Guia docente				
Datos Identificativos				2022/23
Asignatura (*)	Diseño de Entornos		Código	730529012
Titulación	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos			
Descriptores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Máster Oficial	2º cuatrimestre	Primero	Obligatoria	3
Idioma	CastellanoGallego			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónSocioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinador/a		Correo electrónico		
Profesorado	Castro Pena, Luz Fiaño Salinas, Carlota	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es carlota.fsalinas@udc.es	
Web				
Descripción general	Diseño de entornos es la asignatura que formará alumnado en los conocimientos y herramientas precisas para abordar el diseño de los espacios visuales y sonoros de un videojuego. Los contenidos de la asignatura se orientan a fomentar la capacidad analítica del estudiantado, así como a estimular su creatividad para enfrentarse a la creación de entornos, escenografías y ambientación para un videojuego. En este sentido se formará y orientará al alumnado en la creación de espacios y elementos de decorado coherentes con su diseño narrativo y jugabilidad.			

Competencias del título	
Código	Competencias del título
A10	CE10 - Diseñar los entornos y las escenografías donde transcurre un videojuego
A11	CE11 - Crear la ambientación sonora y visual de los entornos donde transcurre un videojuego
A17	CE17 - Analizar e interpretar las formas, aspectos y movimientos a partir del mundo real o del arte conceptual para recrear los elementos necesarios de un videojuego
A18	CE18 - Conocer los fundamentos artísticos y técnicos que permitan conceptualizar gráficamente los elementos de un videojuego
A19	CE19 - Crear el arte conceptual de los distintos elementos necesarios para hacer un videojuego
B1	CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
B2	CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
B3	CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
B4	CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades
B5	CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo
B6	CG1 - Capacidad de organización y planificación, especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los contenidos audiovisuales digitales que componen un videojuego
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
B14	CG9 - Capacidad de diseño y gestión de proyectos, resolviendo los aspectos narrativos, técnicos y de gestión del proyecto de videojuego
C1	CT1 - Habilidades comunicativas y claridad de exposición oral y escrita
C2	CT2 - Capacidad de trabajo personal, organizado y planificado

C3	CT3 - Habilidad para a gestión de la información
C4	CT4 - Capacidad de abstracción, análisis, síntesis y estructuración de la información y las ideas
C5	CT5 - Asunción de la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida y capacidad de autoaprendizaje mediante la inquietud por buscar y adquirir nuevos conocimientos
C6	CT6 - Capacidad de enfrentarse a situaciones nuevas y utilizar el conocimiento, tecnología e información disponibles para resolver los problemas con los que debe de enfrentarse
C7	CT7 - Comprender y valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en la profesión y en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad
C8	CT8 - Conocimiento y utilización de las nuevas tecnologías necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje	Competencias del título		
Profundizar en las potencialidades del diseño visual y sonoro para la narrativa de un videojuego y su jugabilidad	AP10 AP11 AP18	BP2 BP14	CP1 CP4
Diseñar la escenografía de un videojuego atendiendo al género y en coherencia con su diseño narrativo y jugabilidad.	AP10 AP17 AP18 AP19	BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP6 BP11 BP12	CP1 CP3 CP4 CP5 CP6 CP7
Enfrentarse al diseño sonoro de un videojuego tanto en lo que respecta a la creación de espacios como a la selección de música, voces o sonidos-acción, desde una perspectiva estética y/o funcional.	AP10 AP11	BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP6 BP11 BP12 BP14	CP1 CP2 CP3 CP4 CP5 CP6 CP7 CP8
Abordar el diseño y creación de objetos de atrezzo específicos para cada entorno teniendo en cuenta el diseño narrativo, jugabilidad y personajes del videojuego.	AP10 AP11 AP17 AP18 AP19	BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP6 BP11 BP12 BP14	CP1 CP2 CP4 CP6 CP7 CP8
Crear los entornos, escenografías y ambientación de un videojuego, tanto desde una perspectiva visual como sonora.	AP11 AP17 AP18	BP2 BP5 BP6 BP12 BP14	CP2 CP6 CP8

