



## DATOS IDENTIFICATIVOS

### Entretemento interactivo: Videoxogos

Materia	Entretemento interactivo: Videoxogos			
Código	P04G071V01407			
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				
Descrición xeral	<p>A través desta materia o alumno coñecerá que é un videoxogo, como se diseña, como se desenvolve, como se pon no mercado. Coa finalidade de proporcionar ao alumno unha formación o máis próxima á realidade que se van a atopar no mundo profesional.</p> <p>Esta materia impártese de forma colaborativa con 2 materias de Enxenería de Telecomunicacións - Videoxogos e Realidade Virtual é Programación de Sistemas Intelixentes . Os estudantes de ambos graos traballan de forma conxunta para poder deseñar un videoxogo. Enfrentándose as problemáticas de colaborar con perfís que proveñen de diferentes ámbitos.</p>			

## Resultados de Formación e Aprendizaxe

Código	
A4	Que os estudantes poidan transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado
B3	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	Expoñer os resultados dos traballos académicos de maneira escrita, oral ou por medios audiovisuais ou informáticos de acordo aos canons das disciplinas da comunicación.
B6	Traballar en equipo e comunicar as propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio.
B8	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
C20	Escribir con fluidez guións para os diferentes formatos audiovisuais
C22	Coñecer e aplicar as técnicas para o deseño e desenvolvemento de proxectos multimedia interactivos
D2	Comunicar por oral e por escrito na legua galega.
D4	Adaptarse aos cambios tecnolóxicos, empresariais ou organigramas laborais

## Resultados previstos na materia

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe
1- Identificar las técnicas y procesos de producción y difusión de productos entretenimiento interactivo, en sus diversas fases, desde el punto de vista de la organización y gestión de los recursos técnicos, humanos y presupuestarios necesarios	B3 B8
2.- Reconocer los recursos, elementos y procedimientos usados en la construcción productos interactivos de entretenimiento.	C22
3.- Diseñar proyectos personales de creación innovadora en el ámbito del entretenimiento interactivo cercanos a las propuestas indies que se están desarrollando en la actualidad	B3 C20

4.- Organizar el trabajo en equipo e interpretar los roles que se les encarguen en cada momento, así como asumir el liderazgo del grupo si fuese necesario y respetar las diferencias entre todos los integrantes del equipo.	B6	D4
5.- Organizar y planificar las tareas para determinar las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de una producción interactiva de entretenimiento.	B8	D4
6.- Defender en público un proyecto innovador conforme a los cánones de las disciplinas de la comunicación	A4 B4	D2

### Contidos

#### Tema

Videoxogos: Historia y Xéneros	Taxonomía de xogos
Introdución o deseño de videoxogos	Conceto. especificaións-Arquitectura. Deseño-Entrega. Postmortem
Deseño de Videoxogos	Elementos que o componen Historia. Mecánicas. Arte. Tecnoloxía. Organización. Deseño da Historia Deseño de Nivéis
Videoxogos Serios	Qué e un xogo serio. Tipoloxía de xogo serio.

### Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Lección maxistral	15	6	21
Traballo tutelado	10	25	35
Resolución de problemas de forma autónoma	0	15	15
Presentación	4	0	4
Aprendizaxe colaborativa	10	25	35
Proxecto	4	14	18
Simulación ou Role Playing	2	0	2
Traballo	0	20	20

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

### Metodoloxía docente

	Descrición
Lección maxistral	Exposición dos distintos temas da materia
Traballo tutelado	Os alumnos realizarán traballos a longo do curso, seguidos da súa exposición e discusión.
Resolución de problemas de forma autónoma	Os alumnos deberán solucionar de forma autónoma algúns dos problemas relacionados co traballo colaborativa que desenvolven na materia.
Presentación	Os alumnos deberán realizar a presentación dos traballos que lles vaia encargando o profesor
Aprendizaxe colaborativa	Os alumnos deberán traballar de forma colaborativa con alumnos de outros graos cara a deseñar o piloto dun videoxogo.

### Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Traballo tutelado	O profesor fara un seguimento do traballo do alumno a longo do curso.
Probas	Descrición
Proxecto	O profesor tera revisión periódicas do proxecto que realicen os alumnos

### Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Aprendizaxe colaborativa	O impartirse a materia de forma colaborativa con materias de Enxeniería de Telecomunicacions. Os estudantes de ambos graos traballan de forma conxunta para poder deseñar un videoxogo.	20 A4 B3	

Proxecto	O deseño do proxecto conxunto, levará os estudantes a enfrentarse as problemáticas de colaborar con perfís que proveñen de diferentes ámbitos.	40	B4 B6 B8	D4
Traballo	O estudante deberá desenvolver un traballo de corte académico sobre algún tema relacionado con algún contido da materia.	40	C20 C22	D2

### Outros comentarios sobre a Avaliación

O alumno optará a dous tipos de calificación: avaliación continua e avaliación global

O alumnado deberá informar ao docente da súa **renuncia expresa ao sistema de avaliación continúa** no prazo establecido polo centro para tal fin, axuntado cuberto e asinado o documento habilitado para tal fin.

**1- Avaliación continua.** Aplicaránse as porcentaxes e conceptos anteriores (Exame, Observación sistemática e Proxecto), coas seguintes consideracións:

A asistencia ás clases e obrigatoria xa que unha das metodoloxías e aprendizaxe colaborativa (van a traballar con alumnos de outros centros), polo tanto é recomendable asistir os alumnos que escollan avaliación continúa.

Na segunda convocatoria (xullo) aplicaránse os mesmos criterios de calificación, aínda que a Aprendizaxe Colaborativa e o Proxecto, non serán re-avaliados, manténdose a calificación da primeira edición. O alumno terá que mellorar o seu calificación mediante un proxecto individual.

**2. Avaliación global** -De acordo ao establecido no Estatuto do Estudante da Universidade de Vigo, o alumno que non opte pola modalidade de avaliación continua, terá dereito a unha proba global nas datas que a Facultade determine. Será unha proba única e que terá unha calificación entre 0 e 10, igual que na avaliación continua.

A proba de avaliación global realizarase na data e horarios previstos polo centro no calendario de exames oficial. O estudante deberá superar todas e cada unha das probas de avaliación previstas que se detallan a continuación obtendo unha cualificación mínima de 5 puntos en cada unha delas.

Esta modalidade consistirá nunha parte teórica (40% da calificación), e dous prácticas elaboración do proxecto (40% da calificación), e presentación do mesmo (20%).

1. A parte teórica incluírá preguntas curtas (20% da calificación) e outra parte de desenvolvemento dun tema do programa (20% da calificación).
2. A parte práctica consistirá no deseño dun proxecto de videoxogo, sobre un tema proposto polo docente. (40%). Que deberá entregar o día da proba teórica.
3. Deberá facerse unha presentación oral do proxecto. (20%), que terá lugar despois do exame teórico.

Na segunda convocatoria (xullo) aplicaránse os mesmos criterios de calificacións.

### Bibliografía. Fontes de información

#### Bibliografía Básica

Bogost, I, **Persuasive Games**, 9780262514880, MIT Press, 2010

Despain, Wendy, **Writing for Video Game Genres: From FPS to RPG**, 1568814178, 1st, AK Peters / CRC Press, 2009

Skolnick, Evan, **Videogame Storytelling**, 0385345828, Watson-Guptill, 2014

Rogers, Scott, **Level UP!**, 1118877160, Wiley, 2014

Schell, Jesse, **The art of Game Design**, 1138632058, 3rd, A K Peters/CRC Press, 2016

Salen, Katie; Zimmerman, Eric, **Rules of Play: Game Design Fundamentals**, MIT Press, 2003

Schreier, Jason, **Blood, Sweat and Pixels**, 0062651234, 1st, Harper paperback, 2017

Williams, Walt, **Significant Zero: Heroes, Villains, and the Fight for Art and Soul in Video Games**, 1501129953, Atria Books, 2017

Cuadrado, Alfonso; Planells, Antonio, **Ficción y videojuegos. Teoría y Práctica De La Ludonarración**, 8491807209, UOC, 2020

Kocurek, C., **Walter Benjamin on the Video Screen: Storytelling and Game Narratives**, 10.3390/arts7040069, 2018

#### Bibliografía Complementaria

### Recomendacións

#### Materias que continúan o temario

Traballo de Fin de Grao/P04G071V01991

### Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Aplicacións móbiles/P04G071V01409

---

**Materias que se recomenda ter cursado previamente**

---

Deseño e desenvolvemento de produtos interactivos/P04G071V01210

Guión audiovisual/P04G071V01209

Guión e deseño transmedia/P04G071V01309

---