



Guía Docente

Datos Identificativos					2024/25
Asignatura (*)	Deseño de Niveis e Xogabilidade			Código	616G02037
Titulación					
Descritores					
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos	
Grao	1º cuatrimestre	Terceiro	Obrigatoria	6	
Idioma	CastelánGalego				
Modalidade docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento	Enxeñaría CivilSocioloxía e Ciencias da Comunicación				
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.gal				
Descrición xeral	O obxectivo desta materia é que os alumnos aprendan os conceptos básicos de deseño dun xogo, así como a crear unha experiencia lúdica para un videoxogo. Os alumnos aprenderán a deseñar a xogabilidade combinando distintas mecánicas e regras de xogo e integrándoas nos espazos ou niveis de xogo. Tamén coñecerán distintas técnicas para manter a motivación e interese do xogador.				

Competencias / Resultados do título

Código	Competencias / Resultados do título
--------	-------------------------------------

Resultados da aprendizaxe

Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
O obxectivo desta materia é que os alumnos aprendan os conceptos básicos de deseño dun xogo, así como a crear unha experiencia lúdica para un videoxogo. Tamén coñecerán distintas técnicas para manter a motivación e interese do xogador.	A10	B1	C1
	A19	B2	C3
	A20	B3	C4
		B4	C6
	B5	C7	
	B6	C8	
	B7	C9	
	B8		
	B9		
	B10		
	B11		
	B12		
	B13		
	B14		



Os alumnos aprenderán a deseñar a xogabilidade combinando distintas mecánicas e regras de xogo e integrándoas nos espazos ou niveis de xogo.	A10	B1	C1
	A19	B2	C3
	A20	B3	C4
		B4	C6
		B5	C7
		B6	C8
		B7	C9
		B8	
		B9	
		B10	
		B11	
		B12	
		B13	
		B14	

Contidos	
Temas	Subtemas
1. Introducción ao deseño de videoxogos	1.1. Concepto de videoxogo 1.2. Tipos de xogadores e elementos motivadores 1.3. O papel do deseñador
2. Mecánicas e sistemas	2.1. Conceptualizando o xogo 2.2. Mecánicas de xogo 2.3. Game loops 2.4. Sistemas de xogo 2.5. Exemplos de sistemas 2.6. Tipos de mecánicas 2.7. Recompensas 2.8. Equilibrio e balance
3. Estrutura e fluxo	3.1. Retos 3.2. Quests 3.3. Estrutura dun xogo 3.4. Fluxo de pantallas de xogo
4. Metodoloxías e teorías de deseño	4.1. Teoría do flow ou psicoloxía da experiencia óptima (Mihály Csikszentmihályi) 4.2. Psicoloxía da aversión á perda 4.3. Modelo PENS (Richard Ryan, Scott Rigby) 4.4. As 3 c?s do deseño de videoxogo (Scott Rogers) 4.5. Deseño contorna a unha mecánica core (Charmie Kim) 4.6. Loops e arcos (Daniel Cook) 4.7. 4 Capas, unha aproximación ao deseño narrativo (Thomas Grip) 4.8. Metodoloxía MDA: Mecánicas, Dinámicas e Estéticas (Hunicke, Leblanc, Zubek) 4.9. Deseño top down e bottom up 4.10. Deseño holístico
5. Progresión	5.1. Introducción: progresión 5.2. A era arcade 5.3. A era composite 5.4. Éraa set pieces 5.5. Sistemas de progresión
6. Introducción ao deseño de niveis	6.1. Que é un nivel? 6.2. O papel do deseñador de niveis 6.3. Niveis segundo o xénero



7. O proceso de deseño de niveis	7.1. Introducción 7.2. Requisitos do nivel 7.3. Conceptualización do nivel
8. Fundamentos do deseño de niveis	8.1. Introducción 8.2. O espazo de xogo 8.3. Control do fluxo do nivel 8.4. Guiado do xogador 8.5. Progresión no nivel 8.6. Principios dun bo deseño de niveis
9. Pipeline de creación de niveis	9.1. Workflow de creación de niveis 9.2. Conceptualización 9.3. Layout 9.4. Listas de produción 9.5. Prototipado 9.6. Construción dos assets do nivel 9.7. Lighting, VFX e postpo 9.8. Optimización e testeo 9.9. Exemplos

