



## Guía Docente

Datos Identificativos					2021/22
Asignatura (*)	Deseño de Xogabilidade		Código	730529011	
Titulación					
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 estudarase como deseñar unha experiencia interactiva lúdica para un videoxogo. Aprenderanse os principios e conceptos básicos da ludificación, os tipos de retos típicos, así como a aplicación destes para crear o fluxo adecuado dun videoxogo. Tamén se estudará como definir mecánicas e sistemas de interacción que permitan crear un xogo equilibrado e de interese para o xogador.				
Plan de continxencia	1. Modificacións nos contidos Non se realizarán cambios.  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.  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.  4. Modificacións na avaliación Non se realizarán cambios *Observacións de avaliación: Ningunha.  5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía Non se realizarán cambios, xa ispoñen de todo o material de traballo en Moodle.				

## Competencias / Resultados do título

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

## Resultados da aprendizaxe

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



<p>O obxectivo deste curso será aprender a deseñar unha experiencia interactiva lúdica para un videoxogo. Aprenderanse os principios e conceptos básicos da ludificación, os tipos de retos típicos, así como a aplicación destes para crear o fluxo adecuado dun videoxogo en función do tipo e as necesidades do mesmo. O alumno tamén aprenderá a definir mecánicas e sistemas de xogo que permitan crear un xogo equilibrado e xusto, así como a distribuír a dificultade do mesmo para manter o interese do xogador.</p>	AP6	BP1	CP1
	AP13	BP2	CP2
		BP3	CP3
		BP4	CP4
		BP5	CP5
		BP6	CP6
		BP7	CP7
		BP8	CP8
		BP11	
		BP12	
		BP14	

Contidos	
Temas	Subtemas
Introdución á xogabilidade.	<ul style="list-style-type: none"> <li>O concepto de xogo.</li> <li>Elementos dun xogo.</li> <li>Mundos de xogo.</li> <li>Teoría de xogos.</li> <li>Core loop.</li> </ul>
Mecánicas de xogo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tempo.</li> <li>Espazo e dimensións.</li> <li>Regras.</li> <li>Táboas e atributos.</li> <li>Modos de xogo.</li> <li>Retos e recompensas.</li> <li>Motivación.</li> <li>Cámaras e punto de vista.</li> <li>Integración de elementos narrativos.</li> </ul>
Progresión e retroalimentación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elementos que indican progresión</li> <li>Mapas e guías</li> <li>Checkpoints.</li> <li>Morte e reaparición.</li> <li>Evolución e crecemento de personaxes.</li> </ul>
Balance e equilibrio	<ul style="list-style-type: none"> <li>Xogos simétricos e asimétricos.</li> <li>Ritmo de xogo.</li> <li>Aleatoriedade.</li> <li>Esquemas de dificultade.</li> </ul>
Formalización da xogabilidade	<ul style="list-style-type: none"> <li>A xogabilidade no documento de deseño.</li> <li>Esquemas.</li> <li>Diagramas de fluxo.</li> <li>Walkthrough.</li> <li>Mapas.</li> <li>Regras matemáticas</li> <li>Atributos e táboas.</li> </ul>

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais



Presentación oral	A6 A13 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B14 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	1	2	3
Solución de problemas	A6 A13 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B14 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	4	0	4
Estudo de casos	A6 A13 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B14 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	4.5	4.5	9
Sesión maxistral	A6 A13 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B14 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	8.5	0	8.5
Traballos tutelados	A6 A13 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B14 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	2	47.5	49.5
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
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.
Estudo de casos	Analizaranse distintos xogos e verase como se aplican os contidos vistos en clase en cada un dos exemplos analizados
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.
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

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 titorías para supervisar a elaboración dos traballos da materia.
Presentación oral	iguais para todas as convocatorias e oportunidades para a súa avaliación.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Traballos tutelados	A6 A13 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 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 a xogabilidade de videoxogos	90



Presentación oral	A6 A13 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 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

<b>Bibliografía básica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jesse Schell (2014). The Art of Game Design: A Book of Lenses, Second Edition. CRC Press</li> <li>- Scott Rogers (2014). Level Up! The Guide to Great Video Game Design. Second Edition. Wiley</li> <li>- Tracy Fullerton (2014). Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games, Third 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>- Bartle, Richard (2004). Designing Virtual Worlds. New Riders</li> <li>- GDC YouTube Channel (). GDC YouTube Channel. <a href="https://www.youtube.com/channel/UC0JB7TSe49lg56u6qH8y_MQ">https://www.youtube.com/channel/UC0JB7TSe49lg56u6qH8y_MQ</a></li> <li>- Gamasutra (). Gamasutra. <a href="https://www.gamasutra.com/">https://www.gamasutra.com/</a></li> </ul>
<b>Bibliografía complementaria</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Huizinga, Johan (1987). Homo Ludens. El elemento lúdico de la cultura. Madrid: Alianza</li> <li>- Caillois, Roger (2001). Man, play and games. Urbana, Chicago: University of Illinois Press, 1781</li> <li>- Suits, Bernard (2005). The Grasshopper: Games, Life and Utopia. Broadview Press</li> <li>- Juul, Jesper (2005). Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. The MIT Press</li> <li>- Flint Dille, John Zuur Platten (2008). The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design. Lone Eagle</li> <li>- Jane McGonigal (2011). Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. Random House UK</li> <li>- Andrew Rollings, Ernest Adams (2003). Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design. New Riders</li> <li>- Ernest Adams (2009). Fundamentals of Game Design (2nd Edition).. New Riders Press</li> <li>- Ernest Adams, Joris Dormans (2012). Game Mechanics: Advanced Game Design (Voices That Matter). New Riders</li> <li>- Chris Crawford (2003). Chris Crawford on Game Design. New Riders</li> <li>- Jeannie Novak (2011). Game Development Essentials: An Introduction. Third Edition. Delmar Cengage Learning</li> <li>- Troy Dunniway, Jeannie Novak (2008). Game Development Essentials: Gameplay Mechanics. Delmar Cengage Learning</li> </ul>

### 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 Niveis/730529013  
Deseño de Contornas/730529012

## Materias que continúan o temario

## Observacións

?Para axudar a conseguir unha contorna inmediata sostida e cumprir co obxectivo da acción número 5: ?Docencia e investigación saudable e sustentable ambiental e social? do "Plan de Acción Green Campus Ferrol":&nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia:&nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; Solicitaranse en formato virtual e/ou soporte informático&nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; Realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos&nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; ?&nbsp; &nbsp; En caso de ser necesario realízalos en papel:&nbsp; Non se empregarán plásticos&nbsp; Realizaranse impresións a dobre cara.&nbsp; Empregarase papel reciclado.&nbsp; Evitarase a impresión de borradores.Ademais:? Débase de facer un uso sustentable dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural? Débase ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sustentabilidade nos comportamentos persoais e profesionais? Incorporase perspectiva de xénero na docencia desta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarase a intervención en clase de alumnos e alumnas)? Traballarase para identificar e modificar prexuizos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade.? Deberanse detectar situacións de discriminación e propoñeranse accións e medidas para corrixilas.

(\* )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