



Guía docente				
Datos Identificativos				2018/19
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	Enxeñaría Civil			
Coordinador/a	Seoane Nolasco, Antonio José	Correo electrónico	antonio.seoane@udc.es	
Profesorado	Hernandez Ibañez, Luis Antonio	Correo electrónico	luis.hernandez@udc.es	
	Seoane Nolasco, Antonio José		antonio.seoane@udc.es	
Web	moodle.udc.es			
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 del título	
Código	Competencias 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
B6	Expresarse correctamente tanto de forma oral como escrita en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
B8	Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
B9	Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
C1	Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras
C2	Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
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 del título



Capacidad para planificar, diseñar y producir videojuegos en sus diferentes géneros y plataformas	A1	B2	C1
	A2	B3	C2
	A3	B4	C3
	A4	B6	C4
	A5	B8	
	A6	B9	
	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	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales



Sesión magistral	A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A11 A12 B2 B3 B4 C3 C4	21	0	21
Estudio de casos	A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A11 A12 B2 B3 B4 B9 C2 C3 C4	12	0	12
Prueba oral	A1 A2 A3 B2 B3 B4 B6 B8 C1 C3	1	0	1
Trabajos tutelados	A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A11 A12 B2 B3 B4 B9 C1 C2 C3 C4	7	103	110
Taller	A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A11 A12 B2 B3 B4 C3 C4	0	5	5
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
Prueba oral Trabajos tutelados	Tutorías de seguimiento y corrección para todos los trabajos tutelados.

Evaluación			
Metodologías	Competencias	Descripción	Calificación
Prueba oral	A1 A2 A3 B2 B3 B4 B6 B8 C1 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 B9 C1 C2 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 falta de alguno de los trabajos o la presentación de trabajos incompletos 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>- Jesse Schell (2014). The Art of Game Design: A Book of Lenses, Second Edition. CRC PRes</li> <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>- 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>- GDC YouTube Channel (). GDC YouTube Channel. <a href="https://www.youtube.com/channel/UC0JB7TSe49lg56u6qH8y_MQ">https://www.youtube.com/channel/UC0JB7TSe49lg56u6qH8y_MQ</a></li> <li>- Scott Rogers (2014). Level Up! The Guide to Great Video Game Design. Second Edition. Wiley</li> <li>- Tracy Fullerton (2014). Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games, Third Edition. CRC Press</li> <li>- Katie Salen (2004). Rules of Play: Game Design Fundamentals. The MIT Press</li> <li>- Raph Koster (2013). A Theory of Fun for Game Design. Second Edition. O'Reilly Media</li> </ul>
<b>Complementaria</b>	

## Recomendaciones

### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Expresión gráfica/616G01004

Sector audiovisual/616G01007

Diseño aplicado/616G01015

Guión/616G01018

Diseño de Producción y Dirección Artística/616G01025

### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente



Asignaturas que continúan el temario
Trabajo Fin de Grado/616G01034 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