



## DATOS IDENTIFICATIVOS

### Videoxogos: Deseño e desenvolvemento

Materia	Videoxogos: Deseño e desenvolvemento			
Código	P04G070V01908			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OP	4	1c
Lingua de impartición	Castelán			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Legeren Lago, Beatriz			
Profesorado	Legeren Lago, Beatriz			
Correo-e	blegeren@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	A través desta asignatura o alumno coñecerá que é un videoxogo, como se deseña, como se desenvolve, como se pon no mercado.			

## Competencias de titulación

Código	
A2	Coñecemento da historia e evolución da fotografía, cine, radio e televisión a través das súas propostas estéticas e industriais, ademais da súa relevancia social e cultural no tempo. Relacionar a evolución tecnolóxica e industrial coa linguaxe audiovisual, tendo en conta os conceptos teórico prácticos das representacións visuais e auditivas, os sistemas de comunicación e transmisión de conceptos e as súas realidades, así como os valores simbólicos e culturais básicos que favorezan unha correcta interpretación e análise dos signos ou códigos da imaxe en toda a súa extensión
A9	Coñecemento, identificación e aplicación de recursos, elementos, métodos e procedementos dos procesos de construción e análise dos relatos audiovisuais tanto lineais como non lineais
A22	Capacidade para a utilización das técnicas e procesos na organización e creación nas diversas fases da construción da produción multimedia e materiais interactivos
A23	Capacidade para aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe aos diferentes soportes audiovisuais, a partir do coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe mediante as novas tecnoloxías da información
A28	Capacidade para a identificación dos procesos e técnicas implicadas na dirección e xestión de empresas audiovisuais na súa estrutura industrial: produción, distribución e exhibición, así como de interpretar datos estatísticos do mercado audiovisual. Nesta competencia inclúese a xestión e organización dos equipos humanos para a produción audiovisual existente
A31	Capacidade para aplicar técnicas e procesos de creación e recursos técnicos ou humanos necesarios para o deseño de produción integral dun traballo audiovisual desde os elementos escenográficos e a imaxe de marca ata o seu proxecto gráfico de comercialización
A35	Capacidade para realizar a ordenación técnica dos materiais sonoros e visuais conforme a unha idea utilizando as técnicas narrativas e tecnolóxicas necesarias para a elaboración, composición, acabado e masterización de diferentes produtos audiovisuais e multimedia
A38	Capacidade para recrear o ambiente sonoro dunha produción audiovisual ou multimedia atendendo á intención do texto e da narración mediante a utilización de banda sonora, efectos sonoros e soundtrack
A40	Habilidade para o uso adecuado de ferramentas tecnolóxicas, especialmente informáticas, nas diferentes fases do proceso audiovisual para que o alumnado se exprese a través de imaxes ou discursos audiovisuais coa calidade técnica imprescindible
A42	Capacidade para definir proxectos persoais de creación innovadora que poidan contribuir ao coñecemento ou desenvolvemento das linguaxes audiovisuais ou á súa interpretación
A43	Capacidade para incorporarse e adaptarse a un equipo audiovisual profesional, facendo compatibles e mesmo sinérxicos os seus propios intereses particulares e os do proxecto colectivo no que se incorporou

A44	Capacidade para percibir criticamente a nova paisaxe visual e auditiva que ofrece o universo comunicativo que nos rodea, considerando as mensaxes icónicas como froito dunha sociedade determinada, produto das condicións sociopolíticas e culturais dunha época histórica determinada
A45	Capacidade para asumir o liderado en proxectos que requiran recursos humanos e de calquera outra natureza, xeríndoos eficientemente, asumindo os principios da responsabilidade social
B1	Capacidade de adaptación aos cambios tecnolóxicos, empresariais ou organigramas laborais
B2	Capacidade de traballo en equipo e de comunicación das propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio, así como capacidade para integrarse nun proxecto común encamiñado á obtención de resultados
B3	Capacidade para asumir riscos: capacidade para asumir riscos expresivos e temáticos, aplicando solucións e puntos de vista persoais no desenvolvemento dos proxectos
B4	Toma de decisións: capacidade para acertar ao elixir en situacións de incerteza, asumindo responsabilidades
B5	Práctica sistemática de autoavaliación crítica de resultados: valoración da importancia de corrixir e axustar constantemente os erros cometidos nos procesos creativos ou organizativos
B6	Orde e método: habilidade para a organización e temporalización das tarefas, realizándoas de xeito ordenado adoptando con lóxica as decisións prioritarias nos diferentes procesos de produción audiovisual
B7	Conciencia solidaria: respecto solidario polas diferentes persoas e pobos do planeta, polos valores universais de educación, cultura, paz e xustiza, e polos dereitos humanos, a igualdade de oportunidades e a non discriminación de mulleres e persoas con discapacidade
B8	Sensibilidade, respecto e necesidade de conservación do patrimonio cultural e audiovisual de Galicia e do mundo

