



Guía Docente				
Datos Identificativos			2022/23	
Asignatura (*)	Deseño Narrativo e de Interfaces		Código	616G02038
Titulación				
Descriptor				
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	Fernández Holgado, José Ángel		Correo electrónico	j.holgado@udc.es
	Seoane Nolasco, Antonio José			antonio.seoane@udc.es
Web				
Descrición xeral	Os alumnos aprenderán a integrar historias lineais ou non lineais dentro dun videoxogo. Para iso aprenderán a utilizar os distintos elementos narrativos aplicables nun videoxogo e a combinalos coa xogabilidade co fin de crear un contexto narrativo que permita crear unha experiencia de xogo máis enriquecedora. Os alumnos tamén aprenderán a deseñar interfaces visuais de retroalimentación dun videoxogo, así como a deseñar sistemas de interacción adecuados mediante interfaces físicas como mandos, teclados, etc. Ao acabar a materia coñecerán como deseñar, avaliar e corrixir a usabilidade das devanditas interfaces e sistemas, así como a experiencia de usuario do xogo.			

Competencias do título	
Código	Competencias do título

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe		Competencias do título	
Os alumnos aprenderán a integrar historias lineais ou non lineais dentro dun videoxogo. Para iso aprenderán a utilizar os distintos elementos narrativos aplicables nun videoxogo e a combinalos coa xogabilidade co fin de crear un contexto narrativo que permita crear unha experiencia de xogo máis enriquecedora.	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 tamén aprenderán a deseñar interfaces visuais de retroalimentación dun videoxogo, así como a deseñar sistemas de interacción adecuados mediante interfaces físicas como mandos, teclados, etc. Ao acabar a materia coñecerán como deseñar, avaliar e corrixir a usabilidade das devanditas interfaces e sistemas, así como a experiencia de usuario do xogo.	A10	B1	C1
	A19	B2	C3
	A20	B3	C4
	A40	B4	C6
		B5	C7
		B6	C8
		B7	C9
		B8	
		B9	
		B10	
		B11	
		B12	
		B13	
		B14	

Contidos	
Temas	Subtemas
1. Introducción ao deseño narrativo	1.1. A HISTORIA NOS VIDEOXOGOS 1.2. O DESEÑO NARRATIVO 1.3. O DESEÑO NARRATIVO NA PRODUCCIÓN
2. Estructuras narrativas en videoxogos	2.1. O ARCO DA HISTORIA 2.2. A ESTRUTURA EN 3 ACTOS 2.3. ESTRUTURAS EPISÓDICAS 2.4. ESTRUTURA EN SECUENCIAS 2.5. A VIAXE DO HEROE 2.6. STORY BEATS 2.7. XOGOS SEN ESTRUTURA
3. Deseño narrativo	3.1. INTRODUCCIÓN 3.2. CONCEPTOS DE INTERESE 3.3. ESTRUTURANDO O XOGO 3.4. AS 4 CAPAS DO DESEÑO NARRATIVO - THOMAS GRIP
4. Diálogos para videoxogos	4.1. TIPOS DE DIÁLOGOS NOS VIDEOXOGOS 4.2. USO DE TWINE PARA DIÁLOGOS INTERACTIVOS
5. Desenvolvemento narrativo de personaxes para videoxogos	5.1. AVATARIDAD 5.2. DESEÑO DE PERSONAXES
6. Introducción ao UI/UX - Fluxo de pantallas	6.1. QUE É O UI/UX? 6.2. GAME FLOW 6.3. TÉCNICAS DE TESTEO, EVALUACIÓN E CORRECCIÓN DA EXPERIENCIA DE USUARIO
7. Menús de xogo e Interfaces in-game	7.1. UI/UX 7.2. INTERFACE GRÁFICA DE USUARIO (GUI) 7.3. INTERFACES HUD, IN-GAME
8. Sistemas de información e interacción in-game	8.1. UI/UX IN-GAME 8.2. INTERACCIÓN E A UI 8.3. CASOS DE EXEMPLO UI/UX IN-GAME 8.4. DEFININDO A UX IN-GAME DO NOSO XOGO
9. Sistemas de control	9.1. CONTROIS 9.2. INTERFACES FÍSICOS

Planificación



Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A10 A19 A40 B3 B4 B5 B9 B10 B11 C1 C4 C6 C8	26	0	26
Traballos tutelados	A10 A19 A20 A40 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C7 C9	10	35	45
Traballos tutelados	A10 A19 A20 A40 B1 B2 B3 B5 B6 B7 B8 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C7 C9	14	49	63
Proba oral	A10 A19 A20 A40 B1 B2 B6 B8 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C7 C9	0	4	4
Proba oral	A10 A19 A20 A40 B1 B2 B6 B8 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C7 C9	1	8	9
Atención personalizada		3	0	3
*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado				

