



## 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<br>A7 A8 A11 A12 B2 B3<br>B4 C3 C4          | 21                                      | 0                       | 21           |
| Estudo de casos        | A1 A2 A3 A4 A5 A6<br>A7 A8 A11 A12 B2 B3<br>B4 B9 C2 C3 C4    | 7                                       | 0                       | 7            |
| Proba oral             | A1 A2 A3 B2 B3 B4<br>B6 B8 C1 C3                              | 1                                       | 8                       | 9            |
| Traballos tutelados    | A1 A2 A3 A4 A5 A6<br>A7 A8 A11 A12 B2 B3<br>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:<br>1) Documento de concepto dun videoxogo<br>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<br>B6 B8 C1 C3                              | Presentación e defensa oral dos traballos tutelados (documentos de concepto e deseño) ante os profesores da asignatura.<br>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<br>A7 A8 A11 A12 B2 B3<br>B4 B9 C1 C2 C3 C4 | Dous traballos que poderán facerse de forma individual ou en grupos de un número máximos de dúas persoas:<br>1) Documento de concepto dun videoxogo<br>2) Documento de deseño dun videoxogo<br>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.<br/><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