Contenidos

Tema	Subtema
1. Introducción	· Mundos del juego · Localizaciones · Estilo visual
2. Diseño visual	· Aspectos culturales, estéticos y semióticos · Diseño visual y jugabilidad
3. Escenografía y atrezzo	· Arquitectura · Vegetación · Objetos de atrezzo · Flujo de trabajo
4. Props	· Cualidades y relevancia · Equipo de los personajes · Vehículos y maquinaria · Evolución visual y narrativa · Flujo de trabajo
5. Diseño sonoro	· Diseño de sonido para entornos interactivos · La música en los videojuegos · Efectos de sonido · Voces · Flujo de trabajo
6. Ambientación	· Iluminación y color · Efectos ambientales · Paisajes sonoros
7. Documentación	· El libro de arte de entornos. Contenidos y desarrollo · Props. Ficha de especificaciones · Documento de diseño sonoro. Contenidos y desarrollo

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competéncias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
Trabajos tutelados	A10 A11 A19 B2 B4 B6 B12 B14 C1 C2 C4 C5 C6 C8	6	42	48
Presentación oral	B1 B2 B3 B4 C1 C3 C4	2	2	4
Eventos científicos y/o divulgativos	A10 A11 A18 B1 B5 C7	3	0	3
Sesión magistral	A17 A18 B1 B3 B5 B11 C3 C7	9	10	19
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
Trabajos tutelados	Desarrollo del diseño de espacios, escenografía, ambientación y props de un videojuego tanto desde una perspectiva visual como sonora.
Presentación oral	Presentación del trabajo. La presentación se centrará en aquellos aspectos más salientables del diseño llevado a cabo, además de responder a cuestiones relativas a las decisiones adoptadas en el plano estético/narrativo.

Eventos científicos y/o divulgativos	Conferencia a cargo de un profesional experto en el diseño de entornos en general, o en algún aspecto concreto del temario.
Sesión magistral	Clase expositiva ilustrada con ejemplos de videojuegos. En las sesiones magistrales se podrán desarrollar actividades encaminadas a facilitar la comprensión de la materia así como discusiones dirigidas, que exijan al alumnado mostrar la adquisición de conceptos y conocimientos.

Atención personalizada	
Metodologías	**Descripción**
Trabajos tutelados Presentación oral Sesión magistral	En esta materia se establecerán fórmulas para la atención al alumnado, la resolución de cuestiones y el seguimiento del trabajo personal/grupal tanto en las clases y horas oficiales de tutorías, como en otros momentos, a través de Moodle y otros canales TIC. En el caso de estudiantes con Dispensa académica, dada la orientación práctica de esta materia, se establecerán fórmulas personalizadas de tutorización que faciliten al alumnado el seguimiento de la asignatura y el desarrollo del trabajo, siempre respetando la organización y posibilidades docentes.

Evaluación			
Metodologías	**Competéncias**	**Descripción**	**Calificación**
Trabajos tutelados	A10 A11 A19 B2 B4 B6 B12 B14 C1 C2 C4 C5 C6 C8	Diseño de espacios, escenografía, ambientación y props de un videojuego tanto desde una perspectiva visual como sonora. Esta evaluación atenderá la los criterios fijados en clase.	80
Presentación oral	B1 B2 B3 B4 C1 C3 C4	Presentación del trabajo. Se tendrán en cuenta aspectos como contenidos, expresión oral, participación y/o capacidad de síntesis, entre otros. En cualquier caso, dichos criterios de evaluación se concretarán en el aula.	20

