



| Guía Docente | | | | |
|-----------------------|---|--------------------|-----------------------|----------|
| Datos Identificativos | | | | 2022/23 |
| Asignatura (*) | Videoxogos | Código | 616G01037 | |
| Titulación | | | | |
| Descritores | | | | |
| Ciclo | Período | Curso | Tipo | Créditos |
| Grao | 2º cuatrimestre | Terceiro | Optativa | 6 |
| 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 | moodle.udc.es | | | |
| Descrición xeral | Asignatura na que se fai unha visión xeral do sector dos videoxogos e se explica o proceso de deseño e creación dos mesmos. | | | |

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

| Resultados da aprendizaxe | | | |
|--|-------------------------------------|----|----|
| Resultados de aprendizaxe | Competencias / Resultados do título | | |
| Capacidade para planificar, deseñar e producir videoxogos nos diferentes xéneros e plataformas | A1 | B2 | C1 |
| | A2 | B3 | C2 |
| | A3 | B4 | C3 |
| | A4 | B6 | C4 |
| | A5 | B8 | |
| | A6 | B9 | |
| | A7 | | |
| | A8 | | |
| | A11 | | |
| | A12 | | |

| Contidos | |
|--------------------------|--|
| Temas | Subtemas |
| Introducción | <ul style="list-style-type: none">- Evolución histórica.- Xéneros.- Tipos de xogadores.- Mercado. |
| Producción de videoxogos | <ul style="list-style-type: none">- Proceso de produción xeral.- Equipo e perfís.- Documentos utilizados durante o proceso.- Etapas de desenvolvemento. |



| | |
|------------------------|---|
| Deseño narrativo | <ul style="list-style-type: none"> - Creación da historia. - Modelos narrativos para videoxogos. - Diferenzas coa narrativa tradicional. - A viaxe do heroe como modelo narrativo en videoxogos. - Elementos no videoxogo para contar a historia: cinemáticas, escenas de corte, triggered events. - Diagramas de navegación para a estruturación de historias lineais e non lineais. |
| Deseño de personaxes | <ul style="list-style-type: none"> - Descrición dos personaxes en tres niveis. - Evolución dos personaxes. - Interacción e interrelacións entre personaxes. |
| Deseño da xogabilidade | <ul style="list-style-type: none"> - Modos de xogo. - Accións e regras. - Retos e recompensas. - Descrición dos elementos do xogo. - Descrición de habilidades e atributos dos personaxes. - Conceptualización mediante fórmulas e táboas. |
| Deseño de niveis | <ul style="list-style-type: none"> - Descrición de niveis. - Estruturación de niveis. - Localización de elementos do xogo. - Creación de mapas. |
| Deseño de interfaces | <ul style="list-style-type: none"> - Deseño adaptado á plataforma. - Deseño do interface visual de xogo. - Funcións das interfaces físicas utilizadas para interactuar. |

| Planificación | | | | |
|------------------------|---|---|-------------------------|--------------|
| Metodoloxías / probas | Competencias / Resultados | Horas lectivas (presenciais e virtuais) | Horas traballo autónomo | Horas totais |
| Sesión maxistral | A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A11 A12 B2 B3 B4 C3 C4 | 21 | 0 | 21 |
| Estudo de casos | A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A11 A12 B2 B3 B4 B9 C2 C3 C4 | 7 | 0 | 7 |
| Proba oral | A1 A2 A3 B2 B3 B4 B6 B8 C1 C3 | 1 | 8 | 9 |
| Traballos tutelados | A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A11 A12 B2 B3 B4 B9 C1 C2 C3 C4 | 12 | 100 | 112 |
| 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 |
| Sesión maxistral | Explicación dos contidos teóricos de cada tema da asignatura. |
| Estudo de casos | Visionado de documentais, vídeos complementarios e videoxogos así como o análise dos mesmos en relación os contidos teóricos de cada tema. |
| Proba oral | Defensa oral dos traballos tutelados fronte a un tribunal composto polos profesores da asignatura. |



| | |
|---------------------|---|
| Traballos tutelados | Dous traballos individuais: 1) Documento de concepto dun videoxogo 2) Documento de deseño dun videoxogo |
|---------------------|---|

