional e posúan as competencias que adoitan amosarse por medio da elaboración e defensa de argumentos e a resolución de problemas dentro da súa área de estudo.
B3	Que os estudantes teñan a capacidade de reunir e interpretar os datos relevantes (normalmente dentro do seu área de estudo)
B4	Que os estudantes poidan transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado
C3	Asumir como profesional e cidadán a importancia da aprendizaxe ao longo da vida.
C4	Valorar a importancia que ten a investigación, innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe			Competencias do título
Capacidade para planificar, deseñar e producir videoxogos nos diferentes xéneros e plataformas	A1	B2	C3
	A2	B3	C4
	A3	B4	
	A4		
	A5		
	A6		
	A7		
	A8		
	A11		
	A12		



Contidos	
Temas	Subtemas
Introducción	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Evolución histórica.</li> <li>- Xéneros.</li> <li>- Tipos de xogadores.</li> <li>- Mercado.</li> </ul>
Producción de videoxogos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proceso de produción xeral.</li> <li>- Equipo e perfís.</li> <li>- Documentos utilizados durante o proceso.</li> <li>- Etapas de desenvolvemento.</li> </ul>
A historia no videoxogo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Creación da historia.</li> <li>- Modelos narrativos para videoxogos.</li> <li>- Diferenzas coa narrativa tradicional.</li> <li>- A viaxe do heroe como modelo narrativo en videoxogos.</li> <li>- Elementos no videoxogo para contar a historia: cinemáticas, escenas de corte, triggered events.</li> <li>- Diagramas de navegación para a estruturación de historias lineais e non lineais.</li> </ul>
Deseño de personaxes	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Descrición dos personaxes en tres niveis.</li> <li>- Evolución dos personaxes.</li> <li>- Interacción e interrelacións entre personaxes.</li> </ul>
Deseño da xogabilidade	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Modos de xogo.</li> <li>- Accións e regras.</li> <li>- Retos e recompensas.</li> <li>- Descrición dos elementos do xogo.</li> <li>- Descrición de habilidades e atributos dos personaxes.</li> <li>- Conceptualización mediante fórmulas e táboas.</li> </ul>
Deseño de niveis	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Descrición de niveis.</li> <li>- Estruturación de niveis.</li> <li>- Localización de elementos do xogo.</li> <li>- Creación de mapas.</li> </ul>
Interfaces	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Deseño adaptado á plataforma.</li> <li>- Deseño do interface visual de xogo.</li> <li>- Funcións das interfaces físicas utilizadas para interactuar.</li> </ul>

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A11 A12 B2 B3 B4 C3 C4	14	0	14
Estudo de casos	A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A11 A12 B2 B3 B4 C3 C4	14	0	14
Proba oral	A1 A2 A3 B2 B3 B4 C3	1	0	1
Traballos tutelados	A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A11 A12 B2 B3 B4 C3 C4	23	87	110



Obradoiro	A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A11 A12 B2 B3 B4 C3 C4	5	5	10
Atención personalizada		1	0	1

\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Explicación dos contidos teóricos de cada tema da asignatura.
Estudo de casos	Visionado de documentais, vídeos complementarios e videoxogos así como o análise dos mesmos en relación os contidos teóricos de cada tema.
Proba oral	Defensa oral dos traballos tutelados fronte a un tribunal composto polos profesores da asignatura.
Traballos tutelados	Dous traballos individuais: 1) Documento de concepto dun videoxogo 2) Documento de deseño dun videoxogo
Obradoiro	Proba e experimentación de distintos videoxogos relacionados con contidos da teoría.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Traballos tutelados	Tutorías de seguemento e corrección para todos os traballos tutelados.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias	Descrición	Cualificación
Proba oral	A1 A2 A3 B2 B3 B4 C3	Defensa oral dos traballos tutelados (documentos de concepto e deseño) ante os profesores da asignatura. A presentación deberá ter una calificación superior o igual o 5 sobre 10 para poder aprobar a asignatura. Unha maña presentación implica o suspenso da asignatura.	10
Traballos tutelados	A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A11 A12 B2 B3 B4 C3 C4	Dous traballos que poderán facerse de forma individual ou en grupos de un número máximos de dúas persoas: 1) Documento de concepto dun videoxogo 2) Documento de deseño dun videoxogo Os traballos deberán ter una calificación superior o igual o 5 sobre 10 para poder aprobar a asignatura.	90

Observacións avaliación
A calificación será única non guardándose partes soltas para as convocatorias seguintes. As faltas de ortografía e gramática se terán en conta na calificación. Un traballo con faltas de ortografía no se considerará aceptable e se calificará con un suspenso. A mala presentación dos traballos (DVDs no rotulados, documento mal estruturado, índices erróneos, fontes de texto de dimensións aleatorias, textos cortados, imáxenes pouco lexibles, etc.) afectará negativamente na calificación dos mesmos ata o punto de poder ser calificados con un suspenso en casos extremos.

Fontes de información



<b>Bibliografía 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 Dunnaway, 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>Bibliografía complementaria</b>	

## Recomendacións

### Materias que se recomenda ter cursado previamente

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

### Materias que se recomenda cursar simultaneamente

### Materias que continúan o temario

Interacción 3D/616G01044

### Observacións

(\*A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías