



Teaching Guide

Teaching Guide				
Identifying Data			2022/23	
Subject (*)	Environment Design		Code	730529012
Study programme	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos			
Descriptors				
Cycle	Period	Year	Type	Credits
Official Master's Degree	2nd four-month period	First	Obligatory	3
Language	SpanishGalician			
Teaching method	Face-to-face			
Prerequisites				
Department	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónSocioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinador		E-mail		
Lecturers	Castro Pena, Luz Fiaño Salinas, Carlota	E-mail	maria.luz.castro@udc.es carlota.fsalinas@udc.es	
Web				
General description	Deseño de contornas é a materia que achegará ao alumnado aos coñecementos e ferramentas precisas para abordar o deseño dos espazos visuais e sonoros dun videoxogo. Os contidos da materia buscan fomentar a capacidade analítica do estudantado así como estimular a súa creatividade para que poidan facer fronte á creación de contornas, escenografías e ambientacións para videoxogos. Neste sentido formarase e orientarase ao alumnado na creación de espazos e elementos de decorado -visuais e sonoros- coherentes co deseño narrativo e xogabilidade de diferentes tipos de videoxogos.			

Study programme competences

Code	Study programme competences
A10	CE10 - Diseñar as contornas e as escenografías onde transcorre un videoxogo
A11	CE11 - Crear a ambientación sonora e visual das contornas onde transcorre un videoxogo
A17	CE17 - Analizar e interpretar as formas, aspectos e movementos a partir do mundo real ou da arte conceptual para recrear os elementos necesarios dun videoxogo
A18	CE18 - Coñecer os fundamentos artísticos e técnicos que permitan conceptualizar gráficamente os elementos dun videoxogo
A19	CE19 - Crear a arte conceptual dos distintos elementos necesarios para facer un videoxogo
B1	CB6 - Posuír e comprender coñecementos que acheguen unha base ou oportunidade de ser orixinais no desenvolvemento e/ou aplicación de ideas, a miúdo nun contexto de investigación
B2	CB7 - Que os estudantes saiban aplicar os coñecementos adquiridos e a súa capacidade de resolución de problemas en contornas novas ou pouco coñecidos dentro de contextos máis amplos (ou multidisciplinares) relacionados coa súa área de estudo
B3	CB8 - Que os estudantes sexan capaces de integrar coñecementos e enfrontarse á complexidade de formular xuízos a partir dunha información que, sendo incompleta ou limitada, inclúa reflexións sobre as responsabilidades sociais e éticas vinculadas á aplicación dos seus coñecementos e xuízos
B4	CB9 - Que os estudantes saiban comunicar as súas conclusións e os coñecementos e razóns últimas que as sustentan a públicos especializados e non especializados dun modo claro e sen ambigüidades
B5	CB10 - Que os estudantes posúan as habilidades de aprendizaxe que lles permitan continuar estudando dun modo que haberá de ser en gran medida autodirigido ou autónomo
B6	CG1 - Capacidade de organización e planificación, especialmente na formulación de traballos conducentes á creación dos contidos audiovisuais dixitais que compoñen un videoxogo
B11	CG6 - Capacidade crítica e autocrítica necesaria en todo proceso creativo no que se busca un compromiso coa calidade do traballo, os resultados e as solucións propostas
B12	CG7 - Traballo en equipo. Capacidade de abordar proxectos en colaboración con outros estudantes, asumindo roles e cumprindo compromisos de fronte ao grupo
B14	CG9 - Capacidade de deseño e xestión de proxectos, resolvendo os aspectos narrativos, técnicos e de xestión do proxecto de videoxogo
C1	CT1 - Habilidades comunicativas e claridade de exposición oral e escrita
C2	CT2 - Capacidade de traballo persoal, organizado e planificado



C3	CT3 - Habilidade para a xestión da información
C4	CT4 - Capacidade de abstracción, análise, síntese e estruturación da información e as ideas
C5	CT5 - Asunción da importancia da aprendizaxe ao longo da vida e capacidade de autoaprendizaxe mediante a inquietude por buscar e adquirir novos coñecementos
C6	CT6 - Capacidade de enfrontarse a situacións novas e utilizar o coñecemento, tecnoloxía e información dispoñibles para resolver os problemas cos que debe de enfrontarse
C7	CT7 - Comprender e valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico na profesión e no avance socioeconómico e cultural da sociedade
C8	CT8 - Coñecemento e utilización das novas tecnoloxías necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida

Learning outcomes			
Learning outcomes		Study programme competences	
Afondar nas potencialidades do deseño visual e sonoro para a narrativa dun videoxogo e a súa xogabilidade	AJ10	BJ2	CJ1
	AJ11	BJ14	CJ4
	AJ18		
Deseñar a escenografía dun videoxogo atendendo ao xénero e en coherencia co seu deseño narrativo e xogabilidade.	AJ10	BJ1	CJ1
	AJ17	BJ2	CJ3
	AJ18	BJ3	CJ4
	AJ19	BJ4	CJ5
		BJ5	CJ6
		BJ6	CJ7
		BJ11	
Enfrontarse ao deseño sonoro dun videoxogo tanto no que respecta á creación de espazos como á selección de música e os sons-acción, dende unha perspectiva estética e/ou funcional.	AJ10	BJ1	CJ1
	AJ11	BJ2	CJ2
		BJ3	CJ3
		BJ4	CJ4
		BJ5	CJ5
		BJ6	CJ6
		BJ11	CJ7
Abordar o deseño e creación de obxectos de atrezzo específicos para cada contorna tendo en conta o deseño narrativo, xogabilidade e personaxes do videoxogo.	AJ10	BJ1	CJ1
	AJ11	BJ2	CJ2
	AJ17	BJ3	CJ4
	AJ18	BJ4	CJ6
	AJ19	BJ5	CJ7
		BJ6	CJ8
		BJ11	
Crear as contornas, escenografías e ambientación dun videoxogo, tanto dende unha perspectiva visual como sonora.	AJ11	BJ2	CJ2
	AJ17	BJ5	CJ6
	AJ18	BJ6	CJ8
		BJ12	
		BJ14	



Topic	Sub-topic
1. Introducción	· Mundos do xogo · Localizacións · Estilo visual
2. Deseño visual	· Aspectos culturais, estéticos e semióticos · Deseño visual e xogabilidade
3. Escenografía e atrezzo	· Arquitectura · Vexetación · Obxectos de atrezzo · Fluxo de traballo
4. Props	· Cualidades e relevancia · Equipamento das personaxes · Vehículos e maquinaria · Evolución visual e narrativa · Fluxo de traballo
5. Deseño sonoro	· Deseño de son para contornas interactivas · A música nos videoxogos · Efectos de son · Voces · Fluxo de traballo
6. Ambientación	· Iluminación e cor · Efectos ambientais · Paisaxes sonoros
7. Documentación	· O libro de arte de contornas. Contidos e desenvolvemento · Props. Ficha de especificidades · Documento de deseño sonoro. Contidos e desenvolvemento

Planning				
Methodologies / tests	Competencies	Ordinary class hours	Student?s personal work hours	Total hours
Supervised projects	A10 A11 A19 B2 B4 B6 B12 B14 C1 C2 C4 C5 C6 C8	6	42	48
Oral presentation	B1 B2 B3 B4 C1 C3 C4	2	2	4
Events academic / information	A10 A11 A18 B1 B5 C7	3	0	3
Guest lecture / keynote speech	A17 A18 B1 B3 B5 B11 C3 C7	9	10	19
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
Supervised projects	Desenvolvemento do deseño de espazos, escenografía, ambientación e props dun videoxogo tanto dende unha perspectiva visual coma sonora.
Oral presentation	Presentación do traballo. A presentación centrarase naqueles aspectos máis salientables do deseño levado a cabo, ademais de responder a cuestións relativas ás decisións adoptadas no plano estético/narrativo.
Events academic / information	Conferencia a cargo dun profesional experto no deseño de contornas en xeral, ou dalgún aspecto concreto do temario.



