

Curso académico: 2025/26

## 200273 - Videoxogos

A guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente de acordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías.

### Información da Guía Docente

**Código materia:** 200273

**Titulación:** 10013 - Grao en Comunicación Audiovisual

**Tipo:** Optativa

**Curso:** 3

**Número de ECTS:** 6.0

**Periodo:** Segundo cuatrimestre

**Idiomas:**

Docencia Expositiva: Grupo 101: Pendente

Docencia Interactiva: Grupo 101: Pendente

Acta: Grupo 1: Pendente

**Coordinación titulación:** Ana María González Neira

**Coordinación materia:** Antonio José Seoane Nolasco

**Profesorado:** Antonio José Seoane Nolasco

### 1. Descrición xeral

Asignatura na que se fai unha visión xeral do sector dos videoxogos e se explica o proceso de deseño e creación dos mesmos.

### 2. Resultados de formación e aprendizaxe (titulacións RD 822/2021) ou competencias (titulacións RD 1393/2007)

**Competencias (titulación RD 1393/2007)**

- [A01] Comunicar mensaxes audiovisuais.
- [A02] Crear produtos audiovisuais.
- [A03] Xestionar proxectos audiovisuais.
- [A04] Investigar e analizar a comunicación audiovisual.
- [A05] Coñecer as teorías e a historia da comunicación audiovisual.
- [A06] Coñecer o sector audiovisual: a oferta e as audiencias.
- [A07] Coñecer as técnicas de creación e produción audiovisual.
- [A08] Coñecer a tecnoloxía audiovisual.
- [A11] Coñecer as metodoloxías de investigación e análise.

- **[A12]** Coñecer os principais códigos da mensaxe audiovisual.
- **[B02]** Que os estudantes saiban aplicar os seus coñecementos ao seu traballo ou vocación dun xeito profesional e posúan as competencias que adoitan amosarse por medio da elaboración e defensa de argumentos e a resolución de problemas dentro da súa área de estudo.
- **[B03]** Que os estudantes teñan a capacidade de reunir e interpretar os datos relevantes (normalmente dentro da súa área de estudo) para emitir xuízos que acheguen unha reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica ou ética
- **[B04]** Que os estudantes poidan transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado
- **[B06]** Expresarse correctamente tanto de xeito oral como escrito en linguas oficiais da comunidade autónoma
- **[B08]** Empregar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) precisas para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.
- **[B09]** Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía aberta, culta, crítica, comprometida e solidaria capaz de analizar a realidade, diagnosticar problemas, formular e imprantar solución baseadas no coñecemento e orientadas ao ben común
- **[C01]** Entender a importancia da cultura emprendedora e coñecer os medios ao alcance das persoas emprendedoras.
- **[C02]** Valorar criticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para resolver os problemas cos que deben enfrontarse.
- **[C03]** Asumir como profesional e cidadán a importancia da aprendizaxe ao longo da vida.
- **[C04]** Valorar a importancia que ten a investigación, innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.

## 2.1. Resultados de aprendizaxe (titulacións RD 1393/2007)

| Resultados de aprendizaxe                                                                      | Competencias / Resultados do título                        |                                  |                      |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|----------------------------------|----------------------|
| Capacidade para planificar, deseñar e producir videoxogos nos diferentes xéneros e plataformas | A1<br>A2<br>A3<br>A4<br>A5<br>A6<br>A7<br>A8<br>A11<br>A12 | B2<br>B3<br>B4<br>B6<br>B8<br>B9 | C1<br>C2<br>C3<br>C4 |

## 3. Contidos

| Unidade de contido | Descrición                                                                                                                                                                                                  | Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias | Metodoloxías docentes e actividades formativas | Sistemas de avaliación |
|--------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|------------------------------------------------|------------------------|
| Tema               | Introducción:<br>- Evolución histórica.<br>- Xéneros.<br>- Tipos de xogadores.<br>- Mercado.                                                                                                                |                                                         |                                                |                        |
| Tema               | Producción de videoxogos:<br>- Proceso de produción xeral.<br>- Equipo e perfís.<br>- Documentos utilizados durante o proceso.<br>- Etapas de desenvolvemento.<br>- Proceso de creación do contido dixital. |                                                         |                                                |                        |
| Tema               | Deseño narrativo:<br>- Storytelling e a narrativa en videoxogos.<br>- Creación da historia.                                                                                                                 |                                                         |                                                |                        |

| Unidade de contido | Descrición                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias | Metodoloxías docentes e actividades formativas | Sistemas de avaliación |
|--------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|------------------------------------------------|------------------------|
|                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estructuras narrativas para videoxogos.</li> <li>- Diferenzas coa narrativa tradicional.</li> <li>- Ferramentas narrativas para contar a historia: cinemáticas, escenas de corte, triggered events.</li> <li>- Ferramentas narrativas e posibilidades de interacción.</li> <li>- Diagramas de navegación para a estruturación de historias lineais e non lineais.</li> </ul> |                                                         |                                                |                        |
| Tema               | Deseño de personaxes: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Descrición dos personaxes en tres niveis.</li> <li>- Evolución dos personaxes.</li> <li>- Interacción e interrelacións entre personaxes.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                    |                                                         |                                                |                        |
| Tema               | Deseño da xogabilidade: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Xogabilidade, diversión e motivación.</li> <li>- Teorías e metodoloxías de deseño.</li> <li>- Mecánicas e ciclos de xogo.</li> <li>- Sistemas de xogo.</li> <li>- Retos e recompensas.</li> <li>- Estrutura e fluxo de xogo.</li> <li>- Deseño de misións.</li> </ul>                                                                                |                                                         |                                                |                        |
| Tema               | Deseño de niveis: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Descrición de niveis.</li> <li>- Estruturación de niveis.</li> <li>- Localización de elementos do xogo.</li> <li>- Creación de mapas.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                           |                                                         |                                                |                        |
| Tema               | Deseño de interfaces: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Deseño adaptado á plataforma.</li> <li>- Deseño do interface visual de xogo.</li> <li>- Funcións das interfaces físicas utilizadas para interactuar.</li> </ul>                                                                                                                                                                                        |                                                         |                                                |                        |

#### 4. Metodoloxías docentes e actividades formativas

| Modalidade Presencial    |                                                                                                                                            |                            |                         |                            |                                                                                      |
|--------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|-------------------------|----------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| Metodoloxía              | Descrición                                                                                                                                 | Horas lectivas presenciais | Horas lectivas virtuais | Horas de traballo autónomo | Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias                              |
| Estudo de casos [MAG08]  | Visionado de documentais, vídeos complementarios e videoxogos así como o análise dos mesmos en relación os contidos teóricos de cada tema. | 8,00                       | 0,00                    | 0,00                       | A01, A02, A03, A04, A05, A06, A07, A08, A11, A12, B02, B03, B04, B09, C02, C03, C04. |
| Proba oral [MAG33]       | Defensa oral dos traballos tutelados fronte a un tribunal composto polos profesores da asignatura.                                         | 1,00                       | 0,00                    | 8,00                       | A01, A02, A03, B02, B03, B04, B06, B08, C01, C03.                                    |
| Sesión maxistral [MAG39] | Explicación dos contidos teóricos de cada tema da asignatura.                                                                              | 21,00                      | 0,00                    | 0,00                       | A01, A02, A03, A04, A05, A06, A07, A08, A11,                                         |

| Metodoloxía                 | Descrición                                                                                                    | Horas lectivas presenciais | Horas lectivas virtuais | Horas de traballo autónomo | Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias                                   |
|-----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|-------------------------|----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
|                             |                                                                                                               |                            |                         |                            | A12, B02, B03, B04, C03, C04.                                                             |
| Traballos tutelados [MAG42] | Dous traballos individuais:<br>1) Documento de concepto dun videoxogo<br>2) Documento de deseño dun videoxogo | 12,00                      | 0,00                    | 100,00                     | A01, A02, A03, A04, A05, A06, A07, A08, A11, A12, B02, B03, B04, B09, C01, C02, C03, C04. |
| Suma de horas por tipo      |                                                                                                               | 42,00                      | 0,00                    | 108,00                     |                                                                                           |
| Horas totais                |                                                                                                               |                            |                         | 150,00                     |                                                                                           |

## 5. Avaliación

| Modalidade Presencial       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                 |                                                                                           |
|-----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| Sistema de avaliación       | Descrición                                                                                                                                                                                                                                                                                              | Ponderación (%) | Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias                                   |
| Proba oral [SEG33]          | Presentación e defensa oral dos traballos tutelados (documentos de concepto e deseño) ante os profesores da asignatura. A presentación deberá ter una calificación superior o igual o 5 sobre 10 para poder aprobar a asignatura. Unha mala presentación implica o suspenso da asignatura.              | 10,00           | A01, A02, A03, B02, B03, B04, B06, B08, C01, C03.                                         |
| Traballos tutelados [SEG42] | Dous traballos que poderán facerse de forma individual ou en grupos de un número máximos de dúas persoas:<br>1) Documento de concepto dun videoxogo<br>2) Documento de deseño dun videoxogo<br>Os traballos deberán ter una calificación superior o igual o 5 sobre 10 para poder aprobar a asignatura. | 90,00           | A01, A02, A03, A04, A05, A06, A07, A08, A11, A12, B02, B03, B04, B09, C01, C02, C03, C04. |
| Total (%)                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | 100,00          |                                                                                           |

Todos os aspectos relacionados con dispensa académica, dedicación ao estudo, permanencia e fraude académica rexeranse de acordo coa [normativa académica](#) vixente na UDC.