### Competencias de materia

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe
1. Coñecemento e aplicación das técnicas e procesos de produción e difusión de produtos interactivos e multimedia, nas súas diversas fases, desde o punto de vista da organización e xestión dos recursos técnicos, humanos e presupostarios necesarios	A2
2. Ser capaz de identificar os recursos, elementos, métodos e procedementos usados na construción de obras multimedia	A9
3. Capacidade para a utilización das técnicas e procesos na organización e creación nas diversas fases da construción da produción multimedia e materiais interactivos	A22
4. Capacidade para aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe á produción multimedia, a partir do coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe mediante as novas tecnoloxías da información	A23
5. Capacidade para a identificación dos procesos e técnicas implicadas na dirección e xestión de empresas multimedia na súa estrutura industrial: produción, distribución e exhibición, así como interpretar datos estatísticos do mercado audiovisual	A28
6. Capacidade para aplicar técnicas e procesos de creación e recursos técnicos ou humanos necesarios para o deseño de producións interactivas	A31
7. Capacidade para realizar a ordenación técnica dos materiais sonoros e visuais conforme a unha idea utilizando as técnicas narrativas e tecnolóxicas necesarias para a elaboración, composición, acabado e masterización dun produto multimedia	A35
8. Capacidade para recrear o ambiente sonoro dunha produción multimedia atendendo á intención do texto e da narración mediante a utilización de banda sonora, efectos sonoros e soundtrack	A38
9. Habilidade para o uso adecuado de ferramentas tecnolóxicas, especialmente informáticas, nas diferentes fases do proceso de creación multimedia para que os alumnos exprésense coa calidade técnica imprescindible	A40
10. Capacidade para definir proxectos persoais de creación innovadora que poidan contribuír ao coñecemento ou desenvolvemento da linguaxe multimedia	A42
11. Capacidade para incorporarse e adaptarse a un equipo audiovisual profesional, facendo compatibles e ata sinérgicos os seus propios intereses particulares e os do proxecto colectivo no que se incorporou	A43
12. Capacidade para percibir criticamente a nova paisaxe visual e auditivo que ofrece o universo comunicativo que nos rodea	A44
13 - Capacidade para asumir o liderado en proxectos que requiran recursos humanos e de calquera outra natureza, xestionándoos eficientemente, asumindo os principios da responsabilidade social	A45
14. Orde e método: habilidade para a organización e temporalización das tarefas, realizándoas de maneira ordenada adoptando con lóxica as decisións prioritarias nos diferentes procesos de produción audiovisual	B6
15 - Sensibilidade cara á importancia que ten a distribución da produción audiovisual en mercados nacionais e internacionais como medio de difusión, conservación e valorización da cultura galega	B8
16. Outras Competencias transversales da titulación: Adaptación aos cambios empresariais, capacidade de traballar en equipo, de asumir riscos, de tomar decisións, de autocrítica e conciencia solidaria	B1 B2 B3 B4 B5 B7

<b>Contidos</b>	
Tema	
Videoxogos. Historia e Xéneros	Estado da Arte
Narración Interactiva para proxectos de entretememento	Da historia lineal á narración en forma de colar de perlas
Deseño de contidos de entretememento	Gráfica e Programación
Xestión de Proxectos	Equipos e Funcións
Orzamentos e Financiamento	Subvencións, Patrocinios e diferentes modelos de negocio

<b>Planificación</b>			
	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Traballos de aula	15	30	45
Traballos tutelados	13	52	65
Sesión maxistral	20	20	40

\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientador, considerando a heteroxeneidade do alumnado.

<b>Metodoloxía docente</b>	
	Descrición
Traballos de aula	1- Análise e deconstrución de produtos de entretememento interactivo coa finalidade de coñecer as diferentes partes das que consta un proxecto destas características
	2.- Realización de traballos individuais para a aprendizaxe do guión interactivo. presupuestación e presentación de proxectos.
Traballos tutelados	Os alumnos formarán grupos para proceder á realización dun proxecto interactivo de entretememento en equipo. Aplicando os coñecementos impartidos nas sesións magistrales
Sesión maxistral	Sesións teóricas onde se facilitará aos alumnos a base sobre a industria, o estado da arte e tamén todos aqueles coñecementos ou referencias que sexan necesarias para o estudante poida desenvolver os traballos encomendados, pero tamén aprender a realidade do sector.

