



## Teaching Guide

| Teaching Guide      |                                                                                                                             |       |          |                       |
|---------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|----------|-----------------------|
| Identifying Data    |                                                                                                                             |       |          | 2023/24               |
| Subject (*)         | Computer Games                                                                                                              |       | Code     | 616G01037             |
| Study programme     | Grao en Comunicación Audiovisual                                                                                            |       |          |                       |
| Descriptors         |                                                                                                                             |       |          |                       |
| Cycle               | Period                                                                                                                      | Year  | Type     | Credits               |
| Graduate            | 2nd four-month period                                                                                                       | Third | Optional | 6                     |
| Language            | Spanish                                                                                                                     |       |          |                       |
| Teaching method     | Face-to-face                                                                                                                |       |          |                       |
| Prerequisites       |                                                                                                                             |       |          |                       |
| Department          | Enxeñaría Civil                                                                                                             |       |          |                       |
| Coordinador         | Seoane Nolasco, Antonio José                                                                                                |       | E-mail   | antonio.seoane@udc.es |
| Lecturers           | Seoane Nolasco, Antonio José                                                                                                |       | E-mail   | antonio.seoane@udc.es |
| Web                 | moodle.udc.es                                                                                                               |       |          |                       |
| 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 analizar a 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 implanter solucións 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.                                                                                                                      |

## Learning outcomes

| Learning outcomes | Study programme competences |
|-------------------|-----------------------------|
|-------------------|-----------------------------|



|                                                                                                |     |    |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|----|----|
| 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 |    |    |

| Contents                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|--------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Topic                    | Sub-topic                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Introducción             | <ul style="list-style-type: none"><li>- Evolución histórica.</li><li>- Xéneros.</li><li>- Tipos de xogadores.</li><li>- Mercado.</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Producción de videoxogos | <ul style="list-style-type: none"><li>- Proceso de produción xeral.</li><li>- Equipo e perfís.</li><li>- Documentos utilizados durante o proceso.</li><li>- Etapas de desenvolvemento.</li><li>- Proceso de creación do contido dixital.</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Deseño narrativo         | <ul style="list-style-type: none"><li>- Storytelling e a narrativa en videoxogos.</li><li>- Creación da historia.</li><li>- Estructuras narrativas para videoxogos.</li><li>- Diferenzas coa narrativa tradicional.</li><li>- Ferramentas narrativas para contar a historia: cinemáticas, escenas de corte, triggered events.</li><li>- Ferramentas narrativas e posibilidades de interacción.</li><li>- Diagramas de navegación para a estruturación de historias lineais e non lineais.</li></ul> |
| Deseño de personaxes     | <ul style="list-style-type: none"><li>- Descrición dos personaxes en tres niveis.</li><li>- Evolución dos personaxes.</li><li>- Interacción e interrelacións entre personaxes.</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Deseño da xogabilidade   | <ul style="list-style-type: none"><li>- Xogabilidade, diversión e motivación.</li><li>- Teorías e metodoloxías de deseño.</li><li>- Mecánicas e ciclos de xogo.</li><li>- Sistemas de xogo.</li><li>- Retos e recompensas.</li><li>- Estrutura e fluxo de xogo.</li><li>- Deseño de misións.</li></ul>                                                                                                                                                                                              |
| Deseño de niveis         | <ul style="list-style-type: none"><li>- Descrición de niveis.</li><li>- Estruturación de niveis.</li><li>- Localización de elementos do xogo.</li><li>- Creación de mapas.</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Deseño de interfaces     | <ul style="list-style-type: none"><li>- Deseño adaptado á plataforma.</li><li>- Deseño do interface visual de xogo.</li><li>- Funcións das interfaces físicas utilizadas para interactuar.</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                |

## Planning



| Methodologies / tests                                                                                                           | Competencies                                                  | Ordinary class hours | Student?s personal work hours | Total hours |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|----------------------|-------------------------------|-------------|
| Guest lecture / keynote speech                                                                                                  | A1 A2 A3 A4 A5 A6<br>A7 A8 A11 A12 B2 B3<br>B4 C3 C4          | 21                   | 0                             | 21          |
| Case study                                                                                                                      | A1 A2 A3 A4 A5 A6<br>A7 A8 A11 A12 B2 B3<br>B4 B9 C2 C3 C4    | 7                    | 0                             | 7           |
| Speaking test                                                                                                                   | A1 A2 A3 B2 B3 B4<br>B6 B8 C1 C3                              | 1                    | 8                             | 9           |
| Supervised projects                                                                                                             | A1 A2 A3 A4 A5 A6<br>A7 A8 A11 A12 B2 B3<br>B4 B9 C1 C2 C3 C4 | 12                   | 100                           | 112         |
| 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:<br>1) Documento de concepto dun videoxogo<br>2) Documento de deseño dun videoxogo                              |

