



Guía Docente				
Datos Identificativos				2024/25
Asignatura (*)	Deseño de Xogabilidade	Código	730529011	
Titulación				
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Mestrado Oficial	2º cuatrimestre	Primeiro	Obrigatoria	3
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónEnxeñaría Civil			
Coordinación	Rogel Pernas, David	Correo electrónico	david.rogel.pernas@udc.es	
Profesorado	Castro Pena, Luz Rogel Pernas, David	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es david.rogel.pernas@udc.es	
Web				
Descrición xeral	Nesta materia estudarase como deseñar unha experiencia interactiva lúdica para un videoxogo. Aprenderanse os principios e conceptos básicos da ludificación, os tipos de retos típicos, así como a aplicación destes para crear o fluxo adecuado dun videoxogo. Tamén se estudará como definir mecánicas e sistemas de interacción que permitan crear un xogo equilibrado e de interese para o xogador.			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
O obxectivo deste curso será aprender a deseñar unha experiencia interactiva lúdica para un videoxogo. Aprenderanse os principios e conceptos básicos da ludificación, os tipos de retos típicos, así como a aplicación destes para crear o fluxo adecuado dun videoxogo en función do tipo e as necesidades do mesmo. O alumnado tamén aprenderá a definir mecánicas e sistemas de xogo que permitan crear un xogo equilibrado e xusto, así como a distribuír a dificultade do mesmo para manter o interese do xogador.	AP6	BP1	CP1
	AP13	BP2	CP2
		BP3	CP3
		BP4	CP4
		BP5	CP5
		BP6	CP6
		BP7	CP7
		BP8	CP8
		BP11	
		BP12	
		BP14	

Contidos	
Temas	Subtemas
Introdución á xogabilidade.	O concepto de xogo. Elementos dun xogo. Mundos de xogo. Teoría de xogos. Core loop.



Mecánicas de xogo.	<p>Tempo.</p> <p>Espazo e dimensións.</p> <p>Regras.</p> <p>Táboas e atributos.</p> <p>Modos de xogo.</p> <p>Retos e recompensas.</p> <p>Motivación.</p> <p>Cámaras e punto de vista.</p> <p>Integración de elementos narrativos.</p>
Progresión e retroalimentación	<p>Elementos que indican progresión</p> <p>Mapas e guías</p> <p>Checkpoints.</p> <p>Morte e reaparición.</p> <p>Evolución e crecemento de personaxes.</p>
Balance e equilibrio	<p>Xogos simétricos e asimétricos.</p> <p>Ritmo de xogo.</p> <p>Aleatoriedade.</p> <p>Esquemas de dificultade.</p>
Formalización da xogabilidade	<p>A xogabilidade no documento de deseño.</p> <p>Esquemas.</p> <p>Diagramas de fluxo.</p> <p>Walkthrough.</p> <p>Mapas.</p> <p>Regras matemáticas</p> <p>Atributos e táboas.</p>

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Presentación oral	A6 A13 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B14 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	1	2	3
Solución de problemas	A6 A13 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B14 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	4	0	4
Estudo de casos	A6 A13 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B14 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	4.5	4.5	9
Sesión maxistral	A6 A13 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B14 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	8.5	0	8.5
Traballos tutelados	A6 A13 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B14 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	2	47.5	49.5



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
Presentación oral	Presentarase publicamente o proxecto ou traballo feito o longo da materia
Solución de problemas	Propoñeranse casos prácticos nos que o alumnado terá que aplicar os coñecementos expostos nas sesións maxistrais para resolver os problemas que xurdan de cara a acadar o resultado desexado.
Estudo de casos	Analizaranse distintos xogos e verase como se aplican os contidos vistos en clase en cada un dos exemplos analizados
Sesión maxistral	Clases teóricas presenciais, onde se exporán os conceptos básicos que o alumnado debe coñecer e que serán de aplicación nos traballos prácticos, tanto presenciais como non presenciais.
Traballos tutelados	Coa supervisión do profesorado, e principalmente con traballo persoal, non presencial, o alumnado terá que desenvolver os contidos que se propoñan en cada proxecto

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Traballos tutelados	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.
Presentación oral	

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Traballos tutelados	A6 A13 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B14 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	O alumno deberá facer distintos traballos nos que demostrará a súa capacidade para conceptualizar, deseñar e plantexar a xogabilidade de videoxogos	90
Presentación oral	A6 A13 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B14 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	O alumno realizará unha presentación oral do proxecto realizado o longo da asignatura.	10

Observacións avaliación
<p>Para poder superar a materia o alumnado deberá asistir a todas as presentacións da convocatoria na que se presente. De non cumprilo, terá a cualificación de "non presentado". Os documentos referentes aos traballos tutelados entregaranse o mesmo día das presentacións e antes de comezar as mesmas. Se o alumno non realiza a presentación ou non entrega algún dos documentos requiridos, recibirá a cualificación de "non presentado". As faltas de ortografía, así como a falta de lexibilidade dos documentos presentados poderán facer que devanditos documentos considérense como non aceptables e por tanto consideraranse non presentados. A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación, unha vez comprobada, implicará directamente a cualificación de suspenso na convocatoria en que se cometa: o/a estudante será cualificado con ?suspenso? (nota numérica 0) na convocatoria correspondente do curso académico, tanto se a comisión da falta se produce na primeira oportunidade como na segunda. Para isto, procederase a modificar a súa cualificación na acta de primeira oportunidade, se fose necesario. 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.</p>

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 Press</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> <li>- Bartle, Richard (2004). Designing Virtual Worlds. New Riders</li> <li>- GDC YouTube Channel (). GDC YouTube Channel.</li> </ul> <p><a href="https://www.youtube.com/channel/UC0JB7TSe49lg56u6qH8y_MQ">https://www.youtube.com/channel/UC0JB7TSe49lg56u6qH8y_MQ</a></p>
<b>Bibliografía complementaria</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Huizinga, Johan (1987). Homo Ludens. El elemento lúdico de la cultura. Madrid: Alianza</li> <li>- Caillois, Roger (2001). Man, play and games. Urbana, Chicago: University of Illinois Press, 1781</li> <li>- Suits, Bernard (2005). The Grasshopper: Games, Life and Utopia. Broadview Press</li> <li>- Juul, Jesper (2005). Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. The MIT Press</li> <li>- Flint Dille, John Zuur Platten (2008). The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design. Lone Eagle</li> <li>- Jane McGonigal (2011). Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. Random House UK</li> <li>- Andrew Rollings, Ernest Adams (2003). Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design. New Riders</li> <li>- Ernest Adams (2009). Fundamentals of Game Design (2nd Edition).. New Riders Press</li> <li>- Ernest Adams, Joris Dormans (2012). Game Mechanics: Advanced Game Design (Voices That Matter). New Riders</li> <li>- Chris Crawford (2003). Chris Crawford on Game Design. New Riders</li> <li>- Jeannie Novak (2011). Game Development Essentials: An Introduction. Third Edition. Delmar Cengage Learning</li> <li>- Troy Dunning, Jeannie Novak (2008). Game Development Essentials: Gameplay Mechanics. Delmar Cengage Learning</li> </ul>

## Recomendacións

### Materias que se recomenda ter cursado previamente

Deseño Narrativo/730529003

### Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Deseño de Personaxes/730529010

Deseño de Interfaces/730529014

Deseño de Niveis/730529013

Deseño de Contornas/730529012

### 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 imprimilos. 1.3. 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