Observaciones evaluación
Para superar la materia es preciso haber aprobado el trabajo tutelado (mínimo 4 puntos) y obtener un mínimo de cinco puntos en la calificación final (sumatorio de trabajo tuleado y presentación oral). Para la evaluación de la materia hace falta presentarse a las dos actividades con peso en la nota final: trabajo tutelado y presentación oral. En el caso de no desarrollar alguna de estas actividades, o no hacerlo en tiempo y forma, se señalará un "No presentado" en la correspondiente convocatoria. La realización fraudulenta de las pruebas o actividades de evaluación implicará directamente la cualificación de suspenso '0' en la materia en la convocatoria correspondiente, invalidando así cualquier cualificación obtenida en todas las actividades de evaluación de cara a la convocatoria extraordinaria. Por tanto, aquellos trabajos que cuenten con algún apartado, diseño o propuesta copiada, serán calificados con un cero, con el consecuente suspenso de la materia. El alumnado con dispensa académica deberá presentarse y superar ambas partes -trabajo y presentación oral- si bien, en el caso de incompatibilidades, podrán desarrollar la presentación oral en otra fecha-hora previamente acordada con la docente. En cualquiera caso, en la primera tutoría, se comunicarán los aspectos y especificaciones de estas tareas, diseñando un itinerario personalizado en función de las posibilidades e intereses docentes-discentes. Convocatoria de diciembre y segunda oportunidad: en el caso de alumnado que no haya entregado los elementos requeridos para superar con éxito la evaluación ordinaria, deberán entregarse en cualquiera de las demás convocatorias. Si se han entregado los materiales requeridos pero estos han sido objeto de correcciones o sugerencias de mejora (que han impedido superar la asignatura en la convocatoria ordinaria), en la siguiente convocatoria a la que se concurra deberán presentar dichos materiales con las mejoras o cambios que se hayan comunicado y/o las ampliaciones de contenido requeridas por la docente de la materia.

Fuentes de información	
Básica	- Galuzin, Alez (2016). Preproduction Blueprint: How to plan game environments and level designs paperback. WorldoflevelDesign.com - González Jiménez, Daniel (2014). Arte de videojuegos: da forma a tus sueños. Paracuellos de Jarama. Ra-Ma - Shell, Jesse (2008). Art of Game Design: A Book of Lenses. Burlington. Morgan Kaufmann - Pardew, Less (2005). Beginning Illustration and Storyboarding for Games. Boston. Thomson CourseTecnology PTR. - Hoffert, Paul (2007). Music for new media. Boston. Berklee Press - Brandon, Alexander (2005). Audio for games: Planning, process and production. Brandon, Alexander Nesta materia Moodle constitúe a principal fonte de información dado o seu emprego como espazo para centralizar e organizar os diferentes recursos didácticos.Nesta esta plataforma o alumnado terá á súa disposición material de consulta, exemplos de apoio, así como diversos recursos -como bancos de son ou música creative commons- necesarios tanto para un correcto seguimento da materia e desenvolvemento do traballo como para ampliar e enriquecer os contidos tratados na aula.
Complementária	- Chion, Michel (1994). La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y sonido. Barcelona: Paidós

Recomendaciones
Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente
Taller de Diseño de Videojuegos I/730529005 Diseño Narrativo/730529003 Arte de Concepto I. Personajes/730529007
Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente
Diseño de Personajes/730529010 Arte de Concepto II. Entornos/730529017 Diseño de Jugabilidad/730529011 Diseño de Niveles/730529013 Taller de Diseño de Videojuegos II/730529015
Asignaturas que continúan el temario
Otros comentarios
Para ayudar a conseguir un entorno inmediato sostenido y cumplir con el objetivo de la acción número 5: ?Docencia e investigación saludable y sustentable ambiental y social? del "Plan de Acción Green Campus Ferrol": La entrega de los trabajos documentales que se realicen en esta materia: ? Se solicitarán en formato virtual y/o soporte informático ? Se realizará a través de Moodle, en formato digital sin necesidad de imprimirlos ? En caso de ser necesario realizarlos en papel: - No se emplearán plásticos - Se realizarán impresiones a doble cara.- Se empleará papel reciclado. - Se evitará la impresión de borradores. Se debe de hacer un uso sostenible de los recursos y la prevención de impactos negativos sobre el medio natural Se debe tener en cuenta la importancia de los principios éticos relacionados con los valores de la sostenibilidad en los comportamientos personales y profesionales Se incorpora perspectiva de género en la docencia de 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?) 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.

(*) 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