



| Guía Docente | | | | |
|-----------------------|--|--------------------|--|----------|
| Datos Identificativos | | | | 2022/23 |
| Asignatura (*) | Deseño de Niveis | Código | 730529013 | |
| Titulación | Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos | | | |
| Descritores | | | | |
| Ciclo | Período | Curso | Tipo | Créditos |
| Mestrado Oficial | 2º cuatrimestre | Primeiro | Obrigatoria | 3 |
| Idioma | Castelán | | | |
| Modalidade docente | Presencial | | | |
| Prerrequisitos | | | | |
| Departamento | Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónEnxeñaría Civil | | | |
| Coordinación | Seoane Nolasco, Antonio José | Correo electrónico | antonio.seoane@udc.es | |
| Profesorado | Castro Pena, Luz Seoane Nolasco, Antonio José | Correo electrónico | maria.luz.castro@udc.es antonio.seoane@udc.es | |
| Web | | | | |
| Descrición xeral | Nesta materia aprenderase a deseñar os niveis dun videoxogo. Estudarase como crear a estrutura espacial do mapa de cada nivel, a situar todos os elementos interactivos e non interactivos cos que o xogador se pode atopar; e a definir os obxectivos e o fluxo de xogo para que resulte interesante e atractivo. | | | |

| Competencias do título | |
|------------------------|---|
| Código | Competencias do título |
| A12 | CE12 - Deseñar e crear os mapas dun videoxogo adaptados á jugabilidade deseñada |
| A13 | CE13 - Analizar os distintos xéneros de videoxogos e entender as súas características de deseño particulares |
| 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 coñecidas 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 |
| B7 | CG2 - Capacidade de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnolóxico e no campo da creación de contidos dixitais interactivos |
| 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 do título | | |
| O obxectivo desta materia é aprender a deseñar os niveis dun videoxogo. O alumnado aprenderá a crear a estrutura espacial do mapa de cada nivel, a localizar todos os elementos interactivos e non interactivos cos que o xogador se pode encontrar e a definir os obxectivos e o fluxo de xogo dentro do nivel para que resulte interesante e atractivo. Aprenderase a facer isto en coherencia coa xogabilidade e o deseño narrativo e dependendo do tipo ou xénero do xogo. | | AP12 | BP1 | CP1 |
| | | AP13 | BP2 | CP2 |
| | | | BP3 | CP3 |
| | | | BP4 | CP4 |
| | | | BP5 | CP5 |
| | | | BP6 | CP6 |
| | | | BP7 | CP7 |
| | | | BP11 | CP8 |
| | | | BP12 | |
| | | | BP14 | |

| Contidos | |
|----------------------------------|--|
| Temas | Subtemas |
| A xogabilidade dentro dos niveis | <ul style="list-style-type: none"> Obxectivos Mecánicas Retos e recompensas Progresión Barreiras Obstáculos e inimigos Elementos interactivos e eventos |
| Planos de niveis | <ul style="list-style-type: none"> Descrición do plano Iconografía Representación do fluxo do xogo |
| Deseño dos niveis dos videoxogos | <ul style="list-style-type: none"> Linguaxe visual Espazos Navegación Información para o xogador Desenrolo e aprendizaxe Incerteza e sorpresa Emoción Control da dificultade Organización do xogo en niveis Eficiencia |
| Narrativa dentro do nivel | <ul style="list-style-type: none"> Narrativa implícita Narrativa explícita Narrativa emerxente |



| | |
|-------------------------------|--|
| Proceso de creación de niveis | Diagramas de fluxo Layout (Planos) Blocking Set Dressing Personaxes e props Testeo e axuste |
|-------------------------------|--|

| Planificación | | | | |
|------------------------|---|-------------------|---|--------------|
| Metodoloxías / probas | Competencias | Horas presenciais | Horas non presenciais / traballo autónomo | Horas totais |
| Traballos tutelados | A12 A13 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B11 B12 B14 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 | 2 | 47.5 | 49.5 |
| Estudo de casos | A12 A13 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B11 B12 B14 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 | 4.5 | 4.5 | 9 |
| Presentación oral | A12 A13 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B11 B12 B14 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 | 1 | 2 | 3 |
| Solución de problemas | A12 A13 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B11 B12 B14 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 | 4 | 0 | 4 |
| Sesión maxistral | A12 A13 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B11 B12 B14 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 | 8.5 | 0 | 8.5 |
| 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 |
| Traballos tutelados | Coa supervisión do profesorado, e principalmente con traballo persoal, non presencial, o alumnado terá que desenvolver os contidos que se propoñan en cada proxecto |
| Estudo de casos | Analízanse distintos xogos e vécese como se aplican os contidos vistos en clase en cada un dos exemplos analizados |
| Presentación oral | Presentárase publicamente o proxecto ou traballo feito o longo da materia |
| Solución de problemas | Formúlanse casos prácticos nos que o alumnado terá que aplicar os coñecementos expostos nas sesións maxistrais para resolver os problemas que xurdan de cara a acadar o resultado desexado. |
| 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. |

| Atención personalizada | |
|------------------------|------------|
| Metodoloxías | Descrición |
| | |



| | |
|--|--|
| Traballos tutelados Presentación oral | O alumnado resolverá nas titorías as dúbidas ou problemas que se atope durante o traballo non presencial. No caso de alumnado con dispensa académica recoméndase a asistencia a titorías para supervisar a elaboración dos traballos da materia, iguais para todas as convocatorias e oportunidades para a súa avaliación. |
|--|--|

| Avaliación | | | |
|---------------------|---|--|---------------|
| Metodoloxías | Competencias | Descrición | Cualificación |
| Traballos tutelados | A12 A13 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B11 B12 B14 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 | O alumnado deberá facer distintos traballos nos que demostrará a súa capacidade para conceptualizar, deseñar e formular niveis de videoxogos | 90 |
| Presentación oral | A12 A13 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B11 B12 B14 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 | O alumnado realizará unha presentación oral do proxecto realizado o longo da materia. | 10 |

| Observacións avaliación |
|--|
| <p>Para poder superar a materia o alumnado deberá asistir a todas as presentacións da convocatoria na que se presente. De non cumprilo, 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 alumnado 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 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, o alumnado 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.</p> |

| 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 Press - 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 - Jeannie Novak (2011). Game Development Essentials: An Introduction. Third Edition. Delmar Cengage Learning - Jeannie Novak , Travis Castillo (2008). Game Development Essentials: Game Level Design. Delmar Cengage Learning - GDC YouTube Channel (). GDC YouTube Channel. https://www.youtube.com/channel/UC0JB7TSe49lg56u6qH8y_MQ - Gamasutra (). Gamasutra. https://www.gamasutra.com/ |
| Bibliografía complementaria | <ul style="list-style-type: none"> - 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 - Chris Crawford (2003). Chris Crawford on Game Design. New Riders |

| Recomendacións |
|----------------|
|----------------|

