



Guía Docente				
Datos Identificativos			2019/20	
Asignatura (*)	Deseño de Contornas	Código		730529012
Titulación				
Descriptor				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Mestrado Oficial	2º cuadrimestre	Primeiro	Obrigatoria	3
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinación	López Garrido, Mercedes Marina	Correo electrónico	mercedes.lopez@udc.es	
Profesorado	López Garrido, Mercedes Marina	Correo electrónico	mercedes.lopez@udc.es	
	Martínez Costa, Sandra		s.martinez@udc.es	
Web				
Descrición xeral	Deseño de contornas é a materia que achegará ao alumnado oas coñecementos e ferramentas precisas para abordar o deseño dos espazos visuais e sonoros dun videoxogo. Os contidos da materia buscan fomentar a capacidade analítica dos/as estudantes así como estimular a súa creatividade para que poidan facer fronte á creación de contornas, escenografías e ambientacións para videoxogos. Neste sentido formarase e orientarase ao/o alumno/a na creación de espazos e elementos de decorado -visuais e sonoros- coherentes co deseño narrativo e xogabilidade de diferentes tipos de videoxogos.			

Competencias do título	
Código	Competencias do título

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe	Competencias do título		
Afondar nas potencialidades do deseño visual e sonoro para a narrativa dun videoxogo e a súa xogabilidade	AP10 AP11 AP18	BP2 BP14	CP1 CP4
Deseñar a escenografía dun videoxogo atendendo ao xénero e en coherencia co seu deseño narrativo e xogabilidade.	AP10 AP17 AP18 AP19	BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP6 BP11 BP12	CP1 CP3 CP4 CP5 CP6 CP7
Enfrontarse ao deseño sonoro dun videoxogo tanto no que respecta á creación de espazos como á selección de música e os sons-acción, dende unha perspectiva estética e/ou funcional.	AP10 AP11	BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP6 BP11 BP12 BP14	CP1 CP2 CP3 CP4 CP5 CP6 CP7 CP8



Abordar o deseño e creación de obxectos de atrezzo específicos para cada contorna tendo en conta o deseño narrativo, xogabilidade e personaxes do videoxogo.	AP10	BP1	CP1
	AP11	BP2	CP2
	AP17	BP3	CP4
	AP18	BP4	CP6
	AP19	BP5	CP7
		BP6	CP8
		BP11	
		BP12	
		BP14	
Crear as contornas, escenografías e ambientación dun videoxogo, tanto dende unha perspectiva visual como sonora.	AP11	BP2	CP2
	AP17	BP5	CP6
	AP18	BP6	CP8
		BP12	
		BP14	

Contidos	
Temas	Subtemas
1. Introducción	· Mundos do xogo · Localizacións · Estilo visual
2. Deseño visual	· Aspectos culturais, estéticos e semióticos · Deseño visual y xogabilidade
3. Escenografía e atrezzo	· Arquitectura · Vexetación · Obxectos de atrezzo · Fluxo de traballo
4. Props	· Cualidades e relevancia · Equipamento dos personaxes · Vehículos e maquinaria · Evolución visual e narrativa · Fluxo de traballo
5. Deseño sonoro	· Deseño de son para contornas interactivas · A música nos videoxogos · Efectos de son · Voces · Fluxo de traballo
6. Ambientación	· Iluminación e cor · Efectos ambientais · Paisaxes sonoros
7. Documentación	· O libro de arte de entornos. Contidos e desenvolvemento · Props. Ficha de especificidades · Documento de deseño sonoro. Contidos e desenvolvemento

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Traballos tutelados	A10 A11 A19 B2 B4 B6 B12 B14 C1 C2 C4 C5 C6 C8	6	42	48



