



Guía docente

Guía docente				
Datos Identificativos				2023/24
Asignatura (*)	Videojuegos		Código	616G01037
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptor				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	2º cuatrimestre	Tercero	Optativa	6
Idioma	Castellano			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Enxeñaría Civil			
Coordinador/a	Seoane Nolasco, Antonio José		Correo electrónico	antonio.seoane@udc.es
Profesorado	Seoane Nolasco, Antonio José		Correo electrónico	antonio.seoane@udc.es
Web	moodle.udc.es			
Descripción general	Asignatura en la que se hace una visión general del sector de los videojuegos y se explica el proceso de diseño y creación de los mismos.			

Competencias del título

Código	Competencias del título
A1	Comunicar mensajes audiovisuales.
A2	Crear productos audiovisuales.
A3	Gestionar proyectos audiovisuales.
A4	Investigar y analizar la comunicación audiovisual.
A5	Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual.
A6	Conocer el sector audiovisual: la oferta y las audiencias.
A7	Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual.
A8	Conocer la tecnología audiovisual.
A11	Conocer las metodologías de investigación y análisis.
A12	Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual.
B2	Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
B3	Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
B4	Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
B6	Expresarse correctamente tanto de forma oral como escrita en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
B8	Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
B9	Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
C1	Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras
C2	Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
C3	Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
C4	Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

Resultados de aprendizaje

Resultados de aprendizaje	Competencias del título
---------------------------	-------------------------



Capacidad para planificar, diseñar y producir videojuegos en sus diferentes géneros y plataformas	A1	B2	C1
	A2	B3	C2
	A3	B4	C3
	A4	B6	C4
	A5	B8	
	A6	B9	
	A7		
	A8		
	A11		
	A12		

Contenidos	
Tema	Subtema
Introducción	- Evolución histórica. - Géneros. - Tipos de jugadores. - Mercado.
Producción de videojuegos	- Proceso de producción general. - Equipo y perfiles. - Documentos utilizados durante el proceso. - Etapas de desarrollo. - Proceso de creación del contenido digital.
Diseño narrativo	- Storytelling y la narrativa en videojuegos. - Creación de la historia. - Estructuras narrativas para videojuegos. - Diferencias con la narrativa tradicional. - Herramientas narrativas para contar la historia: cinemáticas, escenas de corte, triggered events. - Herramientas narrativas y posibilidades de interacción. - Diagramas de navegación para la estructuración de historias lineales y no lineales.
Diseño de personajes	- Descripción de los personajes en tres niveles. - Evolución de los personajes. - Interacción e interrelaciones entre personajes.
Diseño de la jugabilidad	- Jugabilidad, diversión y motivación. - Teorías y metodologías de diseño. - Mecánicas y ciclos de juego. - Sistemas de juego. - Retos y recompensas. - Estructura y flujo de juego. - Diseño de misiones.
Diseño de niveles	- Descripción de niveles. - Estructuración de niveles. - Localización de elementos del juego. - Creación de mapas.
Diseño de interfaces	- Diseño adaptado a la plataforma. - Diseño del interfaz visual de juego. - Funciones de las interfaces físicas utilizadas para interactuar.

Planificación



Metodologías / pruebas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A11 A12 B2 B3 B4 C3 C4	21	0	21
Estudio de casos	A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A11 A12 B2 B3 B4 B9 C2 C3 C4	7	0	7
Prueba oral	A1 A2 A3 B2 B3 B4 B6 B8 C1 C3	1	8	9
Trabajos tutelados	A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A11 A12 B2 B3 B4 B9 C1 C2 C3 C4	12	100	112
Atención personalizada		1	0	1

(*) Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Sesión magistral	Explicación de los contenidos teóricos de cada tema de la asignatura.
Estudio de casos	Visionado de documentales, vídeos complementarios y videojuegos así como el análisis de los mismos en relación al los contenidos teóricos de cada tema.
Prueba oral	Defensa oral de los trabajos tutelados frente a un tribunal compuesto por los profesores de la asignatura.
Trabajos tutelados	Dos trabajos individuales: 1) Documento de concepto de un videojuego 2) Documento de diseño de un videojuego

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Prueba oral	Tutorías de seguimiento y corrección para todos los trabajos tutelados.
Trabajos tutelados	