Atención personalizada

| Metodoloxías | Descrición |
|-----------------------------------|--|
| Proba oral Traballos tutelados | Tutorías de seguemento e corrección para todos os traballos tutelados. |

Avaliación

| Metodoloxías | Competencias / Resultados | Descrición | Cualificación |
|---------------------|---|---|---------------|
| Proba oral | A1 A2 A3 B2 B3 B4 B6 B8 C1 C3 | Presentación e defensa oral dos traballos tutelados (documentos de concepto e deseño) ante os profesores da asignatura. A presentación deberá ter una calificación superior o igual o 5 sobre 10 para poder aprobar a asignatura. Unha maña presentación implica o suspenso da asignatura. | 10 |
| Traballos tutelados | A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A11 A12 B2 B3 B4 B9 C1 C2 C3 C4 | Dous traballos que poderán facerse de forma individual ou en grupos de un número máximos de dúas persoas: 1) Documento de concepto dun videoxogo 2) Documento de deseño dun videoxogo Os traballos deberán ter una calificación superior o igual o 5 sobre 10 para poder aprobar a asignatura. | 90 |

Observacións avaliación

A calificación será única non guardándose partes soltas para as convocatorias seguintes.

As faltas de ortografía e gramática se terán en conta na calificación. Un traballo con faltas de ortografía non se considerará aceptable e se calificará con un suspenso.

Deben de entregarse todos os traballos tutelados para aprobar a materia. En caso de non entregarse algún dos traballos, a materia cualificarase cun suspenso.

Os traballos deberán de entregarse con todas as seccións que se piden e os traballos incompletos avaliaranse cun 0.

No caso da proba oral, todos os alumnos que se presenten á devandita convocatoria deberán asistir á duración completa de toda a proba, chegando antes do comezo da mesma e asistindo a todas as presentacións da devandita convocatoria.

A mala presentación dos traballos (documento mal estruturado, índices erróneos, fontes de texto de tamaño aleatorio, textos cortados, imaxes pouco lexibles, mala redacción, etc.) afectará negativamente na calificación dos mesmos ata o punto de poder ser cualificados cun suspenso.

A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación implicará directamente a calificación de suspenso '0' na materia na convocatoria correspondente, invalidando así calquera calificación obtida en todas as actividades de avaliación para a convocatoria extraordinaria.

As presentacións e recursos utilizados na materia poñeranse a disposición do alumnado.

No caso de alumnado 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 PRes - Jeannie Novak (2007). Game Development Essentials: An Introduction (Segunda edición). Delmar Cengage Learning; 002 edition - Marianne Krawczyk, Jeannie Novak (2006). Game Development Essentials: Game Story & Character Development. Delmar Cengage Learning - Troy Dunnaway, Jeannie Novak (2008). Game Development Essentials: Gameplay Mechanics. Delmar Cengage Learning - Jeannie Novak , Travis Castillo (2008). Game Development Essentials: Game Level Design. Delmar Cengage Learning - John Hight, Jeannie Novak (2007). Game Development Essentials: Game Project Management. Delmar Cengage Learning - Kevin Saunders, Jeannie Novak (2006). Game Development Essentials: Game Interface Design. Delmar Cengage Learning - Todd Gantzer (2004). Game Development Essentials: Video Game Art. Delmar Cengage Learning - Flint Dille, John Zuur Platten (2008). The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design. Lone Eagle - Raph Koster (2004). A Theory of Fun for Game Design. Paraglyph Press - 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 Games - Chris Crawford (2003). Chris Crawford on Game Design. New Riders Games - Chris Crawford (2004). Chris Crawford on Interactive Storytelling. New Riders Games - (). International Game Developers Association. http://www.igda.org - (). Gamasutra. The Art & Business of Making Games. http://www.gamasutra.com - (). GameDev.net. http://www.gamedev.net - GDC YouTube Channel (). GDC YouTube Channel. https://www.youtube.com/channel/UC0JB7TSe49lg56u6qH8y_MQ - 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 |
| Bibliografía complementaria | |

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Expresión gráfica/616G01004

Sector audiovisual/616G01007

Deseño aplicado/616G01015

Guión/616G01018

Deseño de Producción e Dirección Artística/616G01025

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Materias que continúan o temario

Traballo Fin de Grao/616G01034

Interacción 3D/616G01044

Observacións



(*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