Presentación oral	B1 B2 B3 B4 C1 C3 C4	2	2	4
Eventos científicos e/ou divulgativos	A10 A11 A18 B1 B5 C7	3	0	3
Sesión maxistral	A17 A18 B1 B3 B5 B11 C3 C7	9	10	19
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
Traballos tutelados	Desenvolvemento do deseño de espazos, escenografía, ambientación e props dun videoxogo tanto dende unha perspectiva visual coma sonora.
Presentación oral	Presentación do traballo. A presentación centrase naqueles aspectos máis salientables do deseño levado a cabo ademais de responder a cuestións relativas ás decisións adoptadas no plano estético/narrativo.
Eventos científicos e/ou divulgativos	Conferencia a cargo dun profesional experto no deseño de contornas en xeral, ou dalgún aspecto concreto do temario.
Sesión maxistral	Clase expositiva ilustrada con exemplos de videoxogos. Nas sesións maxistrais poderanse desenvolver actividades encamiñadas a facilitar a comprensión da materia así como discusións dirixidas, que esixan ao estudiantado amosar a adquisición de conceptos e coñecementos.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Traballos tutelados Presentación oral Sesión maxistral	Nesta materia estableceranse fórmulas para a atención aos estudantes, a resolución de cuestións e o seguimento do traballo persoal/grupal tanto nas clases e horas oficiais de tutorías, como noutros momentos, a través de Moodle e outras canles TIC. No caso de estudantes con Dispensa académica, dado a orientación práctica desta materia, estableceranse fórmulas personalizadas de titorización que faciliten ao/á alumno/a o seguimento da asignatura e o desenvolvemento do traballo, sempre respetando a organización e posibilidades docentes.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias	Descrición	Cualificación
Traballos tutelados	A10 A11 A19 B2 B4 B6 B12 B14 C1 C2 C4 C5 C6 C8	Deseño de espazos, escenografía, ambientación e props dun videoxogo tanto dende unha perspectiva visual coma sonora. Esta avaliación atenderá a os criterios fixados na clase e artellados nunha rúbrica de avaliación.	80
Presentación oral	B1 B2 B3 B4 C1 C3 C4	Presentación do traballo. Teranse en conta aspectos como contidos, expresión oral, participación e/ou capacidade de síntese, entre outros. En calquera caso, ditos criterios de avaliación concretaranse na aula.	20

Observacións avaliación



Para superar a materia é preciso ter aprobado o traballo tutelado (mínimo 4 puntos) e obter un mínimo de cinco puntos na calificación final (sumatorio de traballo tutelado e presentación oral).

Para a avaliación da materia cómpre presentarse as dúas actividades con peso na nota final: traballo tutelado e presentación oral. No caso de non desenvolver algunha destas actividades, ou non facelo en tempo e forma, sinalarase un "Non presentado" na correspondente convocatoria.

Aqueles traballos que contén con algún apartado, deseño ou proposta copiada, serán calificados cun cero, co consecuente suspenso na materia.

Os/as estudantes con dispensa académica deberán presentarse e superar ambas partes -traballo e presentación oral- se ben, no caso de incompatibilidades, poderán desenvolver a presentación oral noutra data-hora previamente acordada coa docente. En calquera caso na primeira titoría se comunicarán os aspectos e especificacións destas tarefas, deseñando un itinerario personalizado en función as posibilidades e intereses docentes-discentes.

Fontes de información

Bibliografía básica	- Galuzin, Alez (2016). Preproduction Blueprint: How to plan game environments and level designs paperback. WorldoflevelDesign.com - González Jiménez, Daniel (2014). Arte de videojuegos: da forma a tus sueños. Paracuellos de Jarama. Ra-Ma - Shell, Jesse (2008). Art of Game Design: A Book of Lenses. Burlington. Morgan Kaufmann - Pardew, Less (2005). Beginning Illustration and Storyboarding for Games. Boston. Thomson CourseTechnology PTR. - Hoffert, Paul (2007). Music for new media. Boston. Berklee Press - Brandon, Alexander (2005). Audio for games: Planning, process and production. Brandon, Alexander Nesta materia Moodle constitúe a principal fonte de información dado o seu emprego como espazo para centralizar e organizar os diferentes recursos didácticos. Nesta esta plataforma o/a alumno/a terá á súa disposición material de consulta, exemplos de apoio, así como diversos recursos -como bancos de son ou música creative commons- necesarios tanto para un correcto seguimento da materia e desenvolvemento do traballo como para ampliar e enriquecer os contidos tratados na aula.
Bibliografía complementaria	- Chion, Michel (1994). La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y sonido. Barcelona: Paidós

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Taller de Deseño de Videoxogos I/730529005
Deseño Narrativo/730529003
Arte de Concepto I. Personaxes/730529007

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Deseño de Personaxes/730529010
Arte de Concepto II. Contornas/730529017
Deseño de Xogabilidade/730529011
Deseño de Niveis/730529013
Taller de Deseño de Videoxogos II/730529015

Materias que continúan o temario

Observacións



Para axudar a conseguir unha contorna inmediata sostido e cumprir co obxectivo da acción número 5: "Docencia e investigación saudable e sustentable ambiental e social" do "Plan de Acción Green Campus Ferrol". A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia: · Solicitaranse en formato virtual e/ou soporte informático · Realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos · En caso de ser necesario realízalos en papel: - Non se empregarán plásticos.- Realizaranse impresións a dobre cara. - Empregarase papel reciclado. - Evitarase a impresión de borradores. Débese de facer un uso sustentable dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sustentabilidade nos comportamentos persoais e profesionais Incorporase perspectiva de xénero na docencia desta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarse a intervención en clase de alumnos e alumnas...)

Traballarase para identificar e modificar prexuizos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade.

(*)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