<b>Atención personalizada</b>	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Os alumnos poderán consultar co profesor todas as cuestións ou dúbidas que poidan xurdir ao longo da materia. Para iso informaráselles das horas de titoría nas que o profesor poida atenderlles, ademais de en as horas de clase. Pero tamén se lles facilitará unha dirección de *email de contacto para que poidan establecer contacto co docente fose das horas de titoría establecidas.
Traballos de aula	Os alumnos poderán consultar co profesor todas as cuestións ou dúbidas que poidan xurdir ao longo da materia. Para iso informaráselles das horas de titoría nas que o profesor poida atenderlles, ademais de en as horas de clase. Pero tamén se lles facilitará unha dirección de *email de contacto para que poidan establecer contacto co docente fose das horas de titoría establecidas.
Traballos tutelados	Os alumnos poderán consultar co profesor todas as cuestións ou dúbidas que poidan xurdir ao longo da materia. Para iso informaráselles das horas de titoría nas que o profesor poida atenderlles, ademais de en as horas de clase. Pero tamén se lles facilitará unha dirección de *email de contacto para que poidan establecer contacto co docente fose das horas de titoría establecidas.

<b>Avaliación</b>		
	Descrición	Cualificación
Traballos de aula	Avaliaráse o grado de concreción obtido nos traballos segundo as pautas marcadas, así como a asistencia a aula para a realización de devanditos traballos	20
Traballos tutelados	O traballo tutelado consistirá no deseño dun proxecto de entretememento interactivo en grupo. Deberase presentar ao finalizar o curso.	40
Sesión maxistral	Cuestionario mixto, tipo test e con preguntas longas para avaliar os coñecementos adquiridos polo alumn	40

#### **Outros comentarios sobre a Avaliación**

Para aprobar a asignatura os alumnos deberán superar de forma positiva as probas correspondentes a cada unha das seccións nas que se divide a materia.

Si non se obtivese unha nota positiva nos traballos non terá opción a presentarse á proba escrita., polo que o alumno aparecería como Non Presentado na convocatoria.

Si fose o exame escrito a proba non superada e os traballos tivesen unha nota próxima ao notable, SÓ se debera repetir a proba escrita, PERO si os traballos non estivesen cualificados como notable, o alumno deberá volver examinarse de toda a materia. É dicir, volver a realizar os traballos e o exame

---

### **Bibliografía. Fontes de información**

Laramée, F. D, **Secrets of the Game Business**, Hingham: Charles River Media.,  
Marcos Molano, M., & Santorum, M., **I Congreso Internacional de Videojuegos**, Icono 14-,  
Marcos Molano, M., & Santorum, M., **La próxima Next Gen.**, Icono 14-,  
Varios, <http://www.gamasutra.com>,  
Martín Ibañez, E, **Videojuegos y publicidad. Cómo alcanzar las audiencias que escapan de los medios tradicionales**, Telos. Cuadernos de Comunicación e Innovación,  
Pestano Rodríguez, J. M., Von Sprecehr, R., & Trenta, M., **Comic y Videojuegos. Dos industrias culturales en conexión**, Area Abierta , 1-15.,  
Tapia Frade, A., López Iglesias, M., & Gonzalez Posada Vaticon, P., **Publicidad in Game. Los videojuegos como soporte publicitario.**, Pensar la Publicidad,  
Bushoff, B et Al, **Developing Interactive Narrative Content**, Hightext Verlag,  
Laramee, F.D. et Al, **Secrets of the Game Business**, Charles River Media,  
Irish, Dan, **The Game Producers Handbook**, Premier Press,  
Salem, K and Simmerman E, **Rules of Play**, Mit Press,  
Engenfeldt-Nielsen, S.; Hedide-Smith. y Tosca, S., **Understanding Videogames**, New York Routledge,  
Bogost, I, **Persuasive Games**, Cambridge Mit Press,  
Murray, J, **Hamlet on the Holodeck. The future of narrative in cyberspace**, Cambridge.Mit Press,  
MacLuhan,M, **Understanding media: The extensions of the man**, New York. The new American Library,  
Parlett, D, **The oxford history of board games**, Oxford: Oxford University Press,

---

### **Recomendacións**

#### **Materias que se recomenda ter cursado previamente**

Animación en contornas dixitais e multimedia/P04G070V01402  
Xestión de proxectos audiovisuais e interactivos/P04G070V01405  
Guión e deseño multimedia/P04G070V01901

---