



Teaching Guide

Teaching Guide				
Identifying Data				2021/22
Subject (*)	Narrative and Interface Design		Code	616G02038
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	Fernández Holgado, José Ángel	E-mail	j.holgado@udc.es	
	Seoane Nolasco, Antonio José		antonio.seoane@udc.es	
Web				
General description	Os alumnos aprenderán a integrar historias lineais ou non lineais dentro dun videoxogo. Para iso aprenderán a utilizar os distintos elementos narrativos aplicables nun videoxogo e a combinalos coa xogabilidade co fin de crear un contexto narrativo que permita crear unha experiencia de xogo máis enriquecedora. Os alumnos tamén aprenderán a deseñar interfaces visuais de retroalimentación dun videoxogo, así como a deseñar sistemas de interacción adecuados mediante interfaces físicas como mandos, teclados, etc. Ao acabar a materia coñecerán como deseñar, avaliar e corrixir a usabilidade das devanditos interfaces e sistemas, así como a experiencia de usuario do xogo.			
Contingency plan	1. Modifications to the contents 2. Methodologies *Teaching methodologies that are maintained *Teaching methodologies that are modified 3. Mechanisms for personalized attention to students 4. Modifications in the evaluation *Evaluation observations: 5. Modifications to the bibliography or webgraphy			

Study programme competences / results

Code	Study programme competences / results
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.
A40	CE40 - Dotar de destrezas y metodologías para la creación de interfaces humano-computador.
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 / results



Os alumnos aprenderán a integrar historias lineais ou non lineais dentro dun videoxogo. Para iso aprenderán a utilizar os distintos elementos narrativos aplicables nun videoxogo e a combinalos coa xogabilidade co fin de crear un contexto narrativo que permita crear unha experiencia de xogo máis enriquecedora.	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 tamén aprenderán a deseñar interfaces visuais de retroalimentación dun videoxogo, así como a deseñar sistemas de interacción adecuados mediante interfaces físicas como mandos, teclados, etc. Ao acabar a materia coñecerán como deseñar, avaliar e corrixir a usabilidade das devanditas interfaces e sistemas, así como a experiencia de usuario do xogo.	A10	B1	C1
	A19	B2	C3
	A20	B3	C4
	A40	B4	C6
		B5	C7
		B6	C8
		B7	C9
		B8	
		B9	
		B10	
		B11	
		B12	
		B13	
		B14	

Contents	
Topic	Sub-topic
Deseño narrativo	-Introdución ao deseño narrativo -A historia e a narrativa en videoxogos -Elementos narrativos e métodos para contar unha historia en videoxogos -Estruturas narrativas -Deseño e desenvolvemento narrativo de personaxes
Deseño de interfaces e experiencia de usuario	-Introdución ao UI/ UX -Deseño de interfaces visuais para videoxogos -Sistemas de interacción -Deseño e análise da experiencia de usuario -Técnicas de testeo, avaliación e corrección do xogo

Planning				
Methodologies / tests	Competencies / Results	Teaching hours (in-person & virtual)	Student?s personal work hours	Total hours
Guest lecture / keynote speech	A10 A19 A40 B3 B4 B5 B9 B10 B11 C1 C4 C6 C8	21	0	21



Multiple-choice questions	A10 A19 A20 A40 B1 B2 B3 B9 B10 B11 B13 B14	1.5	0	1.5
Supervised projects	A10 A19 A20 A40 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C7 C9	10	44	54
Supervised projects	A10 A19 A20 A40 B1 B2 B3 B5 B6 B7 B8 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C7 C9	9.5	48	57.5
Speaking test	A10 A19 A20 A40 B1 B2 B6 B8 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C7 C9	0	4	4
Speaking test	A10 A19 A20 A40 B1 B2 B6 B8 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C7 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	Traballos individuais de duración semanal ou quincenal que levarán a cabo os estudantes.
Supervised projects	Trabalho de deseño de xogos a realizar polos alumnos nun 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 Supervised projects	Recoméndase ao alumnado realizar tutorías co profesorado da materia para aclarar dúbidas sobre a elaboración dos traballos da materia.

