



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"> 1. Modifications to the contents 2. Methodologies <ul style="list-style-type: none"> *Teaching methodologies that are maintained *Teaching methodologies that are modified 3. Mechanisms for personalized attention to students 4. Modifications in the evaluation <ul style="list-style-type: none"> *Evaluation observations: 5. Modifications to the bibliography or webgraphy | | | | |

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

| 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 |
|------------------------|
| |



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

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.