



Teaching Guide				
Identifying Data				2021/22
Subject (*)	Level and Gameplay Design	Code	616G02037	
Study programme	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descriptors				
Cycle	Period	Year	Type	Credits
Graduate	1st four-month period	Third	Obligatory	6
Language	SpanishGalician			
Teaching method	Face-to-face			
Prerequisites				
Department	Enxeñaría CivilSocioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinador	Seoane Nolasco, Antonio José	E-mail	antonio.seoane@udc.es	
Lecturers	Seoane Nolasco, Antonio José	E-mail	antonio.seoane@udc.es	
Web				
General description	<p>O obxectivo desta materia é que os alumnos aprendan os conceptos básicos de deseño dun xogo, así como a crear unha experiencia lúdica para un videoxogo.</p> <p>Os alumnos aprenderán a deseñar a xogabilidade combinando distintas mecánicas e regras de xogo e integrándoas nos espazos ou niveis de xogo. Tamén coñecerán distintas técnicas para manter a motivación e interese do xogador.</p>			
Contingency plan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Modifications to the contents</li> <li>2. Methodologies <ul style="list-style-type: none"> <li>*Teaching methodologies that are maintained</li> <li>*Teaching methodologies that are modified</li> </ul> </li> <li>3. Mechanisms for personalized attention to students</li> <li>4. Modifications in the evaluation <ul style="list-style-type: none"> <li>*Evaluation observations:</li> </ul> </li> <li>5. Modifications to the bibliography or webgraphy</li> </ol>			

Study programme competences	
Code	Study programme competences
A10	CE10 - Conocer las etapas principales del pipeline de una producción de animación o videojuego y su importancia dentro del proceso global.
A19	CE19 - Conocer los fundamentos necesarios para diseñar y definir un videojuego con todos los elementos que lo componen, así como contar con la capacidad de analizar, evaluar y corregir los diferentes aspectos de un videojuego.
A20	CE20 - Comprender y saber aplicar los modelos de gestión de proyectos de animación y videojuegos.
B1	CB1 - Que os estudantes demostrasen posuir e comprender coñecementos nunha área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e se atope a un nivel que, se ben se apoia en libros de texto avanzados, inclúe tamén algúns aspectos que implican coñecementos procedentes da vanguardia do seu campo de estudo
B2	CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
B3	CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
B4	CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado



B5	CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
B6	CG1 - Capacidad de organización y planificación. Especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los contenidos audiovisuales digitales que componen una producción de animación o un videojuego.
B7	CG2 - Capacidad de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnológico y en el campo de la creación de contenidos digitales interactivos y de animación.
B8	CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de estudio.
B9	CG4 - Conocer los procedimientos, destrezas y metodologías necesarios para la adaptación del proceso creativo al medio digital y la producción de obras artísticas a través de tecnologías específicas.
B10	CG5 - Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para su aplicación en la resolución de problemas.
B11	CG6 - Capacidad crítica y autocrítica. Necesaria en todo proceso creativo en el que se busca un compromiso con la calidad del trabajo, los resultados y las soluciones propuestas.
B12	CG7 - Trabajo en equipo. Capacidad de abordar proyectos en colaboración con otros estudiantes, asumiendo roles y cumpliendo compromisos de cara al grupo.
B13	CG8 - Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, integrando las diferentes partes del programa, relacionándolas y agrupándolas en el desarrollo de productos complejos.
B14	CG9 - Capacidad de diseño y gestión de proyectos, resolviendo los aspectos narrativos, técnicos y de gestión del proyecto de animación o videojuego.
C1	CT1 - Adequate oral and written expression in the official languages.
C3	CT3 - Using ICT in working contexts and lifelong learning.
C4	CT4 - Acting as a respectful citizen according to democratic cultures and human rights and with a gender perspective.
C6	CT6 - Acquiring skills for healthy lifestyles, and healthy habits and routines.
C7	CT7 - Developing the ability to work in interdisciplinary or transdisciplinary teams in order to offer proposals that can contribute to a sustainable environmental, economic, political and social development.
C8	CT8 - Valuing the importance of research, innovation and technological development for the socioeconomic and cultural progress of society.
C9	CT9 - Ability to manage times and resources: developing plans, prioritizing activities, identifying critical points, establishing goals and accomplishing them.

Learning outcomes			
Learning outcomes	Study programme competences		
O obxectivo desta materia é que os alumnos aprendan os conceptos básicos de deseño dun xogo, así como a crear unha experiencia lúdica para un videoxogo. Tamén coñecerán distintas técnicas para manter a motivación e interese do xogador.	A10	B1	C1
	A19	B2	C3
	A20	B3	C4
		B4	C6
		B5	C7
		B6	C8
		B7	C9
		B8	
		B9	
		B10	
		B11	
		B12	
		B13	
		B14	



Os alumnos aprenderán a deseñar a xogabilidade combinando distintas mecánicas e regras de xogo e integrándoas nos espazos ou niveis de xogo.	A10	B1	C1
	A19	B2	C3
	A20	B3	C4
		B4	C6
	B5	C7	
	B6	C8	
	B7	C9	
	B8		
	B9		
	B10		
	B11		
	B12		
	B13		
	B14		