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Charlas de docencia que se usan para ensinar a teoría da materia.
Traballos tutelados	Traballos individuais de duración semanal ou quincenal que levarán a cabo os estudantes.
Traballos tutelados	Traballo de deseño de xogos a realizar polos alumnos nun grupo.
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 Traballos tutelados	Recoméndase ao alumnado realizar tutorías co profesorado da materia para aclarar dúbidas sobre a elaboración dos traballos da materia.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias	Descrición	Cualificación
Proba oral	A10 A19 A20 A40 B1 B2 B6 B8 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C7 C9	Presentación final do traballo en grupo e defensa diante dos profesores da materia	15
Traballos tutelados	A10 A19 A20 A40 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C7 C9	Traballos individuais de duración semanal ou quincenal que levarán a cabo os estudantes.	25



Traballos tutelados	A10 A19 A20 A40 B1 B2 B3 B5 B6 B7 B8 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C7 C9	Traballo de deseño de xogos a realizar polos alumnos nun grupo.	45
Proba oral	A10 A19 A20 A40 B1 B2 B6 B8 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C7 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

Observacións avaliación

Notas sobre a entrega de traballos:

- Será necesario entregar todos os traballos grupais completos para poder aprobar a materia.

A entrega de todos os traballos individuais non será imprescindible para aprobar a materia.

- Na avaliación de todas as convocatorias só computarán os traballos subidos nas tarefas do Campus Virtual para esa convocatoria, non se poderán entregar tarde nin por outra vía das indicadas.

- No caso da segunda oportunidade (e convocatoria extraordinaria de decembro) só subiranse os traballos que teñan modificacións, para aqueles traballos non entregados na devandita convocatoria, cualificaranse igual que na convocatoria anterior.

Avaliación para a segunda oportunidade en xullo e para a convocatoria extraordinaria en decembro: Os pesos da avaliación das dúas metodoloxías de "Traballos tutelados" permanecerán inalteradas. Modificaranse as probas orais, que serán substituídas por unha única proba oral que pesará o 30% da calificación final e que consistirá nunha exposición e defensa individual ante os profesores da materia dos traballos de deseño en grupo realizado.

Fontes de información

Bibliografía básica

- SEGER, L. (2000). CÓMO CREAR PERSONAJES INVOLVIDABLES, GUIA PRACTICA PARA EL DESARROLLO DE PERSONAJES EN CINE, TELEVISION, PUBLICIDAD, NOVELAS Y NARRACIONES CORTAS . PAIDOS IBERICA
- Jeannie Novak (2011). Game Development Essentials: An Introduction (Tercera edición). Delmar Cengage Learning
- Marianne Krawczyk, Jeannie Novak (2006). Game Development Essentials: Game Story & Character Development. 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
- Chris Crawford (2004). Chris Crawford on Interactive Storytelling. New Riders Games
- (). Gamasutra. The Art & Business of Making Games. <http://www.gamasutra.com>.
- (). GDC YouTube Channel. https://www.youtube.com/channel/UC0JB7TSe49lg56u6qH8y_MQ.
- Scott Rogers (2018). LEVEL UP! Guía para ser un gran diseñador de videojuegos . Parramon
- Scott Rogers (2014). Level Up! The Guide to Great Video Game Design. Second Edition. Wiley
- Steve Swink (2008). Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation. Morgan Kaufmann
- Tobias Heussner, Toiya Kristen Finley (2015). The Game Narrative Toolbox. Focal Press
- Tobias Heussner (2019). The Advanced Game Narrative Toolbox. Tobias Heussner
- Celia Hodent (2020). The Gamer's Brain: How Neuroscience and UX Can Impact Video Game Design. Taylor & Francis Inc
- Celia Hodent (2020). The Psychology of Video Games. Routledge
- Anders Drachen, Pejman Mirza-Babaei, Lennart Nacke (2018). Games User Research. Oxford

Bibliografía complementaria

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente



Linguaxe e Narrativa Gráficas e Audiovisuais/616G02002

Guión/616G02004

Deseño de Produción para Animación e Videoxogos/616G02006

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Deseño de Niveis e Xogabilidade/616G02037

Deseño Sonoro/616G02008

Materias que continúan o temario

Observacións



1. A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia:

Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático. A entrega realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos. 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, 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.

1. A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia: Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático. A entrega realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos. 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, 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.

1. A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia: Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático. A entrega realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos. 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, 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.

1. A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia: Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático. A entrega realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos. 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, 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.



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. Traballase 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. Facilitase 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.

1. A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia: Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático. A entrega realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos.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, propiciarse a intervención en clase de alumnos e alumnas?). 5. Traballase 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. Facilitase 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.

1. A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia: Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático. A entrega realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos.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, propiciarse a intervención en clase de alumnos e alumnas?). 5. Traballase 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. Facilitase 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