



Guía Docente				
Datos Identificativos				2022/23
Asignatura (*)	Deseño de Contornas	Código	730529012	
Titulación	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos			
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Mestrado Oficial	2º cuatrimestre	Primeiro	Obrigatoria	3
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónSocioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinación		Correo electrónico		
Profesorado	Castro Pena, Luz Fiaño Salinas, Carlota	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es carlota.fsalinas@udc.es	
Web				
Descrición xeral	<p>Deseño de contornas é a materia que achegará ao alumnado aos coñecementos e ferramentas precisas para abordar o deseño dos espazos visuais e sonoros dun videoxogo.</p> <p>Os contidos da materia buscan fomentar a capacidade analítica do estudantado así como estimular a súa creatividade para que poidan facer fronte á creación de contornas, escenografías e ambientacións para videoxogos. Neste sentido formarase e orientarase ao alumnado na creación de espazos e elementos de decorado -visuais e sonoros- coherentes co deseño narrativo e xogabilidade de diferentes tipos de videoxogos.</p>			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título
A10	CE10 - Deseñar as contornas e as escenografías onde transcorre un videoxogo
A11	CE11 - Crear a ambientación sonora e visual das contornas onde transcorre un videoxogo
A17	CE17 - Analizar e interpretar as formas, aspectos e movementos a partir do mundo real ou da arte conceptual para recrear os elementos necesarios dun videoxogo
A18	CE18 - Coñecer os fundamentos artísticos e técnicos que permitan conceptualizar gráficamente os elementos dun videoxogo
A19	CE19 - Crear a arte conceptual dos distintos elementos necesarios para facer un videoxogo
B1	CB6 - Posuír e comprender coñecementos que acheguen unha base ou oportunidade de ser orixinais no desenvolvemento e/ou aplicación de ideas, a miúdo nun contexto de investigación
B2	CB7 - Que os estudantes saiban aplicar os coñecementos adquiridos e a súa capacidade de resolución de problemas en contornas novas ou pouco coñecidos dentro de contextos máis amplos (ou multidisciplinares) relacionados coa súa área de estudo
B3	CB8 - Que os estudantes sexan capaces de integrar coñecementos e enfrontarse á complexidade de formular xuízos a partir dunha información que, sendo incompleta ou limitada, inclúa reflexións sobre as responsabilidades sociais e éticas vinculadas á aplicación dos seus coñecementos e xuízos
B4	CB9 - Que os estudantes saiban comunicar as súas conclusións e os coñecementos e razóns últimas que as sustentan a públicos especializados e non especializados dun modo claro e sen ambigüidades
B5	CB10 - Que os estudantes posúan as habilidades de aprendizaxe que lles permitan continuar estudando dun modo que haberá de ser en gran medida autodirigido ou autónomo
B6	CG1 - Capacidade de organización e planificación, especialmente na formulación de traballos conducentes á creación dos contidos audiovisuais dixitais que compoñen un videoxogo
B11	CG6 - Capacidade crítica e autocrítica necesaria en todo proceso creativo no que se busca un compromiso coa calidade do traballo, os resultados e as solucións propostas
B12	CG7 - Traballo en equipo. Capacidade de abordar proxectos en colaboración con outros estudantes, asumindo roles e cumprindo compromisos de fronte ao grupo
B14	CG9 - Capacidade de deseño e xestión de proxectos, resolvendo os aspectos narrativos, técnicos e de xestión do proxecto de videoxogo
C1	CT1 - Habilidades comunicativas e claridade de exposición oral e escrita
C2	CT2 - Capacidade de traballo persoal, organizado e planificado