Guest lecture / keynote speech	Clase expositiva ilustrada con exemplos de videoxogos. Nas sesións maxistrais poderanse desenvolver actividades encamiñadas a facilitar a comprensión da materia así como discusións dirixidas, que esixan ao estudantado amosar a adquisición de conceptos e coñecementos.
-----------------------------------	--

Personalized attention	
Methodologies	Description
Supervised projects Oral presentation Guest lecture / keynote speech	Nesta materia estableceranse fórmulas para a atención ao alumnado, a resolución de cuestións e o seguimento do traballo persoal/grupal tanto nas clases e horas oficiais de titorías, como noutros momentos, a través de Moodle e outras canles TIC. No caso de estudantado con Dispensa académica, dada a orientación práctica desta materia, estableceranse fórmulas personalizadas de titorización que faciliten ao alumnado o seguimento da materia e o desenvolvemento do traballo, sempre respetando a organización e posibilidades docentes.

Assessment			
Methodologies	Competencies	Description	Qualification
Supervised projects	A10 A11 A19 B2 B4 B6 B12 B14 C1 C2 C4 C5 C6 C8	Deseño de espazos, escenografía, ambientación e props dun videoxogo tanto dende unha perspectiva visual coma sonora. Esta avaliación atenderá a os criterios fixados na aula.	80
Oral presentation	B1 B2 B3 B4 C1 C3 C4	Presentación do traballo. Teranse en conta aspectos como contidos, expresión oral, participación e/ou capacidade de síntese, entre outros. En calquera caso, ditos criterios de avaliación concretaranse na aula.	20

Assessment comments
Para superar a materia é preciso ter aprobado o traballo tutelado (mínimo 4 puntos) e obter un mínimo de cinco puntos na calificación final (sumatorio de traballo tutelado e presentación oral). Para a avaliación da materia cómpre presentarse as dúas actividades con peso na nota final: traballo tutelado e presentación oral. No caso de non desenvolver algunha destas actividades, ou non facelo en tempo e forma, sinalarase un "Non presentado" na correspondente convocatoria. A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación implicará directamente a cualificación de suspenso '0' na materia na convocatoria correspondente, invalidando así calquera cualificación obtida en toda as actividades de avaliación de cara á convocatoria extraordinaria. Polo tanto, aqueles traballos que contén con algún apartado, deseño ou proposta copiada, serán cualificados cun cero, co consecuente suspenso na materia. O alumnado con dispensa académica deberá presentarse e superar ambas partes -traballo e presentación oral- se ben, no caso de incompatibilidades, poderá desenvolver a presentación oral noutra data-hora previamente acordada coa docente. En calquera caso, na primeira titoría se comunicarán os aspectos e especificacións destas tarefas, deseñando un itinerario personalizado en función as posibilidades e intereses docentes-discentes. Convocatoria de decembro e segunda oportunidade: no caso de alumnado que non teña entregado os elementos requiridos para superar con éxito a avaliación ordinaria, deberán ser entregados en calquera das demais convocatorias. Se foron entregados os materiais requiridos pero estes teñen sido obxecto de correccións ou suxestións de mellora (que impediron superar a materia na convocatoria ordinaria), na seguinte convocatoria á que se concorra deberán presentar os ditos materiais coas melloras ou cambios comunicados e/ou as ampliacións de contido requiridas pola docente da materia.

Sources of information



Basic	- 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 CourseTechnology 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.
Complementary	- Chion, Michel (1994). La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y sonido. Barcelona: Paidós

Recommendations

Subjects that it is recommended to have taken before

Video Game Design Workshop 1/730529005
 Narrative Design/730529003
 Concept Art I. Characters/730529007

Subjects that are recommended to be taken simultaneously

Character Design/730529010
 Concept Art II. Environments/730529017
 Gameplay Design/730529011
 Level Design/730529013
 Video Game Design Workshop II/730529015

Subjects that continue the syllabus

Other comments

Para axudar a conseguir unha contorna inmediata sostido e cumprir co obxectivo da acción número 5: "Docencia e investigación saudable e sustentable ambiental e social" do "Plan de Acción Green Campus Ferrol". A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia: · Solicitaranse en formato virtual e/ou soporte informático · Realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos · En caso de ser necesario realízalos en papel: - Non se empregarán plásticos.- Realizaranse impresións a dobre cara. - Empregarase papel reciclado. - Evitarase a impresión de borradores. Débese de facer un uso sustentable dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sustentabilidade nos comportamentos persoais e profesionais Incorporase perspectiva de xénero na docencia desta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarse a intervención en clase de alumnos e alumnas...)

Traballarase para identificar e modificar prexuizos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade.

(*)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.