



Teaching Guide

Teaching Guide				
Identifying Data				2015/16
Subject (*)	Videoxogos		Code	616G01037
Study programme	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptors				
Cycle	Period	Year	Type	Credits
Graduate	2nd four-month period	Third	Optativa	6
Language	Spanish			
Teaching method	Face-to-face			
Prerequisites				
Department	Métodos Matemáticos e de Representación			
Coordinador	Seoane Nolasco, Antonio José	E-mail	antonio.seoane@udc.es	
Lecturers	Seoane Nolasco, Antonio José	E-mail	antonio.seoane@udc.es	
Web	www.facebook.com/videogamescomu			
General description	Asignatura na que se fai unha visión xeral do sector dos videoxogos e se explica o proceso de deseño e creación dos mesmos.			

Study programme competences

Code	Study programme competences
A1	Comunicar mensaxes audiovisuais.
A2	Crear produtos audiovisuais.
A3	Xestionar proxectos audiovisuais.
A4	Investigar e analíza-la comunicación audiovisual.
A5	Coñecer as teorías e a historia da comunicación audiovisual.
A6	Coñecer o sector audiovisual: a oferta e as audiencias.
A7	Coñecer as técnicas de creación e produción audiovisual.
A8	Coñecer a tecnoloxía audiovisual.
A11	Coñecer as metodoloxías de investigación e análise.
A12	Coñecer os principais códigos da mensaxe audiovisual.
B2	Que os estudantes saiban aplicar os seus coñecementos ao seu traballo ou vocación dun xeito profesional e posúan as competencias que adoitan amosarse por medio da elaboración e defensa de argumentos e a resolución de problemas dentro da súa área de estudo.
B3	Que os estudantes teñan a capacidade de reunir e interpretar os datos relevantes (normalmente dentro do seu área de estudo)
B4	Que os estudantes poidan transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado
C3	Asumir como profesional e cidadán a importancia da aprendizaxe ao longo da vida.
C4	Valorar a importancia que ten a investigación, innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.

Learning outcomes

Learning outcomes	Study programme competences		
Capacidade para planificar, deseñar e producir videoxogos nos diferentes xéneros e plataformas	A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A11 A12	B2 B3 B4	C3 C4



Contents	
Topic	Sub-topic
Introducción	- Evolución histórica. - Xéneros. - Tipos de xogadores. - Mercado.
Producción de videoxogos	- Proceso de produción xeral. - Equipo e perfís. - Documentos utilizados durante o proceso. - Etapas de desenvolvemento.
A historia no videoxogo	- Creación da historia. - Modelos narrativos para videoxogos. - Diferenzas coa narrativa tradicional. - A viaxe do heroe como modelo narrativo en videoxogos. - Elementos no videoxogo para contar a historia: cinemáticas, escenas de corte, triggered events. - Diagramas de navegación para a estruturación de historias lineais e non lineais.
Deseño de personaxes	- Descrición dos personaxes en tres niveis. - Evolución dos personaxes. - Interacción e interrelacións entre personaxes.
Deseño da xogabilidade	- Modos de xogo. - Accións e regras. - Retos e recompensas. - Descrición dos elementos do xogo. - Descrición de habilidades e atributos dos personaxes. - Conceptualización mediante fórmulas e táboas.
Deseño de niveis	- Descrición de niveis. - Estruturación de niveis. - Localización de elementos do xogo. - Creación de mapas.
Interfaces	- Deseño adaptado á plataforma. - Deseño do interface visual de xogo. - Funcións das interfaces físicas utilizadas para interactuar.

Planning				
Methodologies / tests	Competencies	Ordinary class hours	Student's personal work hours	Total hours
Guest lecture / keynote speech	A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A11 A12 B2 B3 B4 C3 C4	14	0	14
Case study	A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A11 A12 B2 B3 B4 C3 C4	14	0	14
Speaking test	A1 A2 A3 B2 B3 B4 C3	1	0	1
Supervised projects	A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A11 A12 B2 B3 B4 C3 C4	23	87	110



Workshop	A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A11 A12 B2 B3 B4 C3 C4	5	5	10
Personalized attention		1	0	1
(*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.				

Methodologies	
Methodologies	Description
Guest lecture / keynote speech	Explicación dos contidos teóricos de cada tema da asignatura.
Case study	Visionado de documentais, vídeos complementarios e videoxogos así como o análise dos mesmos en relación os contidos teóricos de cada tema.
Speaking test	Defensa oral dos traballos tutelados fronte a un tribunal composto polos profesores da asignatura.
Supervised projects	Dous traballos individuais: 1) Documento de concepto dun videoxogo 2) Documento de deseño dun videoxogo
Workshop	Proba e experimentación de distintos videoxogos relacionados con contidos da teoría.

Personalized attention	
Methodologies	Description
Supervised projects	Tutorías de seguemento e corrección para todos os traballos tutelados.

Assessment			
Methodologies	Competencies	Description	Qualification
Speaking test	A1 A2 A3 B2 B3 B4 C3	Defensa oral dos traballos tutelados (documentos de concepto e deseño) ante os profesores da asignatura. A presentación deberá ter una calificación superior o igual o 5 sobre 10 para poder aprobar a asignatura. Unha maña presentación implica o suspenso da asignatura.	10
Supervised projects	A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A11 A12 B2 B3 B4 C3 C4	Dous traballos que poderán facerse de forma individual ou en grupos de un número máximos de dúas persoas: 1) Documento de concepto dun videoxogo 2) Documento de deseño dun videoxogo Os traballos deberán ter una calificación superior o igual o 5 sobre 10 para poder aprobar a asignatura.	90

Assessment comments
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 no se considerará aceptable e se calificará con un suspenso. A mala presentación dos traballos (DVDs no rotulados, documento mal estruturado, índices erróneos, fontes de texto de dimensións aleatorias, textos cortados, imáxenes pouco lexibles, etc.) afectará negativamente na calificación dos mesmos ata o punto de poder ser calificados con un suspenso en casos extremos.

Sources of information



Basic	- Jeannie Novak (2007). Game Development Essentials: An Introduction (Segunda edición). Delmar Cengage Learning; 002 edition - Marianne Krawczyk, Jeannie Novak (2006). Game Development Essentials: Game Story & Character Development. Delmar Cengage Learning - Troy Dunnaway, Jeannie Novak (2008). Game Development Essentials: Gameplay Mechanics. Delmar Cengage Learning - Jeannie Novak , Travis Castillo (2008). Game Development Essentials: Game Level Design. Delmar Cengage Learning - John Hight, Jeannie Novak (2007). Game Development Essentials: Game Project Management. Delmar Cengage Learning - Kevin Saunders, Jeannie Novak (2006). Game Development Essentials: Game Interface Design. Delmar Cengage Learning - Todd Gantzler (2004). Game Development Essentials: Video Game Art. Delmar Cengage Learning - Flint Dille, John Zuur Platten (2008). The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design. Lone Eagle - Raph Koster (2004). A Theory of Fun for Game Design. Paraglyph Press - Jesse Schell (2008). The Art of Game Design: A Deck of Lenses. Schell Games - Ernest Adams (2009). Fundamentals of Game Design (2nd Edition). New Riders Press - Andrew Rollings, Ernest Adams (2003). Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design. New Riders Games - Chris Crawford (2003). Chris Crawford on Game Design. New Riders Games - Chris Crawford (2004). Chris Crawford on Interactive Storytelling. New Riders Games - (). International Game Developers Association. http://www.igda.org - (). Gamasutra. The Art & Business of Making Games. http://www.gamasutra.com - (). GameDev.net. http://www.gamedev.net - Luis Hernández, Antonio Seoane (2012). http://www.facebook.com/videogamescomu
Complementary	

Recommendations
Subjects that it is recommended to have taken before
Expresión gráfica/616G01004 Sector audiovisual/616G01007 Deseño aplicado/616G01015 Guión/616G01018
Subjects that are recommended to be taken simultaneously
Subjects that continue the syllabus
Interacción 3D/616G01044
Other comments

(*)The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.