C3	CT3 - Habilidade para a xestión da información
C4	CT4 - Capacidade de abstracción, análise, síntese e estruturación da información e as ideas
C5	CT5 - Asunción da importancia da aprendizaxe ao longo da vida e capacidade de autoaprendizaxe mediante a inquietude por buscar e adquirir novos coñecementos
C6	CT6 - Capacidade de enfrontarse a situacións novas e utilizar o coñecemento, tecnoloxía e información dispoñibles para resolver os problemas cos que debe de enfrontarse
C7	CT7 - Comprender e valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico na profesión e no avance socioeconómico e cultural da sociedade
C8	CT8 - Coñecemento e utilización das novas tecnoloxías necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
Afondar nas potencialidades do deseño visual e sonoro para a narrativa dun videoxogo e a súa xogabilidade	AP10 AP11 AP18	BP2 BP14	CP1 CP4
Deseñar a escenografía dun videoxogo atendendo ao xénero e en coherencia co seu deseño narrativo e xogabilidade.	AP10 AP17 AP18 AP19	BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP6 BP11 BP12	CP1 CP3 CP4 CP5 CP6 CP7
Enfrontarse ao deseño sonoro dun videoxogo tanto no que respecta á creación de espazos como á selección de música e os sons-acción, dende unha perspectiva estética e/ou funcional.	AP10 AP11	BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP6 BP11 BP12 BP14	CP1 CP2 CP3 CP4 CP5 CP6 CP7 CP8
Abordar o deseño e creación de obxectos de atrezzo específicos para cada contorna tendo en conta o deseño narrativo, xogabilidade e personaxes do videoxogo.	AP10 AP11 AP17 AP18 AP19	BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP6 BP11 BP12 BP14	CP1 CP2 CP4 CP6 CP7 CP8
Crear as contornas, escenografías e ambientación dun videoxogo, tanto dende unha perspectiva visual como sonora.	AP11 AP17 AP18	BP2 BP5 BP6 BP12 BP14	CP2 CP6 CP8

Contidos



Temas	Subtemas
1. Introducción	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Mundos do xogo</li> <li>· Localizacións</li> <li>· Estilo visual</li> </ul>
2. Deseño visual	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Aspectos culturais, estéticos e semióticos</li> <li>· Deseño visual e xogabilidade</li> </ul>
3. Escenografía e atrezzo	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Arquitectura</li> <li>· Vexetación</li> <li>· Obxectos de atrezzo</li> <li>· Fluxo de traballo</li> </ul>
4. Props	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Cualidades e relevancia</li> <li>· Equipamento das personaxes</li> <li>· Vehículos e maquinaria</li> <li>· Evolución visual e narrativa</li> <li>· Fluxo de traballo</li> </ul>
5. Deseño sonoro	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Deseño de son para contornas interactivas</li> <li>· A música nos videoxogos</li> <li>· Efectos de son</li> <li>· Voces</li> <li>· Fluxo de traballo</li> </ul>
6. Ambientación	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Iluminación e cor</li> <li>· Efectos ambientais</li> <li>· Paisaxes sonoros</li> </ul>
7. Documentación	<ul style="list-style-type: none"> <li>· O libro de arte de contornas. Contidos e desenvolvemento</li> <li>· Props. Ficha de especificidades</li> <li>· Documento de deseño sonoro. Contidos e desenvolvemento</li> </ul>

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Traballos tutelados	A10 A11 A19 B2 B4 B6 B12 B14 C1 C2 C4 C5 C6 C8	6	42	48
Presentación oral	B1 B2 B3 B4 C1 C3 C4	2	2	4
Eventos científicos e/ou divulgativos	A10 A11 A18 B1 B5 C7	3	0	3
Sesión maxistral	A17 A18 B1 B3 B5 B11 C3 C7	9	10	19
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
Traballos tutelados	Desenvolvemento do deseño de espazos, escenografía, ambientación e props dun videoxogo tanto dende unha perspectiva visual coma sonora.
Presentación oral	Presentación do traballo. A presentación centrarase naqueles aspectos máis salientables do deseño levado a cabo, ademais de responder a cuestións relativas ás decisións adoptadas no plano estético/narrativo.



Eventos científicos e/ou divulgativos	Conferencia a cargo dun profesional experto no deseño de contornas en xeral, ou dalgún aspecto concreto do temario.
Sesión maxistral	Clase expositiva ilustrada con exemplos de videoxogos. Nas sesións maxistrais poderanse desenvolver actividades encamiñadas a facilitar a comprensión da materia así como discusións dirixidas, que esixan ao estudiantado amosar a adquisición de conceptos e coñecementos.

### Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Traballos tutelados Presentación oral Sesión maxistral	Nesta materia estableceranse fórmulas para a atención ao alumnado, a resolución de cuestións e o seguimento do traballo persoal/grupal tanto nas clases e horas oficiais de titorías, como noutros momentos, a través de Moodle e outras canles TIC.  No caso de estudiantado con Dispensa académica, dada a orientación práctica desta materia, estableceranse fórmulas personalizadas de titorización que faciliten ao alumnado o seguimento da materia e o desenvolvemento do traballo, sempre respetando a organización e posibilidades docentes.

