



Guía Docente				
Datos Identificativos				2019/20
Asignatura (*)	Videoxogos		Código	616G01037
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptor				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Terceiro	Optativa	6
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Enxeñaría Civil			
Coordinación	Seoane Nolasco, Antonio José		Correo electrónico	antonio.seoane@udc.es
Profesorado	Hernandez Ibañez, Luis Antonio		Correo electrónico	luis.hernandez@udc.es
	Seoane Nolasco, Antonio José			antonio.seoane@udc.es
Web	moodle.udc.es			
Descrición xeral	Asignatura na que se fai unha visión xeral do sector dos videoxogos e se explica o proceso de deseño e creación dos mesmos.			

Competencias do título	
Código	Competencias do título
A1	Comunicar mensaxes audiovisuais.
A2	Crear produtos audiovisuais.
A3	Xestionar proxectos audiovisuais.
A4	Investigar e analízala 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 da súa área de estudo) para emitir xuízos que acheguen unha reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica ou ética
B4	Que os estudantes poidan transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado
B6	Expresarse correctamente tanto de xeito oral como escrito en linguas oficiais da comunidade autónoma
B8	Empregar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) precisas para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.
B9	Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía aberta, culta, crítica, comprometida e solidaria capaz de analizar a realidade, diagnosticar problemas, formular e imprimir solución baseadas no coñecemento e orientadas ao ben común
C1	Entender a importancia da cultura emprendedora e coñecer os medios ao alcance das persoas emprendedoras.
C2	Valorar criticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para resolver os problemas cos que deben enfrontarse.
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.

Resultados da aprendizaxe	
Resultados de aprendizaxe	Competencias do título



Capacidade para planificar, deseñar e producir videoxogos nos diferentes xéneros e plataformas	A1	B2	C1
	A2	B3	C2
	A3	B4	C3
	A4	B6	C4
	A5	B8	
	A6	B9	
	A7		
	A8		
	A11		
	A12		

Contidos	
Temas	Subtemas
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.

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais



Sesión maxistral	A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A11 A12 B2 B3 B4 C3 C4	21	0	21
Estudo de casos	A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A11 A12 B2 B3 B4 B9 C2 C3 C4	12	0	12
Proba oral	A1 A2 A3 B2 B3 B4 B6 B8 C1 C3	1	0	1
Traballos tutelados	A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A11 A12 B2 B3 B4 B9 C1 C2 C3 C4	7	103	110
Obradoiro	A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A11 A12 B2 B3 B4 C3 C4	0	5	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
Sesión maxistral	Explicación dos contidos teóricos de cada tema da asignatura.
Estudo de casos	Visionado de documentais, vídeos complementarios e videoxogos así como o análise dos mesmos en relación os contidos teóricos de cada tema.
Proba oral	Defensa oral dos traballos tutelados fronte a un tribunal composto polos profesores da asignatura.
Traballos tutelados	Dous traballos individuais: 1) Documento de concepto dun videoxogo 2) Documento de deseño dun videoxogo
Obradoiro	Proba e experimentación de distintos videoxogos relacionados con contidos da teoría.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Proba oral Traballos tutelados	Tutorías de seguemento e corrección para todos os traballos tutelados.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias	Descrición	Cualificación
Proba oral	A1 A2 A3 B2 B3 B4 B6 B8 C1 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
Traballos tutelados	A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A11 A12 B2 B3 B4 B9 C1 C2 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

Observacións avaliación



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 non se considerará aceptable e se calificará con un suspenso.

A falta dun dos traballos ou a presentación de traballos incompletos non 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.

Fontes de información

Bibliografía básica

- Jesse Schell (2014). The Art of Game Design: A Book of Lenses, Second Edition. CRC PRes
- 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 Dunniway, 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
- 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>
- GDC YouTube Channel (). GDC YouTube Channel. https://www.youtube.com/channel/UC0JB7TSe49lg56u6qH8y_MQ
- Scott Rogers (2014). Level Up! The Guide to Great Video Game Design. Second Edition. Wiley
- Tracy Fullerton (2014). Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games, Third 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

Bibliografía complementaria

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Expresión gráfica/616G01004
Sector audiovisual/616G01007
Deseño aplicado/616G01015
Guión/616G01018
Deseño de Producción e Dirección Artística/616G01025

Materias que se recomenda cursar simultaneamente



Materias que continúan o temario
Traballo Fin de Grao/616G01034 Interacción 3D/616G01044
Observacións

(*)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