

Curso académico: 2025/26

202002 - Deseño Narrativo e de Interfaces

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: 202002

Titulación: 10014 - Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos

Tipo: Obrigatoria

Curso: 3

Número de ECTS: 6.0

Periodo: Primeiro cuatrimestre

Idiomas:

Docencia Interactiva: Grupo 102: Castelán

Grupo 103: Castelán

Acta: Grupo 1: Castelán

Coordinación titulación: Patricia Comesaña Comesaña

Coordinación materia: Antonio José Seoane Nolasco

Profesorado: José Ángel Fernández Holgado, Antonio José Seoane Nolasco

1. Descrición xeral

Os alumnos aprenderán a integrar historias lineais ou non lineais dentro dun videoxogo. Para iso aprenderán a utilizar os distintos elementos narrativos aplicables nun videoxogo e a combinalos coa xogabilidade co fin de crear un contexto narrativo que permita crear unha experiencia de xogo máis enriquecedora.

Os alumnos tamén aprenderán a deseñar interfaces visuais de retro-alimentación dun videoxogo, así como a deseñar sistemas de interacción adecuados mediante interfaces físicas como mandos, teclados, etc. Ao acabar a materia coñecerán como deseñar, avaliar e corrixir a usabilidade das devanditas interfaces e sistemas, así como a experiencia de usuario do xogo.

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

Competencias (titulación RD 1393/2007)

- **[A10]** CE10 - Coñecer as etapas principais do pipeline dunha produción de animación ou videoxogo e a súa importancia dentro do proceso global.
- **[A19]** CE19 - Coñecer os fundamentos necesarios para deseñar e definir un videoxogo con todos os seus elementos, así como contar coa capacidade de analizar, avaliar e corrixir os diferentes aspectos dun videoxogo.
- **[A20]** CE20 - Comprender e saber aplicar os modelos de xestión de proxectos de animación e videoxogos.

- **[A40]** CE40 - Dotar de destrezas e metodoloxías para a creación de interfaces humano-computador.
- **[B01]** CB1 - Que o estudantado teña demostrado posuír e comprender coñecementos nunha área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e que adoita atoparse a un nivel que, aínda que se apoia en libros de texto avanzados, inclúe tamén algúns aspectos que implican coñecementos procedentes da vangarda do seu campo de estudo.
- **[B02]** CB2 - Que o estudantado saiba aplicar os seus coñecementos ao seu traballo ou vocación dun xeito profesional e posúa as competencias que adoitan demostrarse mediante a elaboración e defensa de argumentos e a resolución de problemas dentro da súa área de estudo.
- **[B03]** CB3 - Que o estudantado teña a capacidade de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro da súa área de estudo) para emitir xuízos que inclúan unha reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica ou ética.
- **[B04]** CB4 - Que o estudantado poida transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado.
- **[B05]** CB5 - Que o estudantado teña desenvolvido aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía.
- **[B06]** CG1 - Capacidade de organización e planificación. Especialmente no deseño de traballos dirixidos á creación dos contidos audiovisuais dixitais que compoñen unha produción de animación ou un videoxogo.
- **[B07]** CG2 - Capacidade para resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnolóxico e no eido da creación de contidos dixitais interactivos e de animación.
- **[B08]** CG3 - Coñecementos informáticos, especialmente os relativos ao uso de tecnoloxías e programas de última xeración no campo de estudo.
- **[B09]** CG4 - Coñecer os procedementos, destrezas e metodoloxías necesarios para adaptar o proceso creativo ao medio dixital e producir obras artísticas a través de tecnoloxías específicas.
- **[B10]** CG5 - Valorar criticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para aplicalos na resolución de problemas.
- **[B11]** CG6 - Capacidade crítica e autocrítica, necesaria en todo proceso creativo no que se busca un compromiso coa calidade do traballo, os resultados e as solucións propostas.
- **[B12]** CG7 - Traballo en equipo. Capacidade para abordar proxectos en colaboración con outros/as estudantes, asumindo roles e cumprindo compromisos para co grupo.
- **[B13]** CG8 - Capacidade para aplicar os coñecementos na práctica, integrando as diferentes partes do programa, relacionándoas e agrupándoas no desenvolvemento de produtos complexos.
- **[B14]** CG9 - Capacidade de deseño e xestión de proxectos, resolvendo os aspectos narrativos, técnicos e de xestión dun proxecto de animación ou videoxogo.
- **[C01]** CT1 - Expresarse correctamente, tanto oralmente como por escrito, nas linguas oficiais da comunidade autónoma.
- **[C03]** CT3 - Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e da comunicación (TIC) necesarias para o exercicio da profesión e para a aprendizaxe ao longo da vida.
- **[C04]** CT4 - Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía respectuosa coa cultura democrática, os dereitos humanos e a perspectiva de xénero.
- **[C06]** CT6 - Adquirir habilidades para a vida e hábitos, rutinas e estilos de vida saudables.
- **[C07]** CT7 - Desenvolver a capacidade para traballar en equipos interdisciplinares ou transdisciplinares, ofrecendo propostas que contribúan a un desenvolvemento sostible ambiental, económico, político e social.
- **[C08]** CT8 - Valorar a importancia da investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.
- **[C09]** CT9 - Ter a capacidade de xestionar tempos e recursos: desenvolver plans, priorizar actividades, identificar as críticas, establecer prazos e cumprilos.