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A10 A19 A20 B7 B9 B10 B11 C8	26	0	26
Traballos tutelados	A10 A19 A20 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C7 C8 C9	11.5	42.5	54
Traballos tutelados	A10 A19 A20 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C7 C8 C9	11.5	42.5	54
Proba oral	A10 A19 A20 B1 B2 B3 B4 B6 B11 B13 B14 C1 C6 C9	0	6	6
Proba oral	A10 A19 A20 B1 B2 B3 B4 B6 B11 B13 B14 C1 C6 C9	1	8	9
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	Clases maxistrais de docencia que se usan para ensinar a teoría da materia.
Traballos tutelados	Traballo de deseño de xogos a realizar polos alumnos nun grupo e con apartados individuais.
Traballos tutelados	Traballo de deseño de niveis a realizar polos alumnos nun grupo e con apartados individuais.



Proba oral	Vídeos curtos feitos polos alumnos de xeito regular que deben mostrar e xustificar os avances realizados individualmente no traballo en grupo sobre o tema.
Proba oral	Presentación final do traballo en grupo e defensa diante dos profesores da materia

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Traballos tutelados	Recoméndase ao alumnado realizar titorías co profesorado da materia para aclarar dúbidas sobre a elaboración dos traballos da materia.
Traballos tutelados	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.

Avaliación

Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Proba oral	A10 A19 A20 B1 B2 B3 B4 B6 B11 B13 B14 C1 C6 C9	Presentación final do traballo en grupo e defensa diante dos profesores da materia	10
Traballos tutelados	A10 A19 A20 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C7 C8 C9	Traballo de deseño de xogos a realizar polos alumnos nun grupo e con apartados individuais.	35
Proba oral	A10 A19 A20 B1 B2 B3 B4 B6 B11 B13 B14 C1 C6 C9	Vídeos curtos feitos polos alumnos de xeito regular que deben mostrar e xustificar os avances realizados individualmente no traballo en grupo sobre o tema.	15
Traballos tutelados	A10 A19 A20 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C7 C8 C9	Traballo de deseño de niveis a realizar polos alumnos nun grupo e con apartados individuais.	40

Observacións avaliación



Notas sobre a entrega de traballos:

- Será necesario entregar todos os traballos grupais completos e con todos os apartados pedidos para poder aprobar a materia.
- Na avaliación de todas as oportunidades só computarán os traballos subidos nas tarefas do Campus Virtual para esa oportunidade, non se poderán entregar tarde nin por outra vía das indicadas.

Avaliación para a segunda oportunidade e para a oportunidade adiantada:

- Os pesos da avaliación das dúas metodoloxías de "Traballos tutelados" permanecerán inalteradas.
- Só subiranse os traballos que teñan modificacións, para aqueles traballos non entregados na devandita oportunidade, cualificaranse igual que na oportunidade anterior.
- Modificaranse as dúas probas orais, que serán substituídas por unha única proba oral que pesará o 25% da calificación final e que consistirá nunha exposición e defensa individual ante os profesores da materia dos traballos de deseño en grupo realizado.

Notas sobre a avaliación:

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 presentacións e recursos utilizados na materia poñeranse a disposición do alumnado.

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, deberá de consultarse cos profesores da materia.

No caso da proba oral, todos os alumnos que se presenten á devandita oportunidade deberán asistir á duración completa de toda a proba, chegando antes do comezo da mesma e asistindo a todas as presentacións da devandita oportunidade. Unha vez empezada a proba, non se permitirá a entrada na aula.

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.

Fontes de información

Bibliografía básica

- Scott Rogers (2014). Level Up! The Guide to Great Video Game Design. Second Edition. Wiley
- (). GDC YouTube Channel. https://www.youtube.com/channel/UC0JB7TSe49lg56u6qH8y_MQ.
- Flint Dille, John Zuur Platten (2008). The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design. Lone Eagle
- Jeannie Novak (2011). Game Development Essentials: An Introduction (Tercera edición). Delmar Cengage Learning
- Jesse Schell (2019). The Art of Game Design: A Book of Lenses, Third Edition. CRC Press
- Tracy Fullerton (2018). Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games, Fourth 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
- Jeannie Novak, Travis Castillo (2008). Game Development Essentials: Game Level Design. Delmar Cengage Learning

Bibliografía complementaria

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Diseño de Producción para Animación e Videoxogos/616G02006

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Diseño Narrativo e de Interfaces/616G02038

Diseño Sonoro/616G02008

Materias que continúan o temario



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 prexuizos 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