



Guía docente

Datos Identificativos					2021/22
Asignatura (*)	Diseño Narrativo y de Interfaces		Código	616G02038	
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos				
Descriptorios					
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos	
Grado	1º cuatrimestre	Tercero	Obligatoria	6	
Idioma	CastellanoGallego				
Modalidad docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento	Enxeñaría CivilSocioloxía e Ciencias da Comunicación				
Coordinador/a	Seoane Nolasco, Antonio José		Correo electrónico	antonio.seoane@udc.es	
Profesorado	Fernández Holgado, José Ángel Seoane Nolasco, Antonio José		Correo electrónico	j.holgado@udc.es antonio.seoane@udc.es	
Web					
Descripción general	<p>Los alumnos aprenderán a integrar historias lineales o no lineales dentro de un videojuego. Para ello aprenderán a utilizar los distintos elementos narrativos aplicables en un videojuego y a combinarlos con la jugabilidad con el fin de crear un contexto narrativo que permita crear una experiencia de juego más enriquecedora.</p> <p>Los alumnos también aprenderán a diseñar interfaces visuales de retroalimentación de un videojuego, así como a diseñar sistemas de interacción adecuados mediante interfaces físicas como mandos, teclados, etc. Al acabar la asignatura conocerán cómo diseñar, evaluar y corregir la usabilidad de dichos interfaces y sistemas, así como la experiencia de usuario del juego.</p>				
Plan de contingencia	<p>1. Modificaciones en los contenidos No se realizarán cambios</p> <p>2. Metodologías *Metodologías docentes que se mantienen Todas</p> <p>*Metodologías docentes que se modifican Solo se modificará el carácter presencial de las clases y pruebas orales que se realicen a lo largo de la asignatura, que se realizarán de forma virtual a través de videoconferencia en Teams.</p> <p>3. Mecanismos de atención personalizada al alumnado La resolución de dudas y consultas de los alumnos se realizará mediante correo electrónico para consultas que requieran una comunicación menos interactiva y mediante Teams para tutorías y una comunicación más interactiva con los alumnos.</p> <p>4. Modificaciones en la evaluación No se realizan modificaciones en las metodologías ni en los porcentajes de evaluación por metodología.</p> <p>*Observaciones de evaluación: Non hay.</p> <p>5. Modificaciones de la bibliografía o webgrafía No se realizarán cambios, ya que se dispone de suficiente material de trabajo en el Campus Virtual así como de recursos digitales.</p>				

Competencias del título

Código	Competencias del título



A10	CE10 - Conocer las etapas principales del pipeline de una producción de animación o videojuego y su importancia dentro del proceso global.
A19	CE19 - Conocer los fundamentos necesarios para diseñar y definir un videojuego con todos los elementos que lo componen, así como contar con la capacidad de analizar, evaluar y corregir los diferentes aspectos de un videojuego.
A20	CE20 - Comprender y saber aplicar los modelos de gestión de proyectos de animación y videojuegos.
A40	CE40 - Dotar de destrezas y metodologías para la creación de interfaces humano-computador.
B1	CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
B2	CB2 - 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	CB3 - 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	CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
B5	CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
B6	CG1 - Capacidad de organización y planificación. Especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los contenidos audiovisuales digitales que componen una producción de animación o un videojuego.
B7	CG2 - Capacidad de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnológico y en el campo de la creación de contenidos digitales interactivos y de animación.
B8	CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de estudio.
B9	CG4 - Conocer los procedimientos, destrezas y metodologías necesarios para la adaptación del proceso creativo al medio digital y la producción de obras artísticas a través de tecnologías específicas.
B10	CG5 - Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para su aplicación en la resolución de problemas.
B11	CG6 - Capacidad crítica y autocrítica. Necesaria en todo proceso creativo en el que se busca un compromiso con la calidad del trabajo, los resultados y las soluciones propuestas.
B12	CG7 - Trabajo en equipo. Capacidad de abordar proyectos en colaboración con otros estudiantes, asumiendo roles y cumpliendo compromisos de cara al grupo.
B13	CG8 - Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, integrando las diferentes partes del programa, relacionándolas y agrupándolas en el desarrollo de productos complejos.
B14	CG9 - Capacidad de diseño y gestión de proyectos, resolviendo los aspectos narrativos, técnicos y de gestión del proyecto de animación o videojuego.
C1	CT1 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
C3	CT3 - 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.
C4	CT4 - Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de género.
C6	CT6 - Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables.
C7	CT7 - Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos interdisciplinares o transdisciplinares, para ofrecer propuestas que contribuyan a un desarrollo sostenible ambiental, económico, político y social.
C8	CT8 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.
C9	CT9 - Tener la capacidad de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas, establecer plazos y cumplirlos.