Evaluación			
Metodologías	Competencias	Descripción	Calificación
Prueba oral	A1 A2 A3 B2 B3 B4 B6 B8 C1 C3	Presentación y defensa oral de los trabajos tutelados (documentos de concepto y diseño) ante los profesores de la asignatura Aunque compute un 10% de la evaluación, la presentación deberá tener una nota superior o igual al 5 sobre 10 para poder aprobar la asignatura. Una mala presentación del trabajo implica el suspenso de dicha asignatura.	10
Trabajos tutelados	A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A11 A12 B2 B3 B4 B9 C1 C2 C3 C4	Dos trabajos que podrán hacerse de forma individual o en grupos de compuestos por un número máximo de dos personas: 1) Documento de concepto de un videojuego 2) Documento de diseño de un videojuego Los trabajos individuales deberán tener una nota superior o igual al 5 sobre 10 para poder aprobar la asignatura.	90

Observaciones evaluación



La calificación será única no guardándose partes sueltas para las convocatorias siguientes.

Las faltas de ortografía y gramática se tendrán en cuenta en la calificación. Un trabajo con faltas de ortografía no se considerará aceptable y se calificará con un suspenso.

Deben de entregarse todos los trabajos tutelados para aprobar la asignatura. En caso de no haberse entregado alguno de los trabajos, la asignatura se calificará con un suspenso.

Los trabajos deberán de entregarse con todas las secciones que se piden y los trabajos incompletos se evaluarán con un 0.

En el caso de la prueba oral, todos los alumnos que se presenten a dicha convocatoria deberán asistir a la duración completa de toda la prueba, llegando antes del comienzo de la misma y asistiendo a todas las presentaciones de dicha convocatoria.

La mala presentación de los trabajos (documento mal estructurado, índices erróneos, fuentes de texto de tamaño aleatorio, textos cortados, imágenes poco legibles, mala redacción, etc.) afectará negativamente en la calificación de los mismos hasta el punto de poder ser calificados con un suspenso.

La realización fraudulenta de las pruebas o actividades de evaluación, una vez comprobada, implicará directamente la cualificación de suspenso en la convocatoria en que se cometa: lo/a estudiante será calificado con ?suspenso? (nota numérica 0) en la convocatoria correspondiente del curso académico, tanto se la comisión de la falta se produce en la primera oportunidad como en la segunda. Para esto, se procederá a modificar su cualificación en el acta de primera oportunidad, si fuera necesario.

Las presentaciones y recursos utilizados en la asignatura se pondrán a disposición del alumnado.

En el caso de alumnos con dispensa académica se realizará la supervisión de los trabajos en las tutorías de la asignatura. Dichos trabajos se podrán realizar con los recursos proporcionados sin necesidad de asistencia presencial, aunque se recomienda la asistencia a tutorías. En cualquier caso, los alumnos con dispensa académica deberán realizar de manera presencial la presentación oral de los trabajos.

Las condiciones son iguales para todas las convocatorias y oportunidades para su evaluación.

Fuentes de información

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 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 - 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 - 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
---------------	--



Complementaria	- John Hight, Jeannie Novak (2007). Game Development Essentials: Game Project Management. Delmar Cengage Learning - Todd Gantzer (2004). Game Development Essentials: Video Game Art. Delmar Cengage Learning - (). Game Developer. https://www.gamedeveloper.com/ - (). GameDev.net. http://www.gamedev.net - (). International Game Developers Association. http://www.igda.org - Chris Crawford (2003). Chris Crawford on Game Design. New Riders Games - Chris Crawford (2004). Chris Crawford on Interactive Storytelling. New Riders Games - Andrew Rollings, Ernest Adams (2003). Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design. New Riders Games - Ernest Adams (2009). Fundamentals of Game Design (2nd Edition). New Riders Press
-----------------------	---

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Expresión gráfica/616G01004

Sector audiovisual/616G01007

Diseño aplicado/616G01015

Guión/616G01018

Diseño de Producción y Dirección Artística/616G01025

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Asignaturas que continúan el temario

Trabajo Fin de Grado/616G01034

Interacción 3D/616G01044

Otros comentarios

(*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías