



DATOS IDENTIFICATIVOS

Videoxogos: Deseño e desenvolvemento

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

Competencias

Código	
B5	Habilidade para expoñer os resultados dos traballos académicos de xeito oral ou por medios audiovisuais ou informáticos consonte os canons das disciplinas da comunicación
B6	Capacidade para definir proxectos persoais de creación innovadora que poidan contribuír ao coñecemento ou desenvolvemento das linguaxes audiovisuais ou á súa interpretación
C3	Coñecemento e aplicación das técnicas e procesos de produción e difusión audiovisuais nas súas diversas fases, desde o punto de vista da organización e xestión dos recursos técnicos, humanos e orzamentarios nos seus diversos soportes (cine, TV, vídeo, multimedia, etc.), ata a súa comercialización
C8	Coñecemento, identificación e aplicación de recursos, elementos, métodos e procedementos dos procesos de construción e análise dos relatos audiovisuais tanto lineais como non lineais.
C17	Capacidade para a comprensión e uso dos procesos, ferramentas e técnicas para o deseño e desenvolvemento de produtos interactivos para distintas pantallas e soportes.
C24	Capacidade para aplicar técnicas e procesos de creación e difusión no campo do deseño gráfico e dos produtos multimedia e hipermedia nas súas diversas fases, desde unha perspectiva teórica e práctica.
D2	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
D3	Capacidade para asumir riscos expresivos e temáticos, aplicando solucións e puntos de vista persoais no desenvolvemento dos proxectos.
D5	Práctica sistemática de autoavaliación crítica de resultados: valoración da importancia de corrixir e axustar constantemente os erros cometidos nos procesos creativos ou organizativos
D6	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
D7	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

Resultados de aprendizaxe

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe
1.- Identificar as técnicas e procesos de produción e difusión de produtos entretemento interactivo, nas súas diversas fases, desde o punto de vista da organización e xestión dos recursos técnicos, humanos e orzamentarios necesarios	C3 C8
2.- Recoñecer os recursos, elementos, métodos e procedementos usados na construción produtos interactivos de entretemento.	C8 C17

3.- Utilizar as técnicas e procesos de produción e difusión de produtos entretemento interactivo, nas súas diversas fases, desde o punto de vista da organización e xestión dos recursos técnicos e humanos necesarios	C17 C24	D3
4.- Deseñar proxectos persoais de creación innovadora no ámbito do entretemento interactivo próximos á proposta *indies que se están desenvolvendo na actualidade e valorar a importancia de corrixir os erros e diferenzas que se produzan ao longo do proceso creativo	B6	D3 D5
5.- Organizar o traballo en equipo e interpretar os roles que se lles encarguen en cada momento así como asumir o liderado do grupo se fose necesario e respectar as diferenzas entre todos os integrantes do equipo.		D2 D7
6.- Organizar e planificar as tarefas para determinar as decisións prioritarias nos diferentes procesos dunha produción interactiva de entretemento		D6
7.- Defender en público un proxecto innovador conforme aos canons das disciplinas da comunicación	B5	

Contidos

Tema	
Videoxogos. Historia e Xéneros	Estado da arte
Narración Interactiva para proxectos de entretemento	Da historia lineal á narración seguindo as diferentes paradigmas non lineais
Deseño de contidos de entretemento interactivo	Regras, Mecánicas e Tecnoloxía
Fases dun proxecto de entretemento	Deseño, Planificación, Produción, Probas e Mantemento. Equipos e funcións. Metodoloxía de xestión
Control económico do proxecto. Modelos de negocio	Xestión de presupostos Control económico do proxecto *Monetización de aplicacións.

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Traballos de aula	18	54	72
Traballos tutelados	14	28	42
Sesión maxistral	18	18	36

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Traballos de aula	Os alumnos formarán grupos para proceder á realización dun proxecto interactivo de entretemento en equipo. Aplicando os coñecementos impartidos nas sesións maxistrais
Traballos tutelados	1.- Análise e *deconstrución de produtos de entretemento 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. En primeiro lugar crearase un guión de estrutura lineal que se transformará en interactivo
Sesión maxistral	Sesións teóricas onde se facilitará aos alumnos a base sobre a industria, a 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.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Traballos de aula	O profesor actuase como o produtor executivo dos proxectos que deseñen e desenvolvan os alumnos
Traballos tutelados	O traballo tutelado consistirá na redacción dun proxecto de investigación. O alumno poderá consultar co docente calquera dúbida que teña respecto diso.

Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe	
Traballos de aula	Os alumnos formarán grupos para proceder á realización dun proxecto interactivo de entretemento en equipo. Aplicando os coñecementos impartidos nas sesións maxistrais	40	C3 C8 C24	D2 D3 D6

Traballos tutelados	1.- Análise e deconstrución de produtos de entretemento interactivo coa finalidade de coñecer as diferentes partes das que consta un proxecto destas características	40	B6	C3 C8
	2.- Realización de traballos individuais para a aprendizaxe do guión interactivo. Presupuestación e presentación de proxectos.			
Sesión maxistral	Cuestionario mixto, tipo test e con preguntas longas para avaliar os coñecementos adquiridos polo alumno	20	B6	C3

Outros comentarios sobre a Avaliación

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

Se 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.

Se fose o exame escrito a proba non superada e os traballos tivesen unha nota próxima ao notable, SÓ deberase repetir a proba escrita

PERO se os traballos non estivesen cualificados como notable, o alumno deberá volver examinarse de toda a materia. É dicir, volver realizar os traballos e o exame

Bibliografía. Fontes de información

- Bentley, F and Barrett, E, **Building Mobile Experiences**, Mit Press. USA,
- Bogost, I, **Persuasive Games**, Cambridge Mit Press,
- Bushoff, B et Al, **Developing Interactive Narrative Content**, Hightext Verlag,
- Coleman,B Foreword by Clay, **Hello Avatar Rise of the Networked Generation**, Mit Press. USA,
- Corneliussen, H and Walker Rettberg, J, **Digital Culture, Play, And Identity A World of Warcraft® Reader**, Mit Press. USA,
- Engenfeldt-Nielsen, S.; Hedide-Smith. y Tosca, S., **Understanding Videogames**, New York Routledge,
- Flanagan, M, **Critical Play Radical Game Design**, Mit Press. USA,
- Irish, Dan, **The Game Producers Handbook**, Premier Press,
- Jones, S.E. and Thiruvathukal, G.E., **Codename Revolution The Nintendo Wii Platform**, Mit Press. USA,
- Jorgensen, K, **Gameworld Interfaces**, Mit Press. Usa,
- Jul, J, **A Casual Revolution Reinventing Video Games and Their Players**, Mit Press. USA,
- Laramée, F. D, **Secrets of the Game Business**, Hingham: Charles River Media.,
- MacLuhan,M, **Understanding media: The extensions of the man**, New York. The new American Library,
- Marcos Molano, M., & Santorum, M., **I Congreso Internacional de Videojuegos**, Icono 14-,
- Marcos Molano, M., & Santorum, M., **La próxima Next Gen.**, Icono 14-,
- Martín Ibañez, E, **Videojuegos y publicidad. Cómo alcanzar las audiencias que escapan de los medios tradicionales**, Telos. Cuadernos de Comunicación e Innovación,
- Murray, Janet H, **Hamlet on the Holodeck. The future of narrative in cyberspace**, Cambridge.Mit Press,
- Murray, Janet H, **Inventing the medium**, Mit Press. Usa,
- Parlett, D, **The oxford history of board games**, Oxford: Oxford University Press,
- Pestano Rodríguez, J. M., Von Sprechr, R., & Trenta, M., **Comic y Videojuegos. Dos industrias culturales en conexión**, Area Abierta , 1-15.,
- Salem, K and Simmerman E, **Rules of Play**, Mit Press,
- Tapia Frade, A., López Iglesias, M., & Gonzalez Posada Vaticon, P., **Publicidad in Game. Los videojuegos como soporte publicitario.**, Pensar la Publicidad,
- Taylor, T. L., **Raising The Stakes E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming**, Mit Press. USA,
- Despain, Wendy, **Writing for Videogame Genres**, A.K.Peters,
- Despain, Wendy, **Professional Techniques for Videogame Writing**, A.K.Peters,
- Juul, J, **Half -Real**, Mit Press. Usa,
- Varios, <http://www.gamasutra.com>,
- Juul, J, **The art of failure**, Mit Press. Usa,
- Dillon, Robert, **On the way to fun**, A.K.Peters,
- Varios, **GameStudies**,
- Rogers, Scott, **Level Up**, Wiley,
- Lehdonvirta, V & Castronova, E, **Virtual Economies**, Mit Press. Usa,
- Juul, J, **A Casual Revolution**, Mit Press. Usa,
- Costikyan, G, **Uncertainty in Games**, Mit Press. Usa,
- Fernández Gonzalo, Jorge, **Pixelar a Platón**, Micromegas,
- Leaver, T & Wilson M, **Social, Casual and Mobile Games**, Bloomsbury,

Recomendacións

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Proxectos interactivos en novos medios: telefonía móbil e TDT/P04G070V01907

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