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

Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
Os alumnos aprenderán a integrar historias lineais ou non lineais dentro dun videoxogo. Para iso aprenderán a utilizar os distintos elementos narrativos aplicables nun videoxogo e a combinalos coa xogabilidade co fin de crear un contexto narrativo que permita crear unha experiencia de xogo máis enriquecedora.	A10	B1	C1
	A19	B2	C3
	A20	B3	C4
		B4	C6
		B5	C7
		B6	C8
		B7	C9
		B8	
		B9	
		B10	
		B11	
		B12	
		B13	
		B14	

Os alumnos tamén aprenderán a deseñar interfaces visuais de retro-alimentación dun videoxogo, así como a deseñar sistemas de interacción adecuados mediante interfaces físicas como mandos, teclados, etc. Ao acabar a materia coñecerán como deseñar, avaliar e corrixir a usabilidade das devanditas interfaces e sistemas, así como a experiencia de usuario do xogo.	A10 A19 A20 A40	B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 B14	C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9
--	--------------------------	---	--

3. Contidos

Unidade de contido	Descrición	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias	Metodoloxías docentes e actividades formativas	Sistemas de avaliación
Tema	1. Introducción ao deseño narrativo: 1.1. A HISTORIA NOS VIDEOXOGOS 1.2. O DESEÑO NARRATIVO 1.3. O DESEÑO NARRATIVO NA PRODUCCIÓN			
Tema	2. Estruturas narrativas en videoxogos: 2.1. O ARCO DA HISTORIA 2.2. A ESTRUTURA EN 3 ACTOS 2.3. ESTRUTURAS EPISÓDICAS 2.4. ESTRUTURA EN SECUENCIAS 2.5. A VIAXE DO HEROE 2.6. STORY BEATS 2.7. XOGOS SEN ESTRUTURA			
Tema	3. Deseño narrativo: 3.1. FERRAMENTAS NARRATIVAS 3.2. ESTRUTURANDO A NARRATIVA DO XOGO 3.3. AS 4 CAPAS DO DESEÑO NARRATIVO - THOMAS GRIP			
Tema	4. Desenvolvemento narrativo de personaxes para videoxogos: 4.1. AVATARIDADE 4.2. DESEÑO DE PERSONAXES			
Tema	5. Diálogos para videoxogos: 5.1. TIPOS DE DIÁLOGOS NOS VIDEOXOGOS 5.2. USO DE TWINE PARA DIÁLOGOS INTERACTIVOS			
Tema	6. Introducción ao UI/UX - Fluxo de pantallas: 6.1. QUE É O UI/UX? 6.2. GAME FLOW 6.3. TÉCNICAS DE TESTEO, AVALIACIÓN E CORRECCIÓN DA EXPERIENCIA DE USUARIO			
Tema	7. Menús de xogo e Interfaces in-game: 7.1. UI/UX 7.2. INTERFACE GRÁFICA DE USUARIO (GUI) 7.3. INTERFACES HUD, IN-GAME			

Unidade de contido	Descrición	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias	Metodoloxías docentes e actividades formativas	Sistemas de avaliación
Tema	8. Sistemas de información e interacción in-game: 8.1. UI/UX IN-GAME 8.2. INTERACCIÓN E A UI 8.3. CASOS DE EXEMPLO UI/UX IN-GAME 8.4. DEFININDO A UX IN-GAME DO NOSO XOGO			
Tema	9. Sistemas de control: 9.1. CONTROIS 9.2. INTERFACES FÍSICOS			

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
Presentación oral [MAG22]	Presentación final dos traballos da materia e defensa ante o profesorado. Esta presentación realizarase de maneira presencial. A defensa do traballo realizarase de maneira oral e/ou escrita e consistirá en preguntas sobre a aplicación dos contidos da materia nos traballos realizados durante a materia.	0,00	0,00	6,00	A10, A19, A20, A40, B01, B02, B06, B08, B11, B12, B13, B14, C01, C03, C07, C09.
Sesión maxistral [MAG39]	Charlas de docencia que se usan para ensinar a teoría da materia.	26,00	0,00	0,00	A10, A19, A40, B03, B04, B05, B09, B10, B11, C01, C04, C06, C08.
Traballos tutelados [MAG42]	Traballos de deseño a realizar polos alumnos en grupo ou de maneira individual.	25,00	0,00	93,00	A10, A19, A20, A40, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B07, B08, B12, B13, B14, C01, C03, C04, C07, C09.
Suma de horas por tipo		51,00	0,00	99,00	
Horas totais				150,00	

