



| Guía docente | | | | |
|-----------------------|---|--------------------|-----------------------|----------|
| Datos Identificativos | | | | 2022/23 |
| Asignatura (*) | Videojuegos | Código | 616G01037 | |
| Titulación | Grao en Comunicación Audiovisual | | | |
| Descriptores | | | | |
| Ciclo | Periodo | Curso | Tipo | Créditos |
| Grado | 2º cuatrimestre | Tercero | Optativa | 6 |
| Idioma | Castellano | | | |
| Modalidad docente | Presencial | | | |
| Prerrequisitos | | | | |
| Departamento | Enxeñaría Civil | | | |
| Coordinador/a | 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 | | | |
| Descripción general | Asignatura en la que se hace una visión general del sector de los videojuegos y se explica el proceso de diseño y creación de los mismos. | | | |

| Competencias del título | |
|-------------------------|---|
| Código | Competencias del título |
| A1 | Comunicar mensajes audiovisuales. |
| A2 | Crear productos audiovisuales. |
| A3 | Gestionar proyectos audiovisuales. |
| A4 | Investigar y analizar la comunicación audiovisual. |
| A5 | Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual. |
| A6 | Conocer el sector audiovisual: la oferta y las audiencias. |
| A7 | Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual. |
| A8 | Conocer la tecnología audiovisual. |
| A11 | Conocer las metodologías de investigación y análisis. |
| A12 | Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual. |
| B2 | 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 | 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 | Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado |
| B6 | Expresarse correctamente tanto de forma oral como escrita en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma. |
| B8 | Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida. |
| B9 | Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común. |
| C1 | Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras |
| C2 | Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse. |
| C3 | Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida. |
| C4 | Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad. |

| Resultados de aprendizaje | |
|---------------------------|-------------------------|
| Resultados de aprendizaje | Competencias del título |



| | | | |
|---|-----|----|----|
| Capacidad para planificar, diseñar y producir videojuegos en sus diferentes géneros y plataformas | A1 | B2 | C1 |
| | A2 | B3 | C2 |
| | A3 | B4 | C3 |
| | A4 | B6 | C4 |
| | A5 | B8 | |
| | A6 | B9 | |
| | A7 | | |
| | A8 | | |
| | A11 | | |
| | A12 | | |

| Contenidos | |
|---------------------------|--|
| Tema | Subtema |
| Introducción | <ul style="list-style-type: none"> - Evolución histórica. - Géneros. - Tipos de jugadores. - Mercado. |
| Producción de videojuegos | <ul style="list-style-type: none"> - Proceso de producción general. - Equipo y perfiles. - Documentos utilizados durante el proceso. - Etapas de desarrollo. |
| Diseño narrativo | <ul style="list-style-type: none"> - Creación de la historia. - Modelos narrativos para videojuegos. - Diferencias con la narrativa tradicional. - El viaje del héroe como modelo narrativo en videojuegos. - Elementos en el videojuego para contar la historia: cinemáticas, escenas de corte, triggered events. - Diagramas de navegación para la estructuración de historias lineales y no lineales. |
| Diseño de personajes | <ul style="list-style-type: none"> - Descripción de los personajes en tres niveles. - Evolución de los personajes. - Interacción e interrelaciones entre personajes. |
| Diseño de la jugabilidad | <ul style="list-style-type: none"> - Modos de juego. - Acciones y reglas. - Retos y recompensas. - Descripción de los elementos del juego. - Descripción de habilidades y atributos de los personajes. - Conceptualización mediante fórmulas y tablas. |
| Diseño de niveles | <ul style="list-style-type: none"> - Descripción de niveles. - Estructuración de niveles. - Localización de elementos del juego. - Creación de mapas. |
| Diseño de interfaces | <ul style="list-style-type: none"> - Diseño adaptado a la plataforma. - Diseño del interfaz visual de juego. - Funciones de las interfaces físicas utilizadas para interactuar. |

| Planificación | | | | |
|------------------------|--------------|--------------------|--|---------------|
| Metodologías / pruebas | Competencias | Horas presenciales | Horas no presenciales / trabajo autónomo | Horas totales |
| | | | | |



| | | | | |
|------------------------|---|----|-----|-----|
| Sesión magistral | A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A11 A12 B2 B3 B4 C3 C4 | 21 | 0 | 21 |
| Estudio de casos | A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A11 A12 B2 B3 B4 B9 C2 C3 C4 | 7 | 0 | 7 |
| Prueba oral | A1 A2 A3 B2 B3 B4 B6 B8 C1 C3 | 1 | 8 | 9 |
| Trabajos 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 |

