



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	#EnglishFriendly Castelán			
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 deseña, como se desenvolve, como se pon no mercado.			
	<p>Coa finalidade de proporcionar ao alumno unha formación o máis próxima á realidade que se van a atopar no mundo profesional.</p> <p>Durante o curso 2017-2018, a materia impartirase de forma multidisciplinar entre distintos membros do Grupo de Innovación Docente (ComTecArt- Comunicación, Tecnoloxía e Arte en Contornas Virtuais). Crearanse grupos de traballo con alumnos de Enxeñaría de Telecomunicación.</p>			

Competencias

Código	
B3	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
B4	Habilidade para expor os resultados dos traballos académicos de maneira escrita, oral ou por medios audiovisuais ou informáticos de acordo aos canons das disciplinas da comunicación.
C23	Capacidade para escribir con fluidez guións para os diferentes formatos audiovisuais
C25	Coñecemento e aplicación das técnicas para o deseño e desenvolvemento de proxectos multimedia interactivos
D2	Ser capaz de traballar en equipo e de comunicar as propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio.
D3	Ser capaz de asumir riscos expresivos e temáticos, aplicando solucións e puntos de vista persoais no desenvolvemento dos proxectos.
D4	Ser capaz de organizar as tarefas, realizándoas de maneira ordenada e adoptando con lóxica as decisións prioritarias nos diferentes procesos de produción audiovisual.

Resultados de aprendizaxe

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe
2.- Recoñecer os recursos, elementos, métodos e procedementos usados na construción produtos interactivos de entretemento.	B3
3.- Deseñar proxectos persoais de creación innovadora no ámbito do entretemento interactivo próximos ás propostas indie que se están desenvolvendo na actualidade	C23 C25
4.- 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 D3
5.- Organizar e planificar as tarefas para determinar as decisións prioritarias nos diferentes procesos dunha produción interactiva de entretemento.	D4
6.- Defender en público un proxecto innovador conforme aos canons das disciplinas da comunicación	B4

Contidos	
Tema	
Videoxogos. Historia e Xéneros	Estado da Arte Tipos de Xogadores.
Introducción deseño de xogos. (conceito, especificacions-arquitectura, deseño- entrega, postmortem)	Deseño, Planificación, Producción, Probas e Mantemento. Equipos e funcións. Metodoloxía de xestión
Deseño de Videoxogos (Elementos que os compoñen □ historia, mecánicas, arte, tecnoloxía, organización. Introducción a cada uno de ellos). Deseño de historia e deseño de niveis.	Elementos do deseño Regras Mecánicas Storydesign LevelDesign Dialogue
Modelos de Negocio	Xestión de presupostos Control económico do proxecto Monetización de aplicacións. O futuro

Planificación			
	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Traballo tutelado	18	54	72
Estudo de casos	14	16	30
Presentación	6	8	14
Lección maxistral	16	18	34

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

Metodoloxía docente	
	Descrición
Traballo tutelado	Os alumnos formarán grupos para proceder á realización dun proxecto interactivo de entretemento en equipo. Aplicando os coñecementos impartidos nas sesións maxistrais
Estudo de casos	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
Presentación	Os alunos deberán aprender a presentar os seus proxectos nun entorno profesional. Terán que defender a viabilidade da súa proposta fundamentando a mesma
Lección 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
Traballo tutelado	O profesor actuase como o produtor executivo dos proxectos que deseñen e desenvolvan os alumnos
Estudo de casos	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	
Traballo tutelado	Os alumnos formarán grupos para proceder á realización dun proxecto interactivo de entretemento en equipo. Aplicando os coñecementos impartidos nas sesións maxistrais . Os grupos se formarán con alumnos da materia TMCG de 4º de Inxeniería de Telecomunicacións.	60	B3 B4	D2 D3 D4
Estudo de casos	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. Presupuestación e presentación de proxectos.	30		C23

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.

No caso de traballo tutelado os alumnos deberán traballar en equipo, e neste caso prestarase especial atención a participación no proxecto e no grupo.

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

Bogost, I, **Persuasive Games**, Mit Press, Cambridge

Engenfeldt-Nielsen, S.; Hedide-Smith, y Tosca, S., **Understanding Videogames**, Routledge, 2008

Flanagan, M, **Critical Play Radical Game Design**, Mit Press, 2012

Irish, Dan, **The Game Producers Handbook**, Premier Press, 2005

Laramée, F. D, **Secrets of the Game Business**, Hingham: Charles River Media.,

Salem, K and Simmerman E, **Rules of Play**, Mit Press, 2004

Despain, Wendy, **Writing for Videogame Genres**, A.K.Peters, 2009

Bibliografía Complementaria

Bentley, F and Barrett, E, **Building Mobile Experiences**, Mit Press, 2012

Bushoff, B et Al, **Developing Interactive Narrative Content**, Hightext Verlag, 2002

Coleman,B Foreword by Clay, **Hello Avatar Rise of the Networked Generation**, Mit Press, 2012

