



Guía Docente						
Datos Identificativos				2024/25		
Asignatura (*)	Videoxogos		Código	616G01037		
Titulación						
Descriptores						
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos		
Grao	2º cuatrimestre	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					
Descripción xeral	Asignatura na que se fai unha visión xeral do sector dos videoxogos e se explica o proceso de deseño e creación dos mismos.					

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe			Competencias / Resultados do título
Capacidad 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	- Evolución histórica. - Xéneros. - Tipos de xogadores. - Mercado.	
Producción de videoxogos	- Proceso de producción 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	- Descripción 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	- Descripción 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.

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	Descripción
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 frente 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	Descripción
Proba oral	O alumnado resolverá nas titorías as dúbihdas 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	Descripción	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 a 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 duas persoas: 1) Documento de concepto dun videoxogo 2) Documento de deseño dun videoxogo Os traballos deberán ter una calificación superior o igual a 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 cualificarse 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 flexibles, 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? rexeran 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



Bibliografía básica	<ul style="list-style-type: none">- Jesse Schell (2014). <i>The Art of Game Design: A Book of Lenses</i>, Second Edition. CRC PRes- Jeannie Novak (2007). <i>Game Development Essentials: An Introduction</i> (Segunda edición). Delmar Cengage Learning; 002 edition- Marianne Krawczyk, Jeannie Novak (2006). <i>Game Development Essentials: Game Story & Character Development</i>. Delmar Cengage Learning- Troy Dunniway, Jeannie Novak (2008). <i>Game Development Essentials: Gameplay Mechanics</i>. Delmar Cengage Learning- Jeannie Novak , Travis Castillo (2008). <i>Game Development Essentials: Game Level Design</i>. Delmar Cengage Learning- Kevin Saunders, Jeannie Novak (2006). <i>Game Development Essentials: Game Interface Design</i>. Delmar Cengage Learning- Flint Dille, John Zuur Platten (2008). <i>The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design</i>. Lone Eagle- GDC YouTube Channel (). GDC YouTube Channel. https://www.youtube.com/channel/UC0JB7TSe49lg56u6qH8y_MQ- Scott Rogers (2014). <i>Level Up! The Guide to Great Video Game Design</i>. Second Edition. Wiley- Tracy Fullerton (2014). <i>Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games</i>, Third Edition. CRC Press- Katie Salen (2004). <i>Rules of Play: Game Design Fundamentals</i>. The MIT Press- Raph Koster (2013). <i>A Theory of Fun for Game Design</i>. Second Edition. O'Reilly Media
Bibliografía complementaria	<ul style="list-style-type: none">- John Hight, Jeannie Novak (2007). <i>Game Development Essentials: Game Project Management</i>. Delmar Cengage Learning- Todd Gantzler (2004). <i>Game Development Essentials: Video Game Art</i>. Delmar Cengage Learning- Chris Crawford (2003). <i>Chris Crawford on Game Design</i>. New Riders Games- Chris Crawford (2004). <i>Chris Crawford on Interactive Storytelling</i>. New Riders Games- Andrew Rollings, Ernest Adams (2003). <i>Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design</i>. New Riders Games- Ernest Adams (2009). <i>Fundamentals of Game Design</i> (2nd Edition). New Riders Press

Recomendacíons	
Materias que se recomienda cursado previamente	
Expresión gráfica/616G01004	
Sector audiovisual/616G01007	
Diseño aplicado/616G01015	
Guion/616G01018	
Diseño de Producción e Dirección Artística/616G01025	
Materias que se recomienda cursar simultaneamente	
Materias que continúan o temario	
Traballo Fin de Grao/616G01034	
Interacción 3D/616G01044	
Observacíons	



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性os, propiciarase a intervención en clase de alumnos e alumnas?).5.- Traballaráse para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influírse 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