Resultados de aprendizaje

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



Los alumnos aprenderán a integrar historias lineales o no lineales dentro de un videojuego. Para ello aprenderán a utilizar los distintos elementos narrativos aplicables en un videojuego y a combinarlos con la jugabilidad con el fin de crear un contexto narrativo que permita crear una experiencia de juego más enriquecedora.	A10	B1	C1
	A19	B2	C3
	A20	B3	C4
		B4	C6
	B5	C7	
	B6	C8	
	B7	C9	
	B8		
	B9		
	B10		
	B11		
	B12		
	B13		
	B14		
Los alumnos también aprenderán a diseñar interfaces visuales de retroalimentación de un videojuego, así como a diseñar sistemas de interacción adecuados mediante interfaces físicas como mandos, teclados, etc. Al acabar la asignatura conocerán cómo diseñar, evaluar y corregir la usabilidad de dichos interfaces y sistemas, así como la experiencia de usuario del juego.	A10	B1	C1
	A19	B2	C3
	A20	B3	C4
	A40	B4	C6
		B5	C7
	B6	C8	
	B7	C9	
	B8		
	B9		
	B10		
	B11		
	B12		
	B13		
	B14		

Contenidos	
Tema	Subtema
Diseño narrativo.	<ul style="list-style-type: none"> -Introducción al diseño narrativo -La historia y la narrativa en videojuegos. -Elementos narrativos y métodos para contar una historia en videojuegos. -Estructuras narrativas. -Diseño y desarrollo narrativo de personajes.
Diseño de interfaces y experiencia de usuario	<ul style="list-style-type: none"> -Introducción al UI/UX -Diseño de interfaces visuales para videojuegos. -Sistemas de interacción. -Diseño y análisis de la experiencia de usuario. -Técnicas de testeo, evaluación y corrección del juego.

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	A10 A19 A40 B3 B4 B5 B9 B10 B11 C1 C4 C6 C8	21	0	21



Prueba de respuesta múltiple	A10 A19 A20 A40 B1 B2 B3 B9 B10 B11 B13 B14	1.5	0	1.5
Trabajos tutelados	A10 A19 A20 A40 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C7 C9	10	44	54
Trabajos tutelados	A10 A19 A20 A40 B1 B2 B3 B5 B6 B7 B8 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C7 C9	9.5	48	57.5
Prueba oral	A10 A19 A20 A40 B1 B2 B6 B8 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C7 C9	0	4	4
Prueba oral	A10 A19 A20 A40 B1 B2 B6 B8 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C7 C9	1	8	9
Atención personalizada		3	0	3

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

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Sesión magistral	Clases magistrales de docencia que se emplean para impartir la teoría de la materia.
Prueba de respuesta múltiple	Tests cortos de respuesta múltiple que se realizarán durante las clases presenciales.
Trabajos tutelados	Trabajos individuales de duración semanal o biseñanal que se realizarán por el alumnado.
Trabajos tutelados	Trabajos de diseño de juegos que se realizarán por el alumnado de manera grupal.
Prueba oral	Videos cortos realizados por los alumnos de manera periódica que deberán mostrar y justificar los avances realizados de manera individual en los trabajos grupales de la materia.
Prueba oral	Presentación final de los trabajos grupales y defensa delante de los profesores de la materia.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Trabajos tutelados	Se recomienda al alumnado realizar tutorías con el profesorado de la materia para aclarar dudas sobre la elaboración de los trabajos de la asignatura.