Assessment			
Methodologies	Competencies / Results	Description	Qualification
Multiple-choice questions	A10 A19 A20 A40 B1 B2 B3 B9 B10 B11 B13 B14	Probas curtas de opción múltiple que se realizarán durante as clases presenciais.	10
Speaking test	A10 A19 A20 A40 B1 B2 B6 B8 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C7 C9	Presentación final do traballo en grupo e defensa diante dos profesores da materia	15



Supervised projects	A10 A19 A20 A40 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C7 C9	Traballos individuais de duración semanal ou quincenal que levarán a cabo os estudantes.	15
Supervised projects	A10 A19 A20 A40 B1 B2 B3 B5 B6 B7 B8 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C7 C9	Traballo de deseño de xogos a realizar polos alumnos nun grupo.	45
Speaking test	A10 A19 A20 A40 B1 B2 B6 B8 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C7 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	- SEGER, L. (2000). CÓMO CREAR PERSONAJES INVOLVIDABLES, GUIA PRACTICA PARA EL DESARROLLO DE PERSONAJES EN CINE, TELEVISION, PUBLICIDAD, NOVELAS Y NARRACIONES CORTAS . PAIDOS IBERICA - Jeannie Novak (2011). Game Development Essentials: An Introduction (Tercera edición). Delmar Cengage Learning - Marianne Krawczyk, Jeannie Novak (2006). Game Development Essentials: Game Story & Character Development. Delmar Cengage Learning - Kevin Saunders, Jeannie Novak (2006). Game Development Essentials: Game Interface Design. Delmar Cengage Learning - Flint Dille, John Zuor Platten (2008). The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design. Lone Eagle - Chris Crawford (2004). Chris Crawford on Interactive Storytelling. New Riders Games - (). Gamasutra. The Art & Business of Making Games. http://www.gamasutra.com. - (). GDC YouTube Channel. https://www.youtube.com/channel/UC0JB7TSe49lg56u6qH8y_MQ. - Scott Rogers (2018). LEVEL UP! Guía para ser un gran diseñador de videojuegos . Parramon - Scott Rogers (2014). Level Up! The Guide to Great Video Game Design. Second Edition. Wiley - Steve Swink (2008). Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation. Morgan Kaufmann - Tobias Heussner, Toiya Kristen Finley (2015). The Game Narrative Toolbox. Focal Press - Tobias Heussner (2019). The Advanced Game Narrative Toolbox. Tobias Heussner - Celia Hodent (2020). The Gamer's Brain: How Neuroscience and UX Can Impact Video Game Design. Taylor & Francis Inc - Celia Hodent (2020). The Psychology of Video Games. Routledge - Anders Drachen, Pejman Mirza-Babaei, Lennart Nacke (2018). Games User Research. Oxford
Complementary	

Recommendations

Subjects that it is recommended to have taken before

Graphic and Audiovisual Language and Narrative/616G02002
Scriptwriting/616G02004
Production Design for Animation and Video Games/616G02006

Subjects that are recommended to be taken simultaneously



Level and Gameplay Design/616G02037

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.

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.

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.

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.



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. Traballase 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. Facilitase 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.

1. A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia: Solicítase en formato virtual e/ou soporte informático. A entrega realízase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos.De se realizar en papel: Non se empregarán plásticos. Realízanse impresións a dobre cara. Empregase papel reciclado. Evítase a impresión de borradores. 2. Débase facer un uso sostible dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural. 3. Débase ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sostenibilidade nos comportamentos persoais e profesionais. 4. Segundo se recole 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. Traballase 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. Facilitase 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.

1. A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia: Solicítase en formato virtual e/ou soporte informático. A entrega realízase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos.De se realizar en papel: Non se empregarán plásticos. Realízanse impresións a dobre cara. Empregase papel reciclado. Evítase a impresión de borradores. 2. Débase facer un uso sostible dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural. 3. Débase ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sostenibilidade nos comportamentos persoais e profesionais. 4. Segundo se recole 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. Traballase 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. Facilitase 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.