5. Avaliación

Modalidade Presencial			
Sistema de avaliación	Descrición	Ponderación (%)	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias
Presentación oral [SEG22]	Presentación final dos traballos da materia e defensa ante o profesorado. Esta presentación realizarase de maneira presencial. A defensa do traballo realizarase de maneira oral e/o escrita e consistirá en preguntas sobre a aplicación dos contidos da materia nos traballos realizados	10,00	A10, A19, A20, B01, B02, B05, B06, B08, B11, B12, B13, B14,

Sistema de avaliación	Descrición	Ponderación (%)	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias
	durante a materia.		C01, C03, C07, C09.
Traballos tutelados [SEG42]	Traballo de deseño de xogos a realizar polos alumnos en grupo ou de maneira individual.	90,00	A10, A19, A20, A40, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B07, B08, B12, B13, B14, C01, C03, C04, C07, C09.
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 sucesivas (a non ser que se indique de maneira explícita na cualificación).

Será necesario entregar todos os "Traballos tutelados" completos e con todos os apartados desenvolvidos para poder aprobar a materia (excepto nos que se especifique claramente que son optativos).

Deben entregarse todos os "Traballos tutelados" para aprobar a materia. En caso de non entregarse algún dos traballos ou que estea incompleto, a materia cualificarase cun 0.

Na avaliación de todas as oportunidades só computarán os traballos subidos nas tarefas do Campus Virtual para esa oportunidade, non se admitirán fóra de prazo nin se poderán entregar por ningunha vía que non estea indicada nin tampouco mediante ligazóns a documentos externos.

No caso da "Presentación 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. Unha vez empezada a proba, non se permitirá a entrada na aula.

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 Segunda 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

- Dille, Flint., Zuur Platten, John (2007). The ultimate guide to video game writing and design. Lone Eagle. Libro. [\[URL\]](#)
- GDC YouTube Channel. Game Developers Conference. Outro. [\[URL\]](#)
- Heussner, Tobias, ed. lit. (2019). The advanced game narrative toolbox. CRC Press. Libro. [\[URL\]](#)
- Heussner, Tobias., Lemay, Ann.; Hepler, Jennifer.; Finley, Toiya. (2015). The game narrative toolbox. Focal Press. Libro. [\[URL\]](#)
- Hodent, Celia, autor. (2018). The gamer's brain : how neuroscience and UX can impact video game design. CRC Press Taylor & Francis Group. Libro. [\[URL\]](#)
- Krawczyk, Marianne., Novak, Jeannie, 1966- (2006). Game development essentials : game story & character development. Thompson Delmar Learning. Libro. [\[URL\]](#)
- Saunders, Kevin (Kevin D.), Novak, Jeannie, 1966- (2013). Game development essentials.. Delmar Cengage Learning, 2nd ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- Seger, Linda. (2000). Cómo crear personajes inolvidables : guía práctica para el desarrollo de personajes en cine, televisión, publicidad, novelas y narraciones cortas. Paidós. Libro. [\[URL\]](#)

Bibliografía Complementaria

- Crawford, Chris (2013). Chris Crawford on interactive storytelling. New Riders, 2nd ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- Hodent, Celia. (2021). The psychology of video games. Routledge; Routledge Taylor & Francis Group !c 2021. Libro. [\[URL\]](#)
- Nacke, Lennart, ed. lit.; Mirza-Babaei, Pejman, ed. lit.; Drachen, Anders, ed. lit. (2018). Games user research. Oxford University Press. Libro. [\[URL\]](#)
- Novak, Jeannie, 1966- (2012). Game development essentials : an introduction. Delmar Cengage Learning, 3rd ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- Rogers, Scott (2014). Level up! the guide to great video game design. John Wiley & Sons, 2nd. ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- Rogers, Scott. (2018). Level up! : guía para ser un gran diseñador de videojuegos. Parramon, Ed. act.. Libro. [\[URL\]](#)
- Schell, Jesse, author. (2020). The art of game design : a book of lenses. CRC Press Taylor & Francis Group, 3rd edition.. Libro. [\[URL\]](#)
- Swink, Steve (2009). Game feel. A game designer's guide to virtual sensation. Morgan Kaufmann. Libro. [\[URL\]](#)

7. Recomendacións

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

Recoméndase a asistencia a titorías.