Evaluación			
Metodologías	Competencias	Descripción	Calificación
Prueba de respuesta múltiple	A10 A19 A20 A40 B1 B2 B3 B9 B10 B11 B13 B14	Tests cortos de respuesta múltiple que se realizarán durante las clases presenciales.	10
Prueba oral	A10 A19 A20 A40 B1 B2 B6 B8 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C7 C9	Presentación final de los trabajos grupales y defensa delante de los profesores de la materia.	15



Trabajos tutelados	A10 A19 A20 A40 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C7 C9	Trabajos individuales de duración semanal o bisemanal que se realizarán por el alumnado.	15
Trabajos tutelados	A10 A19 A20 A40 B1 B2 B3 B5 B6 B7 B8 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C7 C9	Trabajos de diseño de juegos que se realizarán por el alumnado de manera grupal.	45
Prueba oral	A10 A19 A20 A40 B1 B2 B6 B8 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C7 C9	Videos cortos realizados por los alumnos de manera periódica que deberán mostrar y justificar los avances realizados de manera individual en los trabajos grupales de la materia.	15

Observaciones evaluación

Evaluación para la segunda oportunidad de julio y para la convocatoria extraordinaria de diciembre: Se mantendrá sin cambios la evaluación de las metodologías de "Prueba de respuesta múltiple" y las dos metodologías de "Trabajos tutelados". Se modificarán las pruebas orales que se sustituirán ambas por una única prueba oral que tendrá un peso del 30% y que consistirá en una presentación y defensa individual ante los profesores de la materia del trabajo grupal de la asignatura.

Fuentes de información

Básica	<ul style="list-style-type: none"> - SEGER, L. (2000). CÓMO CREAR PERSONAJES INOLVIDABLES, GUIA PRACTICA PARA EL DESARROLLO DE PERSONAJES EN CINE, TELEVISION, PUBLICIDAD, NOVELAS Y NARRACIONES CORTAS . PAIDOS IBERICA - Jeannie Novak (2011). Game Development Essentials: An Introduction (Tercera edición). Delmar Cengage Learning - Marianne Krawczyk, Jeannie Novak (2006). Game Development Essentials: Game Story & Character Development. 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 - Chris Crawford (2004). Chris Crawford on Interactive Storytelling. New Riders Games - (). Gamasutra. The Art & Business of Making Games. http://www.gamasutra.com. - (). GDC YouTube Channel. https://www.youtube.com/channel/UC0JB7TSe49lg56u6qH8y_MQ. - Scott Rogers (2018). LEVEL UP! Guía para ser un gran diseñador de videojuegos . Parramon - Scott Rogers (2014). Level Up! The Guide to Great Video Game Design. Second Edition. Wiley - Steve Swink (2008). Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation. Morgan Kaufmann - Tobias Heussner, Toiya Kristen Finley (2015). The Game Narrative Toolbox. Focal Press - Tobias Heussner (2019). The Advanced Game Narrative Toolbox. Tobias Heussner - Celia Hodent (2020). The Gamer's Brain: How Neuroscience and UX Can Impact Video Game Design. Taylor & Francis Inc - Celia Hodent (2020). The Psychology of Video Games. Routledge - Anders Drachen, Pejman Mirza-Babaei, Lennart Nacke (2018). Games User Research. Oxford
Complementaria	

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Lenguaje y Narrativa Gráficos y Audiovisuales/616G02002

Guion/616G02004

Diseño de Producción para Animación y Videojuegos/616G02006

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente



Diseño de Niveles y Jugabilidad/616G02037

Diseño Sonoro/616G02008

Asignaturas que continúan el temario

Otros comentarios



1. La entrega de los trabajos documentales que se realicen en esta materia:

Se solicitará en formato virtual y/o soporte informático. La entrega se realizará a través de Moodle, en formato digital sin necesidad de imprimirlos. De realizarse en papel:

No se emplearán plásticos. Se realizarán impresiones a doble cara. Se empleará papel reciclado. Se evitará la impresión de borradores.

2. Se debe hacer un uso sostenible de los recursos y la prevención de impactos negativos sobre el medio natural.

3. Se debe tener en cuenta la importancia de los principios éticos relacionados con los valores de la sostenibilidad en los comportamientos personales y profesionales.

