



| Guía Docente | | | | |
|-----------------------|--|--------------------|-----------------------|----------|
| Datos Identificativos | | | | 2020/21 |
| Asignatura (*) | Deseño de Xogabilidade | Código | 730529011 | |
| Titulación | Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos | | | |
| 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. | | | |
| Plan de continxencia | <p>1. Modificacións nos contidos Non se realizarán cambios.</p> <p>2. Metodoloxías Mantéñense todas as metodoloxías docentes modificando únicamente o seu carácter presencial. *Metodoloxías docentes que se manteñen Todas *Metodoloxías docentes que se modifican Ningunha.</p> <p>3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado - Moodle, Teams, Correo electrónico: Atención semanal das mensaxes directas ou mensaxes recibidos e titorías concertadas (dentro do tempo de titorías dispoñible polos docentes). - Utilizarase Teams como principal plataforma para a comunicación telepresencial e interactiva cos alumnos.</p> <p>4. Modificacións na avaliación Non se realizarán cambios *Observacións de avaliación: Ningunha.</p> <p>5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía Non se realizarán cambios, xa ispoñen de todo o material de traballo en Moodle.</p> | | | |

| Competencias / Resultados do título | |
|-------------------------------------|---|
| Código | Competencias / Resultados do título |
| A6 | CE06 - Deseñar e crear unha experiencia interactiva lúdica para un videoxogo |
| A13 | CE13 - Analizar os distintos xéneros de videoxogos e entender as súas características de deseño particulares |
| 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 |
| B7 | CG2 - Capacidade de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnolóxico e no campo da creación de contidos dixitais interactivos |
| B8 | CG3 - Coñecementos informáticos, en especial os relativos ao uso de tecnoloxías e programas de última xeración no campo de estudo |
| 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 / Resultados do título | | |
|---------------------------|--|-------------|--|
| | O obxectivo deste curso será aprender a 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 en función do tipo e as necesidades do mesmo. O alumno tamén aprenderá a definir mecánicas e sistemas de xogo que permitan crear un xogo equilibrado e xusto, así como a distribuír a dificultade do mesmo para manter o interese do xogador. | AP6 AP13 | BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP6 BP7 BP8 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. | Tempo. Espazo e dimensións. Regras. Táboas e atributos. Modos de xogo. Retos e recompensas. Motivación. Cámaras e punto de vista. Integración de elementos narrativos. |
| Progresión e retroalimentación | Elementos que indican progresión Mapas e guías Checkpoints. Morte e reaparición. Evolución e crecemento de personaxes. |
| Balance e equilibrio | Xogos simétricos e asimétricos. Ritmo de xogo. Aleatoriedade. Esquemas de dificultade. |
| Formalización da xogabilidade | A xogabilidade no documento de deseño. Esquemas. Diagramas de fluxo. Walkthrough. Mapas. Regras matemáticas Atributos e táboas. |

Planificación

| Metodoloxías / probas | Competencias / Resultados | Horas lectivas (presenciais e virtuais) | Horas traballo autónomo | Horas totais |
|-----------------------|---|---|-------------------------|--------------|
| Presentación oral | A6 A13 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 | A6 A13 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 | A6 A13 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. |
| Presentación oral | iguais para todas as convocatorias e oportunidades para a súa avaliación. |

| Avaliación | | | |
|---------------------|---|---|---------------|
| Metodoloxías | Competencias / Resultados | 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 | A6 A13 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 |
|-------------------------|
| |



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. 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.

Fontes de información

| | |
|------------------------------------|--|
| Bibliografía básica | <ul style="list-style-type: none"> - Jesse Schell (2014). The Art of Game Design: A Book of Lenses, Second Edition. CRC Press - Scott Rogers (2014). Level Up! The Guide to Great Video Game Design. Second Edition. Wiley - Tracy Fullerton (2014). Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games, Third Edition. CRC Press - Katie Salen (2004). Rules of Play: Game Design Fundamentals. The MIT Press - Raph Koster (2013). A Theory of Fun for Game Design. Second Edition. O'Reilly Media - Bartle, Richard (2004). Designing Virtual Worlds. New Riders - GDC YouTube Channel (). GDC YouTube Channel. https://www.youtube.com/channel/UC0JB7TSe49lg56u6qH8y_MQ - Gamasutra (). Gamasutra. https://www.gamasutra.com/ |
| Bibliografía complementaria | <ul style="list-style-type: none"> - Huizinga, Johan (1987). Homo Ludens. El elemento lúdico de la cultura. Madrid: Alianza - Caillois, Roger (2001). Man, play and games. Urbana, Chicago: University of Illinois Press, 1781 - Suits, Bernard (2005). The Grasshopper: Games, Life and Utopia. Broadview Press - Juul, Jesper (2005). Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. The MIT Press - Flint Dille, John Zuur Platten (2008). The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design. Lone Eagle - Jane McGonigal (2011). Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. Random House UK - Andrew Rollings, Ernest Adams (2003). Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design. New Riders - Ernest Adams (2009). Fundamentals of Game Design (2nd Edition).. New Riders Press - Ernest Adams, Joris Dormans (2012). Game Mechanics: Advanced Game Design (Voices That Matter). New Riders - Chris Crawford (2003). Chris Crawford on Game Design. New Riders - Jeannie Novak (2011). Game Development Essentials: An Introduction. Third Edition. Delmar Cengage Learning - Troy Dunningway, Jeannie Novak (2008). Game Development Essentials: Gameplay Mechanics. Delmar Cengage Learning |

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

