



Guía Docente				
Datos Identificativos				2018/19
Asignatura (*)	Deseño de Xogabilidade		Código	730529011
Titulación				
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Mestrado Oficial	2º cuatrimestre	Primeiro	Obrigatoria	3
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Enxeñaría Civil			
Coordinación	Seoane Nolasco, Antonio José		Correo electrónico	antonio.seoane@udc.es
Profesorado	Seoane Nolasco, Antonio José		Correo electrónico	antonio.seoane@udc.es
Web				
Descrición xeral	Nesta asignatura estudarase como deseñar unha experiencia interactiva lúdica para un videoxogo. Aprenderanse os principios e conceptos básicos da ludificación, os tipos de retos típicos, así como a aplicación destes para crear o fluxo adecuado dun videoxogo. Tamén se estudará como definir mecánicas e sistemas de interacción que permitan crear un xogo equilibrado e de interese para o xogador.			

Competencias do título	
Código	Competencias do título

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe		Competencias do título	
		AP6	CP1
		AP13	BP1
			BP2
			CP2
			BP3
			CP3
			BP4
			CP4
			BP5
			CP5
			BP6
			CP6
			BP7
			CP7
	BP8		
	CP8		
	BP11		
	BP12		
	BP14		

Contidos	
Temas	Subtemas
Introdución á xogabilidade.	O concepto de xogo. Elementos dun xogo. Mundos de xogo. Teoría de xogos. Core loop.



Mecánicas de xogo.	<p>Tempo.</p> <p>Espazo e dimensións.</p> <p>Regras.</p> <p>Táboas e atributos.</p> <p>Modos de xogo.</p> <p>Retos e recompensas.</p> <p>Motivación.</p> <p>Cámaras e punto de vista.</p> <p>Integración de elementos narrativos.</p>
Progresión e retroalimentación	<p>Elementos que indican progresión</p> <p>Mapas e guías</p> <p>Checkpoints.</p> <p>Morte e reaparición.</p> <p>Evolución e crecemento de personaxes.</p>
Balance e equilibrio	<p>Xogos simétricos e asimétricos.</p> <p>Ritmo de xogo.</p> <p>Aleatoriedade.</p> <p>Esquemas de dificultade.</p>
Formalización da xogabilidade	<p>A xogabilidade no documento de deseño.</p> <p>Esquemas.</p> <p>Diagramas de fluxo.</p> <p>Walkthrough.</p> <p>Mapas.</p> <p>Regras matemáticas</p> <p>Atributos e táboas.</p>

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Presentación oral	A13 A6 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B14 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	1	2	3
Solución de problemas	A13 A6 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B14 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	4	0	4
Estudo de casos	A6 A13 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B14 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	4.5	4.5	9
Sesión maxistral	A13 A6 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B14 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	8.5	0	8.5
Traballos tutelados	A6 A13 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B14 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	2	47.5	49.5



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
Presentación oral	Presentarase públicamente o proxecto ou traballo feito o longo da asignatura
Solución de problemas	Plantexaranse casos prácticos nos que o alumno terá que aplicar os coñecementos expostos nas sesións maxistrais para resolver os problemas que xurdan de cara a acadar o resultado desexado.
Estudo de casos	Analizaranse distintos xogos e verase como se aplican os contidos vistos en clase en cada un dos exemplos analizados
Sesión maxistral	Clases teóricas presenciais, onde se exporán os conceptos básicos que o alumnado debe coñecer e que serán de aplicación nos traballos prácticos, tanto presenciais como non presenciais.
Traballos tutelados	Coa supervisión do profesorado, e principalmente con traballo personal, non presencial, os alumnos terán que desenvolver os contidos que se propoñan en cada proxecto

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Traballos tutelados	O alumno resolverá nas tutorías as dúbidas ou problemas que se atope durante o traballo non presencial. No caso de alumnos con dispensa académica recoméndase a asistencia a titorías para supervisar a elaboración dos traballos da materia. Iguais para todas as convocatorias e oportunidades para a súa avaliación.
Presentación oral	

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias	Descrición	Cualificación
Traballos tutelados	A6 A13 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B14 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	O alumno deberá facer distintos traballos nos que demostrará a súa capacidade para conceptualizar, deseñar e plantexar a xogabilidade de videoxogos	90
Presentación oral	A13 A6 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B14 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	O alumno realizará unha presentación oral do proxecto realizado o longo da asignatura.	10

Observacións avaliación
<p>Para poder superar a materia o alumno deberá asistir a todas as presentacións da convocatoria na que se presente. De non cumprilo, o alumno terá a cualificación de suspenso (0). Os documentos referentes aos traballos tutelados entregaranse o mesmo día das presentacións e antes de comezar as mesmas. Se o alumno non realiza a presentación ou non entrega algún dos documentos requiridos, recibirá a cualificación de suspenso (0). As faltas de ortografía, así como a falta de lexibilidade dos documentos presentados poderán facer que devanditos documentos considérense como non aceptables e por tanto consideraranse non presentados. A asistencia presencial á materia non é obrigatoria. As presentacións e recursos utilizados na materia poñeranse a disposición dos alumnos. No caso de alumnos con dispensa académica realizarase a supervisión dos traballos nas titorías da materia. Devanditos traballos poderanse realizar cos recursos proporcionados sen necesidade de asistencia presencial, aínda que se recomenda a asistencia a titorías. En calquera caso, os alumnos con dispensa académica deberán realizar de maneira presencial a presentación oral dos traballos. As condicións son iguais para todas as convocatorias e oportunidades para a súa avaliación.</p>

Fontes de información



<b>Bibliografía básica</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Jesse Schell (2014). The Art of Game Design: A Book of Lenses, Second Edition. CRC Press</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><li>- Bartle, Richard (2004). Designing Virtual Worlds. New Riders</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>- Gamasutra (). Gamasutra. <a href="https://www.gamasutra.com/">https://www.gamasutra.com/</a></li></ul>
<b>Bibliografía complementaria</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Huizinga, Johan (1987). Homo Ludens. El elemento lúdico de la cultura. Madrid: Alianza</li><li>- Caillois, Roger (2001). Man, play and games. Urbana, Chicago: University of Illinois Press, 1781</li><li>- Suits, Bernard (2005). The Grasshopper: Games, Life and Utopia. Broadview Press</li><li>- Juul, Jesper (2005). Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. The MIT Press</li><li>- Flint Dille, John Zuur Platten (2008). The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design. Lone Eagle</li><li>- Jane McGonigal (2011). Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. Random House UK</li><li>- Andrew Rollings, Ernest Adams (2003). Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design. New Riders</li><li>- Ernest Adams (2009). Fundamentals of Game Design (2nd Edition).. New Riders Press</li><li>- Ernest Adams, Joris Dormans (2012). Game Mechanics: Advanced Game Design (Voices That Matter). New Riders</li><li>- Chris Crawford (2003). Chris Crawford on Game Design. New Riders</li><li>- Jeannie Novak (2011). Game Development Essentials: An Introduction. Third Edition. Delmar Cengage Learning</li><li>- Troy Dunning, Jeannie Novak (2008). Game Development Essentials: Gameplay Mechanics. Delmar Cengage Learning</li></ul>

## Recomendacións

### Materias que se recomenda ter cursado previamente

Deseño Narrativo/730529003

### Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Deseño de Personaxes/730529010

Deseño de Interfaces/730529014

Deseño de Niveis/730529013

Deseño de Contornas/730529012

### Materias que continúan o temario

## Observacións

