



Guía docente				
Datos Identificativos				2018/19
Asignatura (*)	Taller de Diseño de Videojuegos I		Código	730529005
Titulación	Máster Universitario en Diseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos			
Descriptorios				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Máster Oficial	1º cuatrimestre	Primero	Obligatoria	3
Idioma	Castellano			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Enxeñaría Civil Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinador/a	Seoane Nolasco, Antonio José		Correo electrónico	antonio.seoane@udc.es
Profesorado	Seoane Nolasco, Antonio José		Correo electrónico	antonio.seoane@udc.es
Web				
Descripción general	En esta asignatura se aplicarán de manera supervisada los conocimientos adquiridos para formalizar el diseño de un videojuego propio mediante los documentos de producción típicos usados en un estudio de videojuegos (Documento de concepto, Documento de propuesta de juego, Documento de diseño de juego-GDD, Documento técnico de diseño-TDD, Artbooks).			

Competencias del título	
Código	Competencias del título
A6	CE06 - Diseñar y crear una experiencia interactiva lúdica para un videojuego
A15	CE15 - Crear los documentos necesarios para conceptualizar el diseño de un videojuego
A17	CE17 - Analizar e interpretar las formas, aspectos y movimientos a partir del mundo real o del arte conceptual para recrear los elementos necesarios de un videojuego
A18	CE18 - Conocer los fundamentos artísticos y técnicos que permitan conceptualizar gráficamente los elementos de un videojuego
A19	CE19 - Crear el arte conceptual de los distintos elementos necesarios para hacer un videojuego
A20	CE20 - Conocer los fundamentos y técnicas específicas que se aplican en la creación de videojuegos 2D
A26	CE26 - Conocer y utilizar las tecnologías emergentes o más actuales utilizadas en el desarrollo de videojuegos
A34	CE34 - Conocer y utilizar las características específicas de los dispositivos móviles en el diseño y desarrollo de videojuegos
A35	CE35 - Conocer los fundamentos de inteligencia artificial aplicados en videojuegos
B1	CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
B2	CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
B3	CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
B4	CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades
B5	CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo
B6	CG1 - Capacidad de organización y planificación, especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los contenidos audiovisuales digitales que componen un videojuego
B7	CG2 - Capacidad de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnológico y en el campo de la creación de contenidos digitales interactivos
B8	CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de estudio
B11	CG6 - Capacidad crítica y autocrítica, necesaria en todo proceso creativo en el que se busca un compromiso con la calidad del trabajo, los resultados y las soluciones propuestas



B12	CG7 - Trabajo en equipo. Capacidad de abordar proyectos en colaboración con otros estudiantes, asumiendo roles y cumpliendo compromisos de cara al grupo
B13	CG8 - Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, integrando las diferentes partes del programa, relacionándolas y agrupándolas en el desarrollo de productos complejos
B14	CG9 - Capacidad de diseño y gestión de proyectos, resolviendo los aspectos narrativos, técnicos y de gestión del proyecto de videojuego
C1	CT1 - Habilidades comunicativas y claridad de exposición oral y escrita
C2	CT2 - Capacidad de trabajo personal, organizado y planificado
C3	CT3 - Habilidad para a gestión de la información
C4	CT4 - Capacidad de abstracción, análisis, síntesis y estructuración de la información y las ideas
C8	CT8 - Conocimiento y utilización de las nuevas tecnologías necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida
C10	CT10 - Capacidad de trabajo en equipo y facilidad para la integración en equipos multidisciplinares

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje	Competencias del título		
El alumno aplicará de manera supervisada los conocimientos adquiridos para formalizar el diseño de un videojuego propio en los documentos de producción típicos usados en un estudio de videojuegos.	AP6	BP1	CP1
	AP15	BP2	CP2
	AP17	BP3	CP3
	AP18	BP4	CP4
	AP19	BP5	CP8
	AP20	BP6	CP10
	AP26	BP7	
	AP34	BP8	
	AP35	BP11	
		BP12	
	BP13		
	BP14		

Contenidos	
Tema	Subtema
Proceso de producción de un juego	Fases de la producción
Documentos de desarrollo del juego	Documento de concepto Documento de diseño Documento de arte Documento técnico
Desarrollo del documento de concepto	Descripción del juego Análisis de mercado Formalización de la idea
Desarrollo del documento de diseño	Descripción del juego Análisis de mercado Diseño narrativo
Desarrollo del documento de arte	Formalización de un personaje: poses, expresiones, aspecto y forma Arte de personajes principales: Arte de personajes secundarios
Desarrollo del documento técnico	Requisitos HW y SW Elección de las tecnologías para el juego Dependencias externas Requisitos gráficos Requisitos interactivos



