



| Guía Docente | | | | |
|-----------------------|--|--------------------|--|----------|
| Datos Identificativos | | | | 2019/20 |
| Asignatura (*) | Deseño de Contornas | Código | 730529012 | |
| Titulación | Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos | | | |
| Descritores | | | | |
| Ciclo | Período | Curso | Tipo | Créditos |
| Mestrado Oficial | 2º cuatrimestre | Primeiro | Obrigatoria | 3 |
| Idioma | CastelánGalego | | | |
| Modalidade docente | Presencial | | | |
| Prerrequisitos | | | | |
| Departamento | Socioloxía e Ciencias da Comunicación | | | |
| Coordinación | López Garrido, Mercedes Marina | Correo electrónico | mercedes.lopez@udc.es | |
| Profesorado | López Garrido, Mercedes Marina Martínez Costa, Sandra | Correo electrónico | mercedes.lopez@udc.es s.martinez@udc.es | |
| Web | | | | |
| Descrición xeral | <p>Deseño de contornas é a materia que achegará ao alumnado oas coñecementos e ferramentas precisas para abordar o deseño dos espazos visuais e sonoros dun videoxogo.</p> <p>Os contidos da materia buscan fomentar a capacidade analítica dos/as estudantes así como estimular a súa creatividade para que poidan facer fronte á creación de contornas, escenografías e ambientacións para videoxogos. Neste sentido formarase e orientarase ao/o alumno/a na creación de espazos e elementos de decorado -visuais e sonoros- coherentes co deseño narrativo e xogabilidade de diferentes tipos de videoxogos.</p> | | | |

| Competencias do título | |
|------------------------|---|
| Código | Competencias do título |
| A10 | CE10 - Deseñar as contornas e as escenografías onde transcorre un videoxogo |
| A11 | CE11 - Crear a ambientación sonora e visual das contornas onde transcorre un videoxogo |
| A17 | CE17 - Analizar e interpretar as formas, aspectos e movementos a partir do mundo real ou da arte conceptual para recrear os elementos necesarios dun videoxogo |
| A18 | CE18 - Coñecer os fundamentos artísticos e técnicos que permitan conceptualizar gráficamente os elementos dun videoxogo |
| A19 | CE19 - Crear a arte conceptual dos distintos elementos necesarios para facer un videoxogo |
| B1 | CB6 - Posuír e comprender coñecementos que acheguen unha base ou oportunidade de ser orixinais no desenvolvemento e/ou aplicación de ideas, a miúdo nun contexto de investigación |
| B2 | CB7 - Que os estudantes saiban aplicar os coñecementos adquiridos e a súa capacidade de resolución de problemas en contornas novas ou pouco coñecidos dentro de contextos máis amplos (ou multidisciplinares) relacionados coa súa área de estudo |
| B3 | CB8 - Que os estudantes sexan capaces de integrar coñecementos e enfrontarse á complexidade de formular xuízos a partir dunha información que, sendo incompleta ou limitada, inclúa reflexións sobre as responsabilidades sociais e éticas vinculadas á aplicación dos seus coñecementos e xuízos |
| B4 | CB9 - Que os estudantes saiban comunicar as súas conclusións e os coñecementos e razóns últimas que as sustentan a públicos especializados e non especializados dun modo claro e sen ambigüidades |
| B5 | CB10 - Que os estudantes posúan as habilidades de aprendizaxe que lles permitan continuar estudando dun modo que haberá de ser en gran medida autodirigido ou autónomo |
| B6 | CG1 - Capacidade de organización e planificación, especialmente na formulación de traballos conducentes á creación dos contidos audiovisuais dixitais que compoñen un videoxogo |
| B11 | CG6 - Capacidade crítica e autocrítica necesaria en todo proceso creativo no que se busca un compromiso coa calidade do traballo, os resultados e as solucións propostas |
| B12 | CG7 - Traballo en equipo. Capacidade de abordar proxectos en colaboración con outros estudantes, asumindo roles e cumprindo compromisos de fronte ao grupo |
| B14 | CG9 - Capacidade de deseño e xestión de proxectos, resolvendo os aspectos narrativos, técnicos e de xestión do proxecto de videoxogo |
| C1 | CT1 - Habilidades comunicativas e claridade de exposición oral e escrita |
| C2 | CT2 - Capacidade de traballo persoal, organizado e planificado |



| | |
|----|--|
| C3 | CT3 - Habilidade para a xestión da información |
| C4 | CT4 - Capacidade de abstracción, análise, síntese e estruturación da información e as ideas |
| C5 | CT5 - Asunción da importancia da aprendizaxe ao longo da vida e capacidade de autoaprendizaxe mediante a inquietude por buscar e adquirir novos coñecementos |
| C6 | CT6 - Capacidade de enfrontarse a situacións novas e utilizar o coñecemento, tecnoloxía e información dispoñibles para resolver os problemas cos que debe de enfrontarse |
| C7 | CT7 - Comprender e valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico na profesión e no avance socioeconómico e cultural da sociedade |
| C8 | CT8 - Coñecemento e utilización das novas tecnoloxías necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida |

