



Teaching Guide				
Identifying Data				2020/21
Subject (*)	Computer Games	Code	616G01037	
Study programme	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptors				
Cycle	Period	Year	Type	Credits
Graduate	2nd four-month period	Third	Optional	6
Language	Spanish			
Teaching method	Face-to-face			
Prerequisites				
Department	Enxeñaría Civil			
Coordinador	Seoane Nolasco, Antonio José	E-mail	antonio.seoane@udc.es	
Lecturers	Hernandez Ibañez, Luis Antonio Seoane Nolasco, Antonio José	E-mail	luis.hernandez@udc.es antonio.seoane@udc.es	
Web	moodle.udc.es			
General description	Asignatura na que se fai unha visión xeral do sector dos videoxogos e se explica o proceso de deseño e creación dos mesmos.			
Contingency plan	1. Modifications to the contents  2. Methodologies *Teaching methodologies that are maintained  *Teaching methodologies that are modified  3. Mechanisms for personalized attention to students  4. Modifications in the evaluation  *Evaluation observations:  5. Modifications to the bibliography or webgraphy			

Study programme competences / results	
Code	Study programme competences / results
A1	Comunicar mensaxes audiovisuais.
A2	Crear produtos audiovisuais.
A3	Xestionar proxectos audiovisuais.
A4	Investigar e analizar a comunicación audiovisual.
A5	Coñecer as teorías e a historia da comunicación audiovisual.
A6	Coñecer o sector audiovisual: a oferta e as audiencias.
A7	Coñecer as técnicas de creación e produción audiovisual.
A8	Coñecer a tecnoloxía audiovisual.
A11	Coñecer as metodoloxías de investigación e análise.
A12	Coñecer os 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 da súa área de estudo) para emitir xuízos que acheguen unha reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica ou ética
B4	Que os estudantes poidan transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado



B6	Expresarse correctamente tanto de xeito oral como escrito en linguas oficiais da comunidade autónoma
B8	Empregar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) precisas para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.
B9	Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía aberta, culta, crítica, comprometida e solidaria capaz de analizar a realidade, diagnosticar problemas, formular e implanter solución baseadas no coñecemento e orientadas ao ben común
C1	Entender a importancia da cultura emprendedora e coñecer os medios ao alcance das persoas emprendedoras.
C2	Valorar criticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para resolver os problemas cos que deben enfrontarse.
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.

Learning outcomes			
Learning outcomes		Study programme competences / results	
Capacidade para planificar, deseñar e producir videoxogos nos diferentes xéneros e plataformas	A1	B2	C1
	A2	B3	C2
	A3	B4	C3
	A4	B6	C4
	A5	B8	
	A6	B9	
	A7		
	A8		
	A11		
	A12		

Contents	
Topic	Sub-topic
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>- Estruturação 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>

Planning				
Methodologies / tests	Competencies / Results	Teaching hours (in-person & virtual)	Student's personal work hours	Total hours
Guest lecture / keynote speech	A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A11 A12 B2 B3 B4 C3 C4	21	0	21
Case study	A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A11 A12 B2 B3 B4 B9 C2 C3 C4	12	0	12
Speaking test	A1 A2 A3 B2 B3 B4 B6 B8 C1 C3	1	0	1
Supervised projects	A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A11 A12 B2 B3 B4 B9 C1 C2 C3 C4	7	103	110
Workshop	A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A11 A12 B2 B3 B4 C3 C4	0	5	5
Personalized attention		1	0	1

(\*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.

Methodologies	
Methodologies	Description
Guest lecture / keynote speech	Explicación dos contidos teóricos de cada tema da asignatura.
Case study	Visionado de documentais, vídeos complementarios e videoxogos así como o análise dos mesmos en relación os contidos teóricos de cada tema.
Speaking test	Defensa oral dos traballos tutelados fronte a un tribunal composto polos profesores da asignatura.
Supervised projects	Dous traballos individuais: 1) Documento de concepto dun videoxogo 2) Documento de deseño dun videoxogo
Workshop	Proba e experimentación de distintos videoxogos relacionados con contidos da teoría.

Personalized attention	
Methodologies	Description
Speaking test	Tutorías de seguemento e corrección para todos os traballos tutelados.
Supervised projects	



## Assessment

Methodologies	Competencies / Results	Description	Qualification
Speaking test	A1 A2 A3 B2 B3 B4 B6 B8 C1 C3	Presentación e 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
Supervised projects	A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A11 A12 B2 B3 B4 B9 C1 C2 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

## Assessment comments

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 non se considerará aceptable e se calificará con un suspenso.

Deben de entregarse todos os traballos tutelados para aprobar a materia. En caso de non entregarse algún dos traballos, a materia cualificarase cun suspenso.

Os traballos deberán de entregarse con todas as seccións que se piden e os traballos incompletos avaliaranse cun 0.

No caso da proba oral, todos os alumnos que se presenten á devandita convocatoria deberán asistir á duración completa de toda a proba, chegando antes do comezo da mesma e asistindo a todas as presentacións da devandita convocatoria.

A mala presentación dos traballos (documento mal estruturado, índices erróneos, fontes de texto de tamaño aleatorio, textos cortados, imaxes pouco lexibles, mala redacción, etc.) afectará negativamente na cualificación dos mesmos ata o punto de poder ser cualificados cun suspenso.

## Sources of information



<b>Basic</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 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 Gantzler (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>Complementary</b>	

**Recommendations**

**Subjects that it is recommended to have taken before**

- Graphic Expression/616G01004
- The Audiovisual Sector/616G01007
- Applied Design/616G01015
- Screenplay Writing/616G01018
- Art Direction and Production Design/616G01025

**Subjects that are recommended to be taken simultaneously**

**Subjects that continue the syllabus**

- Final Dissertation/616G01034
- 3D Interaction/616G01044

**Other comments**



(\*)The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.