### Avaliación

Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Traballos tutelados	A10 A11 A19 B2 B4 B6 B12 B14 C1 C2 C4 C5 C6 C8	Deseño de espazos, escenografía, ambientación e props dun videoxogo tanto dende unha perspectiva visual coma sonora. Esta avaliación atenderá a os criterios fixados na aula.	80
Presentación oral	B1 B2 B3 B4 C1 C3 C4	Presentación do traballo. Teranse en conta aspectos como contidos, expresión oral, participación e/ou capacidade de síntese, entre outros. En calquera caso, ditos criterios de avaliación concretarase na aula.	20

### Observacións avaliación

<p>Para superar a materia é preciso ter aprobado o traballo tutelado (mínimo 4 puntos) e obter un mínimo de cinco puntos na calificación final (sumatorio de traballo tutelado e presentación oral).</p> <p>Para a avaliación da materia cómpre presentarse as dúas actividades con peso na nota final: traballo tutelado e presentación oral. No caso de non desenvolver algunha destas actividades, ou non facelo en tempo e forma, sinalarase un "Non presentado" na correspondente convocatoria.</p> <p>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 toda as actividades de avaliación de cara á convocatoria extraordinaria. Polo tanto, aqueles traballos que contén con algún apartado, deseño ou proposta copiada, serán cualificados cun cero, co consecuente suspenso na materia.</p> <p>O alumnado con dispensa académica deberá presentarse e superar ambas partes -traballo e presentación oral- se ben, no caso de incompatibilidades, poderá desenvolver a presentación oral noutra data-hora previamente acordada coa docente. En calquera caso, na primeira titoría se comunicarán os aspectos e especificacións destas tarefas, deseñando un itinerario personalizado en función as posibilidades e intereses docentes-discentes.</p> <p>Convocatoria de decembro e segunda oportunidade: no caso de alumnado que non teña entregado os elementos requiridos para superar con éxito a avaliación ordinaria, deberán ser entregados en calquera das demais convocatorias. Se foron entregados os materiais requiridos pero estes teñen sido obxecto de correccións ou suxestións de mellora (que impediron superar a materia na convocatoria ordinaria), na seguinte convocatoria á que se concorra deberán presentar os ditos materiais coas melloras ou cambios comunicados e/ou as ampliacións de contido requiridas pola docente da materia.</p>
---



## Fontes de información

<b>Bibliografía básica</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Galuzin, Alez (2016). Preproduction Blueprint: How to plan game environments and level designs paperback. WorldoflevelDesign.com</li><li>- González Jiménez, Daniel (2014). Arte de videojuegos: da forma a tus sueños. Paracuellos de Jarama. Ra-Ma</li><li>- Shell, Jesse (2008). Art of Game Design: A Book of Lenses. Burlington. Morgan Kaufmann</li><li>- Pardew, Less (2005). Beginning Illustration and Storyboarding for Games. Boston. Thomson CourseTechnology PTR.</li><li>- Hoffert, Paul (2007). Music for new media. Boston. Berklee Press</li><li>- Brandon, Alexander (2005). Audio for games: Planning, process and production. Brandon, Alexander</li></ul> <p>Nesta materia Moodle constitúe a principal fonte de información dado o seu emprego como espazo para centralizar e organizar os diferentes recursos didácticos. Nesta esta plataforma o alumnado terá á súa disposición material de consulta, exemplos de apoio, así como diversos recursos -como bancos de son ou música creative commons- necesarios tanto para un correcto seguimento da materia e desenvolvemento do traballo como para ampliar e enriquecer os contidos tratados na aula.</p>
<b>Bibliografía complementaria</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Chion, Michel (1994). La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y sonido. Barcelona: Paidós</li></ul>

## Recomendacións

### Materias que se recomenda ter cursado previamente

Taller de Deseño de Videoxogos I/730529005  
Deseño Narrativo/730529003  
Arte de Concepto I. Personaxes/730529007

### Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Deseño de Personaxes/730529010  
Arte de Concepto II. Contornas/730529017  
Deseño de Xogabilidade/730529011  
Deseño de Niveis/730529013  
Taller de Deseño de Videoxogos II/730529015

### Materias que continúan o temario

## Observacións

Para axudar a conseguir unha contorna inmediata sostido e cumprir co obxectivo da acción número 5: "Docencia e investigación saudable e sustentable ambiental e social" do "Plan de Acción Green Campus Ferrol". A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia: · Solicitaranse en formato virtual e/ou soporte informático · Realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos · En caso de ser necesario realízalos en papel: - Non se empregarán plásticos.- Realizaranse impresións a dobre cara. - Empregarase papel reciclado. - Evitarase a impresión de borradores. Débese de facer un uso sustentable dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural Débese 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, propiciárase a intervención en clase de alumnos e alumnas...)

Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade.

(\*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