| Resultados da aprendizaxe | | | |
|---|--------------------------------------|--|--|
| Resultados de aprendizaxe | Competencias do título | | |
| Afondar nas potencialidades do deseño visual e sonoro para a narrativa dun videoxogo e a súa xogabilidade | AP10 AP11 AP18 | BP2 BP14 | CP1 CP4 |
| Deseñar a escenografía dun videoxogo atendendo ao xénero e en coherencia co seu deseño narrativo e xogabilidade. | AP10 AP17 AP18 AP19 | BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP6 BP11 BP12 | CP1 CP3 CP4 CP5 CP6 CP7 |
| Enfrontarse ao deseño sonoro dun videoxogo tanto no que respecta á creación de espazos como á selección de música e os sons-acción, dende unha perspectiva estética e/ou funcional. | AP10 AP11 | BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP6 BP11 BP12 BP14 | CP1 CP2 CP3 CP4 CP5 CP6 CP7 CP8 |
| Abordar o deseño e creación de obxectos de atrezzo específicos para cada contorna tendo en conta o deseño narrativo, xogabilidade e personaxes do videoxogo. | AP10 AP11 AP17 AP18 AP19 | BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP6 BP11 BP12 BP14 | CP1 CP2 CP4 CP6 CP7 CP8 |
| Crear as contornas, escenografías e ambientación dun videoxogo, tanto dende unha perspectiva visual como sonora. | AP11 AP17 AP18 | BP2 BP5 BP6 BP12 BP14 | CP2 CP6 CP8 |

Contidos



| Temas | Subtemas |
|---------------------------|--|
| 1. Introducción | <ul style="list-style-type: none"> · Mundos do xogo · Localizacións · Estilo visual |
| 2. Deseño visual | <ul style="list-style-type: none"> · Aspectos culturais, estéticos e semióticos · Deseño visual y xogabilidade |
| 3. Escenografía e atrezzo | <ul style="list-style-type: none"> · Arquitectura · Vexetación · Obxectos de atrezzo · Fluxo de traballo |
| 4. Props | <ul style="list-style-type: none"> · Cualidades e relevancia · Equipamento dos personaxes · Vehículos e maquinaria · Evolución visual e narrativa · Fluxo de traballo |
| 5. Deseño sonoro | <ul style="list-style-type: none"> · Deseño de son para contornas interactivas · A música nos videoxogos · Efectos de son · Voces · Fluxo de traballo |
| 6. Ambientación | <ul style="list-style-type: none"> · Iluminación e cor · Efectos ambientais · Paisaxes sonoros |
| 7. Documentación | <ul style="list-style-type: none"> · O libro de arte de entornos. Contidos e desenvolvemento · Props. Ficha de especificidades · Documento de deseño sonoro. Contidos e desenvolvemento |

| Planificación | | | | |
|--|--|-------------------|---|--------------|
| Metodoloxías / probas | Competencias | Horas presenciais | Horas non presenciais / traballo autónomo | Horas totais |
| Traballos tutelados | A10 A11 A19 B2 B4 B6 B12 B14 C1 C2 C4 C5 C6 C8 | 6 | 42 | 48 |
| Presentación oral | B1 B2 B3 B4 C1 C3 C4 | 2 | 2 | 4 |
| Eventos científicos e/ou divulgativos | A10 A11 A18 B1 B5 C7 | 3 | 0 | 3 |
| Sesión maxistral | A17 A18 B1 B3 B5 B11 C3 C7 | 9 | 10 | 19 |
| 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 |
| Traballos tutelados | Desenvolvemento do deseño de espazos, escenografía, ambientación e props dun videoxogo tanto dende unha perspectiva visual coma sonora. |
| Presentación oral | Presentación do traballo. A presentación centrase naqueles aspectos máis salientables do deseño levado a cabo ademais de responder a cuestións relativas ás decisións adoptadas no plano estético/narrativo. |



| | |
|---------------------------------------|---|
| Eventos científicos e/ou divulgativos | Conferencia a cargo dun profesional experto no deseño de contornas en xeral, ou dalgún aspecto concreto do temario. |
| Sesión maxistral | Clase expositiva ilustrada con exemplos de videoxogos. Nas sesións maxistrais poderanse desenvolver actividades encamiñadas a facilitar a comprensión da materia así como discusións dirixidas, que esixan ao estudiantado amosar a adquisición de conceptos e coñecementos. |

