



Guía Docente						
Datos Identificativos				2022/23		
Asignatura (*)	Deseño de Xogabilidade		Código	730529011		
Titulación						
Descriptores						
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						
Descripción xeral	Nesta materia 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.					

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe			Competencias / Resultados do título
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 alumnado 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.			AP6 AP13 BP1 BP2 CP1 CP2 BP3 BP4 CP3 CP4 BP5 BP6 CP5 CP6 BP7 BP8 CP7 CP8 BP11 BP12 CP11 CP12 BP14

Contidos	
Temas	Subtemas
Introducción á xogabilidade.	O concepto de xogo. Elementos dun xogo. Mundos de xogo. Teoría de xogos. Core loop.



Mecánicas de xogo.	Tempo. Espazo e dimensíons. Regras. Táboas e atributos. Modos de xogo. Retos e recompensas. Motivación. Cámaras e punto de vista. Integración de elementos narrativos.
Progresión e retroalimentación	Elementos que indican progresión Mapas e guías Checkpoints. Morte e reaparición. Evolución e crecimiento de personaxes.
Balance e equilibrio	Xogos simétricos e asimétricos. Ritmo de xogo. Aleatoriedad. Esquemas de dificultade.
Formalización da xogabilidade	A xogabilidade no documento de deseño. Esquemas. Diagramas de fluxo. Walkthrough. Mapas. Regras matemáticas Atributos e táboas.

## 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	Descripción
Presentación oral	Presentarase publicamente o proxecto ou trabalho feito o longo da materia
Solución de problemas	Propoñeranse 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.
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 exponrán 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 trabalho persoal, non presencial, os alumnado terá que desenvolver os contidos que se propoñan en cada proxecto

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descripción
Traballos tutelados	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.
Presentación oral	

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descripción	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 sua capacidade para conceptualizar, deseñar e plantear 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 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 alumno non realiza a presentación ou non entrega algún dos documentos requeridos, 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 poderan realizar cos recursos proporcionados sen necesidade de asistencia presencial, áínda 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"><li>- Jesse Schell (2014). <i>The Art of Game Design: A Book of Lenses</i>, Second Edition. CRC Press</li><li>- Scott Rogers (2014). <i>Level Up! The Guide to Great Video Game Design</i>. Second Edition. Wiley</li><li>- Tracy Fullerton (2014). <i>Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games</i>, Third Edition. CRC Press</li><li>- Katie Salen (2004). <i>Rules of Play: Game Design Fundamentals</i>. The MIT Press</li><li>- Raph Koster (2013). <i>A Theory of Fun for Game Design</i>. Second Edition. O'Reilly Media</li><li>- Bartle, Richard (2004). <i>Designing Virtual Worlds</i>. 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>
Bibliografía complementaria	<ul style="list-style-type: none"><li>- Huizinga, Johan (1987). <i>Homo Ludens. El elemento lúdico de la cultura</i>. Madrid: Alianza</li><li>- Caillois, Roger (2001). <i>Man, play and games</i>. Urbana, Chicago: University of Illinois Press, 1781</li><li>- Suits, Bernard (2005). <i>The Grasshopper: Games, Life and Utopia</i>. Broadview Press</li><li>- Juul, Jesper (2005). <i>Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds</i>. The MIT Press</li><li>- Flint Dille, John Zuur Platten (2008). <i>The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design</i>. Lone Eagle</li><li>- Jane McGonigal (2011). <i>Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World</i>. Random House UK</li><li>- Andrew Rollings, Ernest Adams (2003). <i>Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design</i>. New Riders</li><li>- Ernest Adams (2009). <i>Fundamentals of Game Design</i> (2nd Edition).. New Riders Press</li><li>- Ernest Adams, Joris Dormans (2012). <i>Game Mechanics: Advanced Game Design (Voices That Matter)</i>. New Riders</li><li>- Chris Crawford (2003). <i>Chris Crawford on Game Design</i>. New Riders</li><li>- Jeannie Novak (2011). <i>Game Development Essentials: An Introduction</i>. Third Edition. Delmar Cengage Learning</li><li>- Troy Dunniway, Jeannie Novak (2008). <i>Game Development Essentials: Gameplay Mechanics</i>. Delmar Cengage Learning</li></ul>

## Recomendacíons

## Materias que se recomienda cursado previamente

Deseño Narrativo/730529003

## Materias que se recomienda cursar simultaneamente

Deseño de Personaxes/730529010

Deseño de Interfaces/730529014

Deseño de Niveis/730529013

Deseño de Contornas/730529012

## Materias que continúan o temario

## Observacíons



(\*)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 quías