Corneliussen, H and Walker Rettberg, J, **Digital Culture, Play, And Identity A World of Warcraft® Reader**, Mit Press, 2012

Jones, S.E. and Thiruvathukal, G.E., **Codename Revolution The Nintendo Wii Platform**, Mit Press, 2012

Jorgenesen, K, **Gameworld Interfaces**, Mit Press, 2013

Juul, J, **A Casual Revolution Reinventing Video Games and Their Players**, Mit Press, 2012

Macluhan,M, **Understanding media: The extensions of the man**, The new American Library, 1964

Marcos Molano, M., & Santorum, M., **I Congreso Internacional de Videojuegos**, Icono 14, 2010

Marcos Molano, M., & Santorum, M., **La próxima Next Gen.**, Icono 14-, Icono 14, 2009

Murray, Janet H, **Hamlet on the Holodeck. The future of narrative in cyberspace**, Mit Press, 1997

Murray, Janet H, **Inventing the medium**, Mit Press, 2012

Parlett, D, **The oxford history of board games**, Oxford University Press, 1999

Taylor, T. L., **Raising The Stakes E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming**, Mit Press, 2012

Despain, Wendy, **Professional Techniques for Videogame Writing**, A.K.Peters, 2008

Juul, J, **Half -Real**, Mit Press, 2011

Juul, J, **The art of failure**, Mit Press, 2013

Dillon, Robert, **On the way to fun**, A.K.Peters, 2013

Rogers, Scott, **Level Up**, Wiley, 2014

Juul, J, **A Casual Revolution**, Mit Press, 2010

Costikyan, G, **Uncertainty in Games**, Mit Press, 2013

Férrnandez Gonzalo, Jorge, **Pixelar a Platón**, Micromegas, 2015

Leaver, T & Wilson M, **Social, Casual and Mobile Games**, Bloomsbury, 2016

Herman, David, **Narratology beyond the human**, 978-0-19-085040-1, Oxford University Press, 2018

Cuadrado Alvarado, A; Planells, Jose A, **Ficción y Videojuegos**, 978-84-9180-720-9, UOC Press, 2020

Rollinger, Christian, **Classical Antiquity in Videogames**, 978-1-3500-663-2, Bloomsbuty, 2020

Drache, A; Pejman, M; Lennart, **Games User Research**, 978-0-19-879484-4, Oxford University Press, 2018

Recomendacións

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

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

Materias que se recomenda ter cursado previamente

(*)/

Guión e deseño multimedia/P04G070V01901

Outros comentarios

Outros comentarios

Haberá sesións de traballo en grupo durante as mañás dos Mércores, alternándose entre os Campus de Vigo e Pontevedra. A Universidade proporcionará transporte gratuito de ida e volta desde a Escola de Enxeñaría de Telecomunicación ou a

Facultade de Ciencias Sociais e a Comunicación, respectivamente.

No curso 2017/18 os grupos multidisciplinares estarán formados por alumnos das tres materias seguintes: (1)Videoxogos: Deseño e desenvolvemento, 4º curso, Grao en Comunicación Audiovisual. (2)Tecnoloxía multimedia e Computer graphics, 4º curso, Grao en Enxeñaría de Tecnoloxías de Telecomunicación, módulo de Son e Imaxe. (3)Programación de sistemas intelixentes, 4º curso, Grao en Enxeñaría de Tecnoloxías de Telecomunicación, módulo de Telemática. A actividade está coordinada por profesores do Grupo de Innovación Docente: ComTecArt (Comunicación, Tecnoloxía e Arte en Contornas Virtuais).

Plan de Continxencias

Descrición

=== MEDIDAS EXCEPCIONAIS PLANIFICADAS ===

Ante a incerta e imprevisible evolución da alerta sanitaria provocada pola COVID- 19, a Universidade establece una planificación extraordinaria que se activará no momento en que as administracións e a propia institución o determinen atendendo a criterios de seguridade, saúde e responsabilidade, e garantindo a docencia nun escenario non totalmente presencial. Estas medidas xa planificadas garanten, no momento que sexa preceptivo, o desenvolvemento da docencia dun xeito mais áxil e eficaz ao ser coñecido de antemán (ou cunha ampla antelación) polo alumnado e o profesorado a través da ferramenta normalizada e institucionalizada das guías docentes DOCNET.

=== ADAPTACIÓN DAS METODOLOXÍAS ===

Non se contemplan modificacións nas metodoloxías docentes coa única salvedade de que os contidos teóricos poderán ser impartidos de xeito non presencial.

Os mecanismos non presenciais de atención ao alumnado (titorías) serán o despacho virtual do campus remoto no horario indicado e o correo electrónico.

=== ADAPTACIÓN DA AVALIACIÓN ===

Non se contemplan modificacións nos sistemas de avaliación máis aló da posibilidade de que algunha das probas de avaliación teñan que realizarse de xeito non presencial.
