UNIVERSIDADE DA CORUÑA

Teaching Guide			
Identifying Data			2024/25
Subject (*)	Computer Games	Code	616G01037
Study programme	Grao en Comunicación Audiovisual		

Descriptors				
Cycle	Period	Year	Type	Credits
Graduate	2nd four-month period	Third	Optional	6

Language	Spanish		
Teaching method	Face-to-face		
Prerequisites			
Department	Enxeñaría Civil		
Coordinador	Seoane Nolasco, Antonio José	E-mail	antonio.seoane@udc.es
Lecturers	Seoane Nolasco, Antonio José	E-mail	antonio.seoane@udc.es
Web	campusvirtual.udc.es		
General description	Asignatura na que se fai unha visión xeral do sector dos videoxogos e se explica o proceso de deseño e creación dos mismos.		

Study programme competences / results	
Code	Study programme competences / results
A1	Comunicar mensaxes audiovisuais.
A2	Crear productos audiovisuais.
A3	Xestionar proxetos audiovisuais.
A4	Investigar e analizar a comunicación audiovisual.
A5	Coñecelas teorías e a historia da comunicación audiovisual.
A6	Coñecelo sector audiovisual: a oferta e as audiencias.
A7	Coñecelas técnicas de creación e produción audiovisual.
A8	Coñecela tecnoloxía audiovisual.
A11	Coñecelas metodoloxías de investigación e análise.
A12	Coñecelos 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 imprantar solución 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.

Learning outcomes	
Learning outcomes	Study programme competences / results

Capacidad para planificar, deseñar e producir videoxogos nos diferentes xéneros e plataformas	A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A11 A12	B2 B3 B4 B6 B8 B9	C1 C2 C3 C4

Contents	
Topic	**Sub-topic**
Introducción	- Evolución histórica. - Xéneros. - Tipos de xogadores. - Mercado.
Producción de videoxogos	- Proceso de produción xeral. - Equipo e perfís. - Documentos utilizados durante o proceso. - Etapas de desenvolvemento. - Proceso de creación do contido dixital.
Deseño narrativo	- Storytelling e a narrativa en videoxogos. - Creación da historia. - Estructuras narrativas para videoxogos. - Diferenzas coa narrativa tradicional. - Ferramentas narrativas para contar a historia: cinemáticas, escenas de corte, triggered events. - Ferramentas narrativas e posibilidades de interacción. - Diagramas de navegación para a estruturación de historias lineais e non lineais.
Deseño de personaxes	- Descrición dos personaxes en tres niveis. - Evolución dos personaxes. - Interacción e interrelacións entre personaxes.
Deseño da xogabilidade	- Xogabilidade, diversión e motivación. - Teorías e metodoloxías de deseño. - Mecánicas e ciclos de xogo. - Sistemas de xogo. - Retos e recompensas. - Estrutura e fluxo de xogo. - Deseño de misións.
Deseño de niveis	- Descrición de niveis. - Estruturación de niveis. - Localización de elementos do xogo. - Creación de mapas.
Deseño de interfaces	- Deseño adaptado á plataforma. - Deseño do interface visual de xogo. - Funcións das interfaces físicas utilizadas para interactuar.

Planning

Methodologies / tests	Competencies / Results	Teaching hours (in-person & virtual)	Student?s personal work hours	Total hours
Guest lecture / keynote speech	A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A11 A12 B2 B3 B4 C3 C4	21	0	21
Case study	A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A11 A12 B2 B3 B4 B9 C2 C3 C4	7	0	7
Speaking test	A1 A2 A3 B2 B3 B4 B6 B8 C1 C3	1	8	9
Supervised projects	A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A11 A12 B2 B3 B4 B9 C1 C2 C3 C4	12	100	112
Personalized attention		1	0	1
(*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.				

Methodologies	
Methodologies	**Description**
Guest lecture / keynote speech	Explicación dos contidos teóricos de cada tema da asignatura.
Case study	Visionado de documentais, vídeos complementarios e videoxogos así como o análise dos mesmos en relación os contidos teóricos de cada tema.
Speaking test	Defensa oral dos traballos tutelados frente a un tribunal composto polos profesores da asignatura.
Supervised projects	Dous traballos individuales: 1) Documento de concepto dun videoxogo 2) Documento de deseño dun videoxogo

Personalized attention	
Methodologies	**Description**
Speaking test Supervised projects	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.

Assessment			
Methodologies	**Competencies / Results**	**Description**	**Qualification**
Speaking test	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
Supervised projects	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 duas 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

Assessment comments

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.

Sources of information	
Basic	- Jesse Schell (2014). The Art of Game Design: A Book of Lenses, Second Edition. CRC PRess - 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 Dunniway, 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 - Kevin Saunders, Jeannie Novak (2006). Game Development Essentials: Game Interface Design. Delmar Cengage Learning - Flint Dille, John Zuur Platten (2008). The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design. Lone Eagle - 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
Complementary	- John Hight, Jeannie Novak (2007). Game Development Essentials: Game Project Management. Delmar Cengage Learning - Todd Gantzler (2004). Game Development Essentials: Video Game Art. Delmar Cengage Learning - Chris Crawford (2003). Chris Crawford on Game Design. New Riders Games - Chris Crawford (2004). Chris Crawford on Interactive Storytelling. New Riders Games - Andrew Rollings, Ernest Adams (2003). Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design. New Riders Games - Ernest Adams (2009). Fundamentals of Game Design (2nd Edition). New Riders Press

Recommendations
Subjects that it is recommended to have taken before

Graphic Expression/616G01004 The Audiovisual Sector/616G01007 Applied Design/616G01015 Screenplay Writing/616G01018 Art Direction and Production Design/616G01025
Subjects that are recommended to be taken simultaneously
Subjects that continue the syllabus
Final Dissertation/616G01034 3D Interaction/616G01044
Other comments
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 sostenibilidade 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, propiciarase a intervención en clase de alumnos e alumnas?).5.- Traballaráse 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.

(*)The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.