



Guía Docente				
Datos Identificativos				2021/22
Asignatura (*)	Deseño de Niveis	Código	730529013	
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 aprenderase a deseñar os niveis dun videoxogo. Estudarse como crear a estrutura espacial do mapa de cada nivel, a situar todos os elementos interactivos e non interactivos cos que o xogador se pode atopar; e a definir os obxectivos e o fluxo de xogo para que resulte interesante e atractivo.			
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
A12	CE12 - Deseñar e crear os mapas dun videoxogo adaptados á jugabilidade deseñada
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 coñecidas 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
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 desta asignatura é aprender a deseñar os niveis dun videoxogo. O alumno aprenderá a crear a estrutura espacial do mapa de cada nivel, a ubicar todos os elementos interactivos e non interactivos cos que o xogador podese encontrar e a definir os obxetivos e o fluxo de xogo dentro do nivel para que resulte interesante e atractivo. Se aprenderá a facer isto en coherencia coa xogabilidade e o deseño narrativo e dependendo do tipo ou xénero do xogo.	AP12 AP13	BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP6 BP7 BP11 BP12 BP14

Contidos	
Temas	Subtemas



A xogabilidade dentro dos niveis	<ul style="list-style-type: none"> Obxetivos Mecánicas Retos e recompensas Progresión Barreras Obstáculos e enemigos Elementos interactivos e eventos
Planos de niveis	<ul style="list-style-type: none"> Descrición do plano Iconografía Representación do fluxo do xogo
Deseño dos niveis dos videoxogos	<ul style="list-style-type: none"> Linguaxe visual Espacios Navegación Información para o xogador Desenrolo e aprendizaxe Incertidumbre e sorpresa Emoción Control da dificultade Organización do xogo en niveis Eficiencia
Narrativa dentro do nivel	<ul style="list-style-type: none"> Narrativa implícita Narrativa explícita Narrativa emerxente
Proceso de creación de niveis	<ul style="list-style-type: none"> Diagramas de fluxo Layout (Planos) Blocking Set Dressing Persoaxes e props Testeo e axuste

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Traballos tutelados	A12 A13 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B11 B12 B14 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	2	47.5	49.5
Estudo de casos	A12 A13 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B11 B12 B14 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	4.5	4.5	9
Presentación oral	A12 A13 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B11 B12 B14 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	1	2	3
Solución de problemas	A12 A13 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B11 B12 B14 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	4	0	4



Sesión maxistral	A12 A13 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B11 B12 B14 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	8.5	0	8.5
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
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
Estudo de casos	Analizaranse distintos xogos e verase como se aplican os contidos vistos en clase en cada un dos exemplos analizados
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.
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.

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 tutorías 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	Descrición	Cualificación
Traballos tutelados	A12 A13 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 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 niveis de videoxogos	90
Presentación oral	A12 A13 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 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. A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación implicará directamente a cualificación de suspenso '0' na materia na convocatoria correspondente, invalidando así calquera cualificación obtida en todas as actividades de avaliación para a convocatoria extraordinaria. 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 - Jeannie Novak (2011). Game Development Essentials: An Introduction. Third Edition. Delmar Cengage Learning - Jeannie Novak , Travis Castillo (2008). Game Development Essentials: Game Level Design. Delmar Cengage Learning - 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"> - Ernest Adams (2009). Fundamentals of Game Design (2nd Edition).. New Riders Press - Andrew Rollings, Ernest Adams (2003). Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design. New Riders - Chris Crawford (2003). Chris Crawford on Game Design. New Riders

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 Xogabilidade/730529011

Deseño de Contornas/730529012

Materias que continúan o temario

Observacións