Atención personalizada

| Metodoloxías | Descrición |
|--|---|
| Traballos tutelados Presentación oral Sesión maxistral | Nesta materia estableceranse fórmulas para a atención aos estudantes, a resolución de cuestións e o seguimento do traballo persoal/grupal tanto nas clases e horas oficiais de tutorías, como noutros momentos, a través de Moodle e outras canles TIC. No caso de estudantes con Dispensa académica, dado a orientación práctica desta materia, estableceranse fórmulas personalizadas de titorización que faciliten ao/á alumno/a o seguimento da asignatura e o desenvolvemento do traballo, sempre respetando a organización e posibilidades docentes. |

Avaliación

| Metodoloxías | Competencias | Descrición | Cualificación |
|---------------------|--|--|---------------|
| Traballos tutelados | A10 A11 A19 B2 B4 B6 B12 B14 C1 C2 C4 C5 C6 C8 | Deseño de espazos, escenografía, ambientación e props dun videoxogo tanto dende unha perspectiva visual coma sonora. Esta avaliación atenderá a os criterios fixados na clase e artellados nunha rúbrica de avaliación. | 80 |
| Presentación oral | B1 B2 B3 B4 C1 C3 C4 | Presentación do traballo. Teranse en conta aspectos como contidos, expresión oral, participación e/ou capacidade de síntese, entre outros. En calquera caso, ditos criterios de avaliación concretaranse na aula. | 20 |

Observacións avaliación

| |
|---|
| <p>Para superar a materia é preciso ter aprobado o traballo tutelado (mínimo 4 puntos) e obter un mínimo de cinco puntos na calificación final (sumatorio de traballo tutelado e presentación oral).</p> <p>Para a avaliación da materia cómpre presentarse as dúas actividades con peso na nota final: traballo tutelado e presentación oral. No caso de non desenvolver algunha destas actividades, ou non facelo en tempo e forma, sinalarase un "Non presentado" na correspondente convocatoria.</p> <p>Aqueles traballos que contén con algún apartado, deseño ou proposta copiada, serán calificados cun cero, co consecuente suspenso na materia.</p> <p>Os/as estudantes con dispensa académica deberán presentarse e superar ambas partes -traballo e presentación oral- se ben, no caso de incompatibilidades, poderán desenvolver a presentación oral noutra data-hora previamente acordada coa docente. En calquera caso na primeira titoría se comunicarán os aspectos e especificacións destas tarefas, deseñando un itinerario personalizado en función as posibilidades e intereses docentes-discentes.</p> |
|---|

Fontes de información



| | |
|------------------------------------|---|
| Bibliografía básica | <ul style="list-style-type: none"> - Galuzin, Alez (2016). Preproduction Blueprint: How to plan game environments and level designs paperback. WorldoflevelDesign.com - González Jiménez, Daniel (2014). Arte de videoxogos: da forma a tus sueños. Paracuellos de Jarama. Ra-Ma - Shell, Jesse (2008). Art of Game Design: A Book of Lenses. Burlington. Morgan Kaufmann - Pardew, Less (2005). Beginning Illustration and Storyboarding for Games. Boston. Thomson CourseTechnology PTR. - Hoffert, Paul (2007). Music for new media. Boston. Berklee Press - Brandon, Alexander (2005). Audio for games: Planning, process and production. Brandon, Alexander <p>Nesta materia Moodle constitúe a principal fonte de información dado o seu emprego como espazo para centralizar e organizar os diferentes recursos didácticos. Nesta esta plataforma o/a alumno/a terá á súa disposición material de consulta, exemplos de apoio, así como diversos recursos -como bancos de son ou música creative commons- necesarios tanto para un correcto seguimento da materia e desenvolvemento do traballo como para ampliar e enriquecer os contidos tratados na aula.</p> |
| Bibliografía complementaria | <ul style="list-style-type: none"> - Chion, Michel (1994). La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y sonido. Barcelona: Paidós |

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Taller de Deseño de Videoxogos I/730529005
 Deseño Narrativo/730529003
 Arte de Concepto I. Personaxes/730529007

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Deseño de Personaxes/730529010
 Arte de Concepto II. Contornas/730529017
 Deseño de Xogabilidade/730529011
 Deseño de Niveis/730529013
 Taller de Deseño de Videoxogos II/730529015

Materias que continúan o temario

Observacións

Para axudar a conseguir unha contorna inmediata sostido e cumprir co obxectivo da acción número 5: "Docencia e investigación saudable e sustentable ambiental e social" do "Plan de Acción Green Campus Ferrol". A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia: · Solicitaranse en formato virtual e/ou soporte informático · Realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos · En caso de ser necesario realízalos en papel: - Non se empregarán plásticos.- Realizaranse impresións a dobre cara. - Empregarase papel reciclado. - Evitarase a impresión de borradores. Débese de facer un uso sustentable dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sustentabilidade nos comportamentos persoais e profesionais Incorporárase perspectiva de xénero na docencia desta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciárase a intervención en clase de alumnos e alumnas...)

Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade.

(*)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