Contents	
Topic	Sub-topic
Deseño de xogos	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Introdución ao deseño de xogos</li> <li>-Pipeline de desenvolvemento de videoxogos</li> <li>-Mecánicas de xogo</li> <li>-Sistemas de xogo</li> <li>-Metodoloxías de deseño</li> </ul>
Deseño de niveis	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Introdución ao deseño de niveis</li> <li>-Os espazos de xogo</li> <li>-Deseño do nivel</li> <li>-Guiado do xogador</li> <li>-A linguaxe visual</li> <li>-Sistemas de progresión</li> <li>-Pipeline de deseño e desenvolvemento de niveis</li> </ul>

Planning				
Methodologies / tests	Competencies	Ordinary class hours	Student?s personal work hours	Total hours
Guest lecture / keynote speech	A10 A19 A20 B7 B9 B10 B11 C8	21	0	21
Multiple-choice questions	A10 A19 A20 B1 B2 B3 B7 B10 B11 B13 C1 C8	2	0	2
Supervised projects	A10 A19 A20 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C7 C8 C9	19	92	111
Speaking test	A10 A19 A20 B1 B2 B3 B4 B6 B11 B13 B14 C1 C6 C9	0	4	4
Speaking test	A10 A19 A20 B1 B2 B3 B4 B6 B11 B13 B14 C1 C6 C9	1	8	9
Personalized attention		3	0	3



(\*)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	Charlas de docencia que se usan para ensinar a teoría da materia.
Multiple-choice questions	Probas curtas de opción múltiple que se realizarán durante as clases presenciais.
Supervised projects	Traballo de deseño de xogos a realizar polos alumnos en grupo.
Speaking test	Vídeos curtos feitos polos alumnos de xeito regular que deben mostrar e xustificar os avances realizados individualmente no traballo en grupo sobre o tema.
Speaking test	Presentación final do traballo en grupo e defensa diante dos profesores da materia

Personalized attention	
Methodologies	Description
Supervised projects	Recoméndase ao alumnado realizar titorías co profesorado da materia para aclarar dúbidas sobre a elaboración dos traballos da materia.

Assessment			
Methodologies	Competencies	Description	Qualification
Multiple-choice questions	A10 A19 A20 B1 B2 B3 B7 B10 B11 B13 C1 C8	Probas curtas de opción múltiple que se realizarán durante as clases presenciais.	15
Speaking test	A10 A19 A20 B1 B2 B3 B4 B6 B11 B13 B14 C1 C6 C9	Presentación final do traballo en grupo e defensa diante dos profesores da materia	15
Supervised projects	A10 A19 A20 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C7 C8 C9	Traballo de deseño de xogos a realizar polos alumnos nun grupo.	55
Speaking test	A10 A19 A20 B1 B2 B3 B4 B6 B11 B13 B14 C1 C6 C9	Vídeos curtos feitos polos alumnos de xeito regular que deben mostrar e xustificar os avances realizados individualmente no traballo en grupo sobre o tema.	15

Assessment comments
Avaliación para a segunda oportunidade en xullo e para a convocatoria extraordinaria en decembro: A avaliación das metodoloxías "Test de elección múltiple" e as dúas metodoloxías "Traballos tutelados" permanecerán inalteradas. Modificaranse as probas orais, que serán substituídas por unha única proba oral que pesará o 30% e que consistirá nunha exposición e defensa individual ante os profesores da materia do traballo en grupo da materia.

Sources of information
------------------------



<b>Basic</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Scott Rogers (2014). Level Up! The Guide to Great Video Game Design. Second Edition. Wiley</li> <li>- (). GDC YouTube Channel. <a href="https://www.youtube.com/channel/UC0JB7TSe49lg56u6qH8y_MQ">https://www.youtube.com/channel/UC0JB7TSe49lg56u6qH8y_MQ</a>.</li> <li>- (). Gamasutra. The Art &amp; Business of Making Games. <a href="http://www.gamasutra.com">http://www.gamasutra.com</a>.</li> <li>- Flint Dille, John Zuur Platten (2008). The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design. Lone Eagle</li> <li>- Jeannie Novak (2011). Game Development Essentials: An Introduction (Tercera edición). Delmar Cengage Learning</li> <li>- Jesse Schell (2019). The Art of Game Design: A Book of Lenses, Third Edition. CRC Press</li> <li>- Tracy Fullerton (2018). Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games, Fourth 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>- Jeannie Novak, Travis Castillo (2008). Game Development Essentials: Game Level Design. Delmar Cengage Learning</li> </ul>
<b>Complementary</b>	

### Recommendations

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

Production Design for Animation and Video Games/616G02006

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

Narrative and Interface Design/616G02038

Sound Design/616G02008

#### Subjects that continue the syllabus

### Other comments

1. A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia: Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático. A entrega realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos. De se realizar en papel: Non se empregarán plásticos. Realizaranse impresións a dobre cara. Empregarase papel reciclado. Evitarase a impresión de borradores. 2. Débese facer un uso sostible dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural. 3. Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sostenibilidade nos comportamentos persoais e profesionais. 4. Segundo se recolle nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarse a intervención en clase de alumnos e alumnas?). 5. Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade. 6. Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas. 7. Facilitarase a plena integración do alumnado que por razón físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimenten dificultades a un acceso axeitado, igualitario e proveitoso á vida universitaria.

(\*)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.