(*) Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

| Metodologías | |
|--------------------|---|
| Metodologías | Descripción |
| Sesión magistral | Explicación de los contenidos teóricos de cada tema de la asignatura. |
| Estudio de casos | Visionado de documentales, vídeos complementarios y videojuegos así como el análisis de los mismos en relación al los contenidos teóricos de cada tema. |
| Prueba oral | Defensa oral de los trabajos tutelados frente a un tribunal compuesto por los profesores de la asignatura. |
| Trabajos tutelados | Dos trabajos individuales: 1) Documento de concepto de un videojuego 2) Documento de diseño de un videojuego |

| Atención personalizada | |
|------------------------|---|
| Metodologías | Descripción |
| Prueba oral | Tutorías de seguimiento y corrección para todos los trabajos tutelados. |
| Trabajos tutelados | |

| Evaluación | | | |
|--------------------|---|---|--------------|
| Metodologías | Competencias | Descripción | Calificación |
| Prueba oral | A1 A2 A3 B2 B3 B4 B6 B8 C1 C3 | Presentación y defensa oral de los trabajos tutelados (documentos de concepto y diseño) ante los profesores de la asignatura Aunque compute un 10% de la evaluación, la presentación deberá tener una nota superior o igual al 5 sobre 10 para poder aprobar la asignatura. Una mala presentación del trabajo implica el suspenso de dicha asignatura. | 10 |
| Trabajos tutelados | A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A11 A12 B2 B3 B4 B9 C1 C2 C3 C4 | Dos trabajos que podrán hacerse de forma individual o en grupos de compuestos por un número máximo de dos personas: 1) Documento de concepto de un videojuego 2) Documento de diseño de un videojuego Los trabajos individuales deberán tener una nota superior o igual al 5 sobre 10 para poder aprobar la asignatura. | 90 |

| Observaciones evaluación |
|--------------------------|
|--------------------------|



La calificación será única no guardándose partes sueltas para las convocatorias siguientes.

Las faltas de ortografía y gramática se tendrán en cuenta en la calificación. Un trabajo con faltas de ortografía no se considerará aceptable y se calificará con un suspenso.

Deben de entregarse todos los trabajos tutelados para aprobar la asignatura. En caso de no haberse entregado alguno de los trabajos, la asignatura se calificará con un suspenso.

Los trabajos deberán de entregarse con todas las secciones que se piden y los trabajos incompletos se evaluarán con un 0.

En el caso de la prueba oral, todos los alumnos que se presenten a dicha convocatoria deberán asistir a la duración completa de toda la prueba, llegando antes del comienzo de la misma y asistiendo a todas las presentaciones de dicha convocatoria.

La mala presentación de los trabajos (documento mal estructurado, índices erróneos, fuentes de texto de tamaño aleatorio, textos cortados, imágenes poco legibles, mala redacción, etc.) afectará negativamente en la calificación de los mismos hasta el punto de poder ser calificados con un suspenso.

La realización fraudulenta de las pruebas o actividades de evaluación implicará directamente la cualificación de suspenso '0' en la materia en la convocatoria correspondiente, invalidando así cualquier cualificación obtenida en todas las actividades de evaluación de cara a la convocatoria extraordinaria.

Las presentaciones y recursos utilizados en la asignatura se pondrán a disposición del alumnado.

En el caso de alumnos con dispensa académica se realizará la supervisión de los trabajos en las tutorías de la asignatura. Dichos trabajos se podrán realizar con los recursos proporcionados sin necesidad de asistencia presencial, aunque se recomienda la asistencia a tutorías. En cualquier caso, los alumnos con dispensa académica deberán realizar de manera presencial la presentación oral de los trabajos.

Las condiciones son iguales para todas las convocatorias y oportunidades para su evaluación.

Fuentes de información



| | |
|------------------------------|--|
| <p>Básica</p> | <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 Dunningway, 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 Gantzler (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 |
| <p>Complementaría</p> | |

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Expresión gráfica/616G01004

Sector audiovisual/616G01007

Diseño aplicado/616G01015

Guión/616G01018

Diseño de Producción y Dirección Artística/616G01025

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Asignaturas que continúan el temario

Trabajo Fin de Grado/616G01034

Interacción 3D/616G01044

Otros comentarios



(*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías