



| Guía Docente | | | | |
|-----------------------|--|----------|--------------------|-----------------------|
| Datos Identificativos | | | | 2021/22 |
| Asignatura (*) | Deseño de Niveis e Xogabilidade | | Código | 616G02037 |
| Titulación | | | | |
| Descritores | | | | |
| Ciclo | Período | Curso | Tipo | Créditos |
| Grao | 1º cuatrimestre | Terceiro | Obrigatoria | 6 |
| Idioma | CastelánGalego | | | |
| Modalidade docente | Presencial | | | |
| Prerrequisitos | | | | |
| Departamento | Enxeñaría CivilSocioloxía e Ciencias da Comunicación | | | |
| 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 | <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> | | | |
| Plan de continxencia | <p>1. Modificacións nos contidos</p> <p>Non se realizarán cambios</p> <p>2. Metodoloxías</p> <p>*Metodoloxías docentes que se manteñen</p> <p>Todas.</p> <p>*Metodoloxías docentes que se modifican</p> <p>Só modificarase o carácter presencial das probas orais que se realicen ao longo da materia, que se realizarán de forma virtual a través de videoconferencia en Teams.</p> <p>3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado</p> <p>A resolución de dúbidas e consultas dos alumnos realizarase mediante correo electrónico para consultas que requiran unha comunicación menos interactiva e mediante Teams para titorías e unha comunicación máis interactiva cos alumnos.</p> <p>4. Modificacións na avaliación</p> <p>Non se realizan modificacións nas metodoloxías nin nas porcentaxes de avaliación por metodoloxía.</p> <p>*Observacións de avaliación:</p> <p>Non hai.</p> <p>5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía</p> <p>Non se realizarán cambios, xa que se dispón de material de traballo no Campus Virtual así como recursos dixitais suficientes.</p> | | | |

| Competencias / Resultados do título | |
|-------------------------------------|-------------------------------------|
| Código | Competencias / Resultados do título |

| Resultados da aprendizaxe | |
|---------------------------|-------------------------------------|
| Resultados de aprendizaxe | Competencias / Resultados do título |



| | | | |
|--|----------------------------|---|---|
| <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. Tamén coñecerán distintas técnicas para manter a motivación e interese do xogador.</p> | <p>A10 A19 A20</p> | <p>B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 B14</p> | <p>C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9</p> |
| <p>Os alumnos aprenderán a deseñar a xogabilidade combinando distintas mecánicas e regras de xogo e integrándoas nos espazos ou niveis de xogo.</p> | <p>A10 A19 A20</p> | <p>B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 B14</p> | <p>C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9</p> |

| Contidos | |
|-------------------------|---|
| Temas | Subtemas |
| <p>Deseño de xogos</p> | <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 |
| <p>Deseño de niveis</p> | <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 |

| Planificación | | | | |
|-------------------------|---|---|-------------------------|--------------|
| Metodoloxías / probas | Competencias / Resultados | Horas lectivas (presenciais e virtuais) | Horas traballo autónomo | Horas totais |
| <p>Sesión maxistral</p> | <p>A10 A19 A20 B7 B9 B10 B11 C8</p> | <p>21</p> | <p>0</p> | <p>21</p> |



| | | | | |
|----------------------------|--|----|----|-----|
| Proba de resposta múltiple | A10 A19 A20 B1 B2 B3 B7 B10 B11 B13 C1 C8 | 2 | 0 | 2 |
| Traballos tutelados | 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 |
| Proba oral | A10 A19 A20 B1 B2 B3 B4 B6 B11 B13 B14 C1 C6 C9 | 0 | 4 | 4 |
| Proba oral | A10 A19 A20 B1 B2 B3 B4 B6 B11 B13 B14 C1 C6 C9 | 1 | 8 | 9 |
| Atención personalizada | | 3 | 0 | 3 |

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

| Metodoloxías | |
|----------------------------|---|
| Metodoloxías | Descrición |
| Sesión maxistral | Charlas de docencia que se usan para ensinar a teoría da materia. |
| Proba de resposta múltiple | Probas curtas de opción múltiple que se realizarán durante as clases presenciais. |
| Traballos tutelados | Traballo de deseño de xogos a realizar polos alumnos en grupo. |
| Proba oral | Vídeos curtos feitos polos alumnos de xeito regular que deben mostrar e xustificar os avances realizados individualmente no traballo en grupo sobre o tema. |
| Proba oral | Presentación final do traballo en grupo e defensa diante dos profesores da materia |

| Atención personalizada | |
|------------------------|--|
| Metodoloxías | Descrición |
| Traballos tutelados | Recoméndase ao alumnado realizar titorías co profesorado da materia para aclarar dúbidas sobre a elaboración dos traballos da materia. |

| Avaliación | | | |
|----------------------------|--|---|---------------|
| Metodoloxías | Competencias / Resultados | Descrición | Cualificación |
| Proba de resposta múltiple | 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 |
| Proba oral | 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 |
| Traballos tutelados | 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 |
| Proba oral | 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 |



Observacións avaliación

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.

Fontes de información

Bibliografía básica

- 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

Bibliografía complementaria

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Deseño de Producción para Animación e Videoxogos/616G02006

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Deseño Narrativo e de Interfaces/616G02038

Deseño Sonoro/616G02008

Materias que continúan o temario

Observacións

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, propiciarase 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 proponerse accións e medidas para corríxilas. 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.

(*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 guías