



Guía Docente				
Datos Identificativos				2020/21
Asignatura (*)	Deseño de Xogabilidade		Código	730529011
Titulación	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videogames			
Descriptores				
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				
Descripción xeral	Nesta asignatura estudease 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 disponible polos docentes). - Utilizarse 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 - Posuir 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 estudiantes saibam aplicar os coñecementos adquiridos e a súa capacidade de resolución de problemas en contornos novos ou pouco coñecidos dentro de contextos más amplos (ou multidisciplinares) relacionados coa súa área de estudio



B3	CB8 - Que os estudantes sexan capaces de integrar coñecementos e enfrentarse 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 saibam 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 estudiando dun modo que haberá de ser en gran medida autodirigido ou autónomo
B6	CG1 - Capacidad de organización e planificación, especialmente na formulación de traballos conducentes á creación dos contidos audiovisuais dixitais que compoñen un videoxogo
B7	CG2 - Capacidad 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 - Capacidad crítica e autocritica 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. Capacidad de abordar proxectos en colaboración con outros estudiantes, asumindo roles e cumplindo compromisos de fronte ao grupo
B14	CG9 - Capacidad 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 - Capacidad de traballo persoal, organizado e planificado
C3	CT3 - Habilidade para a xestión da información
C4	CT4 - Capacidad 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 autoaprendizaje mediante a inquietude por buscar e adquirir novos coñecementos
C6	CT6 - Capacidad de enfrentarse a situacións novas e utilizar o coñecemento, tecnoloxía e información dispoñibles para resolver os problemas cos que debe de enfrentarse
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 mismo. 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 mismo para manter o interese do xogador.	AP6 AP13 CT7 CT8	BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP6 BP7 BP8 BP11 BP12 BP14	CP1 CP2 CP3 CP4 CP5 CP6 CP7 CP8
--	---------------------------	--	--

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 crecimiento de personaxes.
Balance e equilibrio	Xogos simétricos e asimétricos. Ritmo de xogo. Aleatoriedad. 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	Descripción
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	Descripción
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 / Resultados	Descripción	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 sua 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 cumplilo, 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 requeridos, 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 poderanxe realizar cos recursos proporcionados sen necesidade de asistencia presencial, áinda 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). <i>The Art of Game Design: A Book of Lenses</i>, Second Edition. CRC Press- Scott Rogers (2014). <i>Level Up! The Guide to Great Video Game Design</i>. Second Edition. Wiley- Tracy Fullerton (2014). <i>Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games</i>, Third Edition. CRC Press- Katie Salen (2004). <i>Rules of Play: Game Design Fundamentals</i>. The MIT Press- Raph Koster (2013). <i>A Theory of Fun for Game Design</i>. Second Edition. O'Reilly Media- Bartle, Richard (2004). <i>Designing Virtual Worlds</i>. 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). <i>Homo Ludens. El elemento lúdico de la cultura</i>. Madrid: Alianza- Caillois, Roger (2001). <i>Man, play and games</i>. Urbana, Chicago: University of Illinois Press, 1781- Suits, Bernard (2005). <i>The Grasshopper: Games, Life and Utopia</i>. Broadview Press- Juul, Jesper (2005). <i>Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds</i>. The MIT Press- Flint Dille, John Zuur Platten (2008). <i>The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design</i>. Lone Eagle- Jane McGonigal (2011). <i>Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World</i>. Random House UK- Andrew Rollings, Ernest Adams (2003). <i>Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design</i>. New Riders- Ernest Adams (2009). <i>Fundamentals of Game Design</i> (2nd Edition).. New Riders Press- Ernest Adams, Joris Dormans (2012). <i>Game Mechanics: Advanced Game Design (Voices That Matter)</i>. New Riders- Chris Crawford (2003). <i>Chris Crawford on Game Design</i>. New Riders- Jeannie Novak (2011). <i>Game Development Essentials: An Introduction</i>. Third Edition. Delmar Cengage Learning- Troy Dunnaway, Jeannie Novak (2008). <i>Game Development Essentials: Gameplay Mechanics</i>. Delmar Cengage Learning

Recomendacions

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

Observacions



(*)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 quías