| Personalized attention               |                                                                        |
|--------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|
| Methodologies                        | Description                                                            |
| Speaking test<br>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<br>B6 B8 C1 C3                              | Presentación e defensa oral dos traballos tutelados (documentos de concepto e deseño) ante os profesores da asignatura.<br><br>A presentación deberá ter una calificación superior o igual o 5 sobre 10 para poder aprobar a asignatura. Unha mala presentación implica o suspenso da asignatura.           | 10            |
| Supervised projects | A1 A2 A3 A4 A5 A6<br>A7 A8 A11 A12 B2 B3<br>B4 B9 C1 C2 C3 C4 | Dous traballos que poderán facerse de forma individual ou en grupos de un número máximos de dúas persoas:<br>1) Documento de concepto dun videoxogo<br>2) Documento de deseño dun videoxogo<br><br>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 non se considerará aceptable e se calificará con un suspenso.

Deben de entregarse todos os traballos tutelados para aprobar a materia. En caso de non entregarse algún dos traballos, a materia cualificarase cun suspenso.

Os traballos deberán de entregarse con todas as seccións que se piden e os traballos incompletos avaliaranse cun 0.

No caso da proba oral, todos os alumnos que se presenten á devandita convocatoria deberán asistir á duración completa de toda a proba, chegando antes do comezo da mesma e asistindo a todas as presentacións da devandita convocatoria.

A mala presentación dos traballos (documento mal estruturado, índices erróneos, fontes de texto de tamaño aleatorio, textos cortados, imaxes pouco lexibles, mala redacción etc.) afectará negativamente na cualificación dos mesmos ata o punto de poder ser cualificados cun suspenso.

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.

## Sources of information

|       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Basic | <ul style="list-style-type: none"><li>- Jesse Schell (2014). The Art of Game Design: A Book of Lenses, Second Edition. CRC PRes</li><li>- Jeannie Novak (2007). Game Development Essentials: An Introduction (Segunda edición). Delmar Cengage Learning; 002 edition</li><li>- Marianne Krawczyk, Jeannie Novak (2006). Game Development Essentials: Game Story &amp; Character Development. Delmar Cengage Learning</li><li>- Troy Dunniway, Jeannie Novak (2008). Game Development Essentials: Gameplay Mechanics. Delmar Cengage Learning</li><li>- Jeannie Novak , Travis Castillo (2008). Game Development Essentials: Game Level Design. Delmar Cengage Learning</li><li>- Kevin Saunders, Jeannie Novak (2006). Game Development Essentials: Game Interface Design. Delmar Cengage Learning</li><li>- Flint Dille, John Zuur Platten (2008). The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design. Lone Eagle</li><li>- GDC YouTube Channel (). GDC YouTube Channel.<br/><a href="https://www.youtube.com/channel/UC0JB7TSe49lg56u6qH8y_MQ">https://www.youtube.com/channel/UC0JB7TSe49lg56u6qH8y_MQ</a></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></ul> |
|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|



|                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Complementary</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>- John Hight, Jeannie Novak (2007). Game Development Essentials: Game Project Management. Delmar Cengage Learning</li><li>- Todd Gantzler (2004). Game Development Essentials: Video Game Art. Delmar Cengage Learning</li><li>- (). Game Developer. <a href="https://www.gamedeveloper.com/">https://www.gamedeveloper.com/</a></li><li>- (). GameDev.net. <a href="http://www.gamedev.net">http://www.gamedev.net</a></li><li>- (). International Game Developers Association. <a href="http://www.igda.org">http://www.igda.org</a></li><li>- Chris Crawford (2003). Chris Crawford on Game Design. New Riders Games</li><li>- Chris Crawford (2004). Chris Crawford on Interactive Storytelling. New Riders Games</li><li>- Andrew Rollings, Ernest Adams (2003). Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design. New Riders Games</li><li>- Ernest Adams (2009). Fundamentals of Game Design (2nd Edition). New Riders Press</li></ul> |
|----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## Recommendations

### Subjects that it is recommended to have taken before

Graphic Expression/616G01004

The Audiovisual Sector/616G01007

Applied Design/616G01015

Screenplay Writing/616G01018

Art Direction and Production Design/616G01025

### Subjects that are recommended to be taken simultaneously

### Subjects that continue the syllabus

Final Dissertation/616G01034

3D Interaction/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.