



## Guía Docente

Datos Identificativos					2024/25
Asignatura (*)	Videoxogos	Código	616G01037		
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual				
Descritores					
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos	
Grao	2º cuadrimestre	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	campusvirtual.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
A1	Comunicar mensaxes audiovisuais.
A2	Crear produtos audiovisuais.
A3	Xestionar proxectos audiovisuais.
A4	Investigar e analizar a comunicación audiovisual.
A5	Coñecer as teorías e a historia da comunicación audiovisual.
A6	Coñecer o sector audiovisual: a oferta e as audiencias.
A7	Coñecer as técnicas de creación e produción audiovisual.
A8	Coñecer a tecnoloxía audiovisual.
A11	Coñecer as metodoloxías de investigación e análise.
A12	Coñecer os principais códigos da mensaxe audiovisual.
B2	Que os estudantes saiban aplicar os seus coñecementos ao seu traballo ou vocación dun xeito profesional e posúan as competencias que adoitan amosarse por medio da elaboración e defensa de argumentos e a resolución de problemas dentro da súa área de estudo.
B3	Que os estudantes teñan a capacidade de reunir e interpretar os datos relevantes (normalmente dentro da súa área de estudo) para emitir xuízos que acheguen unha reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica ou ética
B4	Que os estudantes poidan transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado
B6	Expresarse correctamente tanto de xeito oral como escrito en linguas oficiais da comunidade autónoma
B8	Empregar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) precisas para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.
B9	Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía aberta, culta, crítica, comprometida e solidaria capaz de analizar a realidade, diagnosticar problemas, formular e implanter solucións baseadas no coñecemento e orientadas ao ben común
C1	Entender a importancia da cultura emprendedora e coñecer os medios ao alcance das persoas emprendedoras.
C2	Valorar criticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para resolver os problemas cos que deben enfrontarse.
C3	Asumir como profesional e cidadán a importancia da aprendizaxe ao longo da vida.
C4	Valorar a importancia que ten a investigación, innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.

## 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"> <li>- Evolución histórica.</li> <li>- Xéneros.</li> <li>- Tipos de xogadores.</li> <li>- Mercado.</li> </ul>
Producción de videoxogos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proceso de produción xeral.</li> <li>- Equipo e perfís.</li> <li>- Documentos utilizados durante o proceso.</li> <li>- Etapas de desenvolvemento.</li> <li>- Proceso de creación do contido dixital.</li> </ul>
Deseño narrativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Storytelling e a narrativa en videoxogos.</li> <li>- Creación da historia.</li> <li>- Estructuras narrativas para videoxogos.</li> <li>- Diferenzas coa narrativa tradicional.</li> <li>- Ferramentas narrativas para contar a historia: cinemáticas, escenas de corte, triggered events.</li> <li>- Ferramentas narrativas e posibilidades de interacción.</li> <li>- Diagramas de navegación para a estruturación de historias lineais e non lineais.</li> </ul>
Deseño de personaxes	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Descrición dos personaxes en tres niveis.</li> <li>- Evolución dos personaxes.</li> <li>- Interacción e interrelacións entre personaxes.</li> </ul>
Deseño da xogabilidade	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Xogabilidade, diversión e motivación.</li> <li>- Teorías e metodoloxías de deseño.</li> <li>- Mecánicas e ciclos de xogo.</li> <li>- Sistemas de xogo.</li> <li>- Retos e recompensas.</li> <li>- Estrutura e fluxo de xogo.</li> <li>- Deseño de misións.</li> </ul>
Deseño de niveis	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Descrición de niveis.</li> <li>- Estruturación de niveis.</li> <li>- Localización de elementos do xogo.</li> <li>- Creación de mapas.</li> </ul>
Deseño de interfaces	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Deseño adaptado á plataforma.</li> <li>- Deseño do interface visual de xogo.</li> <li>- Funcións das interfaces físicas utilizadas para interactuar.</li> </ul>

**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	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.
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 mala 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 cualificación dos mesmos ata o punto de poder ser cualificados cun suspenso.

Todos os aspectos normativos relacionados con ?dispensa académica?, ?dedicación ao estudo?, ?permanencia? e ?fraude académica? rexeranse de acordo coa normativa académica vixente da UDC.

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

<b>Bibliografía básica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jesse Schell (2014). The Art of Game Design: A Book of Lenses, Second Edition. CRC PRes</li> <li>- Jeannie Novak (2007). Game Development Essentials: An Introduction (Segunda edición). Delmar Cengage Learning; 002 edition</li> <li>- Marianne Krawczyk, Jeannie Novak (2006). Game Development Essentials: Game Story &amp; Character Development. Delmar Cengage Learning</li> <li>- Troy Dunning, Jeannie Novak (2008). Game Development Essentials: Gameplay Mechanics. Delmar Cengage Learning</li> <li>- Jeannie Novak , Travis Castillo (2008). Game Development Essentials: Game Level Design. Delmar Cengage Learning</li> <li>- Kevin Saunders, Jeannie Novak (2006). Game Development Essentials: Game Interface Design. Delmar Cengage Learning</li> <li>- Flint Dille, John Zuur Platten (2008). The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design. Lone Eagle</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>- Scott Rogers (2014). Level Up! The Guide to Great Video Game Design. Second Edition. Wiley</li> <li>- Tracy Fullerton (2014). Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games, Third Edition. CRC Press</li> <li>- Katie Salen (2004). Rules of Play: Game Design Fundamentals. The MIT Press</li> <li>- Raph Koster (2013). A Theory of Fun for Game Design. Second Edition. O'Reilly Media</li> </ul>
<b>Bibliografía complementaria</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- John Hight, Jeannie Novak (2007). Game Development Essentials: Game Project Management. Delmar Cengage Learning</li> <li>- Todd Gantzer (2004). Game Development Essentials: Video Game Art. Delmar Cengage Learning</li> <li>- Chris Crawford (2003). Chris Crawford on Game Design. New Riders Games</li> <li>- Chris Crawford (2004). Chris Crawford on Interactive Storytelling. New Riders Games</li> <li>- Andrew Rollings, Ernest Adams (2003). Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design. New Riders Games</li> <li>- Ernest Adams (2009). Fundamentals of Game Design (2nd Edition). New Riders Press</li> </ul>

## 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

1.- A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia:1.1. Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático.1.2. Realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos1.3. De se realizar en papel:- Non se empregarán plásticos.- Realizaranse impresións a dobre cara.- Empregarase papel reciclado.- Evitarase a impresión de borradores.2.- Débese facer un uso sostible dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural.3.- Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sustentabilidade nos comportamentos persoais e profesionais.4.- Segundo se recolle nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarse a intervención en clase de alumnos e alumnas?).5.- Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade.6. Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas.7. Facilitarase a plena integración do alumnado que por razón físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimenten dificultades a un acceso axeitado, igualitario e proveitoso á vida universitaria.

(\*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