4. Según se recoge en las distintas normativas de aplicación para la docencia universitaria se deberá incorporar la perspectiva de género en esta materia (se usará lenguaje no sexista, se utilizará bibliografía de autores de ambos sexos, se propiciará la intervención en clase de alumnos y alumnas...).

5. Se trabajará para identificar y modificar prejuicios y actitudes sexistas, y se influirá en el entorno para modificarlos y fomentar valores de respeto e igualdad.

6. Se deberán detectar situaciones de discriminación por razón de género y se propondrán acciones y medidas para corregirlas.

7. Se facilitará la plena integración del alumnado que por razones físicas, sensoriales, psíquicas o socioculturales, experimente dificultades a un acceso idóneo, igualitario y provechoso a la vida universitaria.

1. A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia: Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático. A entrega realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimirlos.De se realizar en papel: Non se empregarán plásticos. Realizaranse impresións a dobre cara. Empregarase papel reciclado. Evitarase a impresión de borradores. 2. Débese facer un uso sostible dos recursos e prevención de impactos negativos sobre o medio natural. 3. Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sostenibilidade nos comportamentos persoais e profesionais. 4. Segundo se recolle nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarase a intervención en clase de alumnos e alumnas?). 5. Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade. 6. Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas. 7. Facilitarase a plena integración do alumnado que por razón físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimenten dificultades a un acceso axeitado, igualitario e proveitoso á vida universitaria.

1. A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia: Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático. A entrega realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimirlos.De se realizar en papel: Non se empregarán plásticos. Realizaranse impresións a dobre cara. Empregarase papel reciclado. Evitarase a impresión de borradores. 2. Débese facer un uso sostible dos recursos e prevención de impactos negativos sobre o medio natural. 3. Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sostenibilidade nos comportamentos persoais e profesionais. 4. Segundo se recolle nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarase a intervención en clase de alumnos e alumnas?). 5. Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade. 6. Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas. 7. Facilitarase a plena integración do alumnado que por razón físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimenten dificultades a un acceso axeitado, igualitario e proveitoso á vida universitaria.

1. A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia: Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático. A entrega realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimirlos.De se realizar en papel: Non se empregarán plásticos. Realizaranse impresións a dobre cara. Empregarase papel reciclado. Evitarase a impresión de borradores. 2. Débese facer un uso sostible dos recursos e prevención de impactos negativos sobre o medio natural. 3. Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sostenibilidade nos comportamentos persoais e profesionais. 4. Segundo se recolle nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarase a intervención en clase de alumnos e alumnas?). 5. Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade. 6. Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas. 7. Facilitarase a plena integración do alumnado que por razón físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimenten dificultades a un acceso axeitado, igualitario e proveitoso á vida universitaria.



se e recolle nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria; deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia; (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarase a intervención en clase de alumnos e alumnas?); 5. Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade; 6. Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas; 7. Facilitarase a plena integración do alumnado que por razóns físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimenten dificultades a un acceso axeitado, igualitario e proveitoso á vida universitaria.

1. A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia; Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático; A entrega realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos. De se realizar en papel: Non se empregarán plásticos; Realizaranse impresións a dobre cara; Empregarase papel reciclado; Evitarase a impresión de borradores; 2. Débese facer un uso sostible dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural; 3. Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sostenibilidade nos comportamentos persoais e profesionais; 4. Segundo se recolle nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria; deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia; (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarase a intervención en clase de alumnos e alumnas?); 5. Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade; 6. Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas; 7. Facilitarase a plena integración do alumnado que por razóns físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimenten dificultades a un acceso axeitado, igualitario e proveitoso á vida universitaria.

1. A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia; Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático; A entrega realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos. De se realizar en papel: Non se empregarán plásticos; Realizaranse impresións a dobre cara; Empregarase papel reciclado; Evitarase a impresión de borradores; 2. Débese facer un uso sostible dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural; 3. Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sostenibilidade nos comportamentos persoais e profesionais; 4. Segundo se recolle nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria; deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia; (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarase a intervención en clase de alumnos e alumnas?); 5. Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade; 6. Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas; 7. Facilitarase a plena integración do alumnado que por razóns físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimenten dificultades a un acceso axeitado, igualitario e proveitoso á vida universitaria.



(*) 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