### 5.1. Primeira oportunidade

A cualificación será válida só para esta convocatoria, non gardándose partes soltas para as oportunidades seguintes.

Deben de entregarse todos os traballos tutelados para aprobar a materia. En caso de non entregarse algún dos traballos, a materia cualificarase cun 0.

Os traballos deberán de entregarse con todas as seccións que se piden e os traballos incompletos avaliaranse cun 0.

No caso da proba oral, todos os alumnos que se presenten á devandita convocatoria deberán asistir á duración completa de toda a proba, chegando antes do comezo da mesma e asistindo a todas as presentacións da devandita convocatoria. En caso contrario non se avaliará o traballo e cualificarase como NON PRESENTADO.

As faltas de ortografía e gramática, así como os aspectos formais dos traballos teranse en conta na cualificación. A mala presentación dos traballos (documento mal estruturado, índices erróneos, fontes de texto de tamaño aleatorio, textos cortados, imaxes pouco lexibles, mala redacción etc.)/ etc.) afectará negativamente na cualificación. Un traballo con erros formais substanciais non se considerará aceptable e cualificarase cun 0.

As presentacións e recursos utilizados nas clases poñeranse ao dispor do alumnado.

### 5.2. Segunda oportunidade

Non se conserva ningunha cualificación das oportunidades anteriores.

É obrigatorio volver realizar a presentación do traballo o día establecido para o exame da materia.

A avaliación realizarase seguindo os mesmos criterios establecidos para a Primeira oportunidade.

### 5.3. Oportunidade adiantada

Non se conserva ningunha cualificación das oportunidades anteriores.

É obrigatorio volver realizar a presentación do traballo o día establecido para o exame da materia.

A avaliación realizarase seguindo os mesmos criterios establecidos para a Primeira oportunidade.

### 5.4. Dispensa académica

Todas as actividades formativas son susceptibles de dispensa académica excepto a "Proba oral" que se realiza o día do exame e que consiste nunha presentación do traballo realizado.

A proba oral realizarase nas mesmas condicións que o resto do alumnado.

O alumnado con dispensa académica non poderá realizar os traballos en grupo e terá que facelo de maneira individual.

O alumnado con dispensa académica deberá entregar todas as tarefas da materia seguindo os mesmos prazos e condicións que o resto do alumnado.

Os criterios de avaliación serán os mesmos que o resto do alumnado e que se atopan descritos en cada unha das oportunidades de avaliación.

O alumnado con dispensa académica deberá seguir a materia mediante o material proporcionado no Campus Virtual. Se o alumnado solicita, poderase realizar a supervisión dos traballos nas titorías da materia. Devanditos traballos poderanse realizar cos recursos proporcionados sen necesidade de asistencia presencial, aínda que se recomenda a asistencia a titorías.

## 6. Bibliografía recomendada

### Bibliografía Básica

- Castillo, Travis., Novak, Jeannie, 1966- (2008). Game development essentials : game level design. Delmar. Libro. [\[URL\]](#)
- Dunniway, Troy., Novak, Jeannie, 1966- (2008). Game development essentials : gameplay mechanics. Thomson Delmar Learning. Libro. [\[URL\]](#)
- Krawczyk, Marianne., Novak, Jeannie, 1966- (2006). Game development essentials : game story & character development. Thompson Delmar Learning. Libro. [\[URL\]](#)
- Novak, Jeannie, 1966- (2012). Game development essentials : an introduction. Delmar Cengage Learning, 3rd ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- Schell, Jesse, author. (2020). The art of game design : a book of lenses. CRC Press Taylor & Francis Group, 3rd edition.. Libro. [\[URL\]](#)

### Bibliografía Complementaria

- Adams, Ernest, autor, Dormans, Joris, autor (2012). Game mechanics : advanced game design. New Riders. Libro. [\[URL\]](#)
- Adams, Ernest., Rollings, Andrew, 1972- (2014). Fundamentals of game design. New Riders, 3rd ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- Bateman, Chris Mark. (2007). Game writing : narrative skills for videogames. Charles River Media, 1st ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- Fullerton, Tracy. (2019). Game design workshop a playcentric approach to creating innovative games. CRC Press, 4th ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- Heussner, Tobias., Lemay, Ann.; Hepler, Jennifer.; Finley, Toiya. (2015). The game narrative toolbox. Focal Press. Libro. [\[URL\]](#)
- Rogers, Scott. (2018). Level up! : guía para ser un gran diseñador de videojuegos. Parramon, Ed. act.. Libro. [\[URL\]](#)
- Salen, Katie., Zimmerman, Eric (2004). Rules of play : game design fundamentals. The Mit Press. Libro. [\[URL\]](#)

## 7. Recomendacións

Recoméndase levar equipamento ou material (portátil, tableta, caderno) onde poder tomar notas durante as clases.

Recoméndase a asistencia a titorías.