Planificación				
Metodoloxías / pruebas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / traballo autónomo	Horas totales
Solución de problemas	A6 A15 A17 A18 A19 A20 A26 A34 A35 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B13 B14 C1 C2 C3 C4 C8 C10	4	0	4
Presentación oral	A6 A15 A17 A18 A19 A20 A26 A34 A35 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B13 B14 C1 C2 C3 C4 C8 C10	1	2	3
Estudio de casos	A6 A15 A17 A18 A19 A20 A26 A34 A35 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B13 B14 C1 C2 C3 C4 C8 C10	4.5	4.5	9
Sesión magistral	A6 A15 A17 A18 A19 A20 A26 A34 A35 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B13 B14 C1 C2 C3 C4 C8 C10	8.5	0	8.5
Trabaios tutelados	A6 A15 A17 A18 A19 A20 A26 A34 A35 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B13 B14 C1 C2 C3 C4 C8 C10	2	47.5	49.5
Atención personalizada		1	0	1

(*) Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Solución de problemas	Se plantearán casos prácticos en los que el alumno tendrá que aplicar los conocimientos expuestos en las sesiones magistrales para resolver los problemas que aparezcan de cara a conseguir el resultado deseado.
Presentación oral	Se presentará públicamente el proyecto o traballo realizado a lo largo de la asignatura
Estudio de casos	Se analizarán distintos juegos y se verá como se aplican los contenidos vistos en clase dentro de cada uno de los exemplos analizados.
Sesión magistral	Clases teóricas presenciales, donde se expondrán los conceptos básicos que el alumnado debe conocer y que serán de aplicación en los traballos prácticos, tanto presenciales como non presenciales.
Trabaios tutelados	Con la supervisión del profesorado, y principalmente con el traballo personal, non presencial, los alumnos tendrán que desenvolver los contenidos que se propongan en cada proyecto

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Trabaios tutelados Presentación oral	El alumno resolverá en las tutorías las dudas o problemas que se encuentre durante el traballo non presencial. En el caso de alumnos con dispensa académica se recomienda la asistencia a tutorías para supervisar la elaboración de los traballos de la asignatura.



Evaluación

Metodoloxías	Competencias	Descrición	Calificación
Trabaxos tutelados	A6 A15 A17 A18 A19 A20 A26 A34 A35 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B13 B14 C1 C2 C3 C4 C8 C10	Los traballos tutelados que deberá facer o alumno consistirán en os documentos de concepto, deseño, arte e documento técnico do xogo deseñado a lo largo do taller.	90
Presentación oral	A6 A15 A17 A18 A19 A20 A26 A34 A35 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B13 B14 C1 C2 C3 C4 C8 C10	El alumno realizará una presentación oral do proxecto de videoxogo que ha deseñado a lo largo do taller.	10

Observacións avaliación

Para poder superar a asignatura o alumno deberá asistir a todas as presentacións de la convocatoria en la que se presente. De non cumprilo, o alumno terá a calificación de suspenso (0).

Los documentos referentes a los traballos tutelados se entregarán el mesmo día de las presentacións e antes de comenzar las mismas.

Si el alumno no realiza la presentación o no entrega alguno de los documentos requeridos, recibirá la calificación de suspenso (0).

Las faltas de ortografía, así como la falta de legibilidade de los documentos presentados podrán facer que dichos documentos se consideren como no aceptables e por tanto se considerarán non presentados.

La asistencia presencial a la asignatura non es obligatoria.

Las presentacións e recursos utilizados en la asignatura se pondrán a disposición de los alumnos.

En el caso de alumnos con dispensa académica se realizará la supervisión de los traballos en las tutorías de la asignatura. Dichos traballos se podrán realizar con los recursos proporcionados sin necesidade de asistencia presencial, aunque se recomienda la asistencia a tutorías. En cualquier caso, los alumnos con dispensa académica deberán realizar de maneira presencial la presentación oral de los traballos.

Las condicións son iguais para todas las convocatorias e oportunidades para su avaliación.

Fuentes de información

Básica	Dado que se aplicará o coñecemento adquirido ao longo do cuadrimestre, utilizarase como base a bibliografía do resto de materias do devandito cuadrimestre.
Complementaria	

Recomendacións

Asignaturas que se recomenda haber cursado previamente

Asignaturas que se recomenda cursar simultaneamente

Desarrollo de Productos y Marcas de Videojuegos/730529002
Fundamentos de Gráficos por Computador/730529004
Marketing Estratégico de Videojuegos/730529001
Diseño Narrativo/730529003
Arte de Concepto I. Personajes/730529007

Asignaturas que continúan el temario

Trabajo Fin de Máster/730529030
Taller de Desarrollo de Videojuegos/730529028
Taller de Diseño de Videojuegos II/730529015

Otros comentarios

