



Guía Docente						
Datos Identificativos				2018/19		
Asignatura (*)	Videoxogos 2D		Código	730529009		
Titulación	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos					
Descriptores						
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos		
Mestrado Oficial	1º cuatrimestre	Primeiro	Optativa	3		
Idioma	Galego					
Modalidade docente	Presencial					
Prerrequisitos						
Departamento	ComputaciónTecnoloxías da Información e as Comunicacións					
Coordinación	Castro Pena, Luz	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es			
Profesorado	Castro Pena, Luz	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es			
Web						
Descripción xeral	Deseño e desenvolvemento de videoxogos 2D					

Competencias do título	
Código	Competencias do título
A20	CE20 - Coñecer os fundamentos e técnicas específicas que se aplican na creación de videoxogos 2D
A30	CE30 - Construír, compoñer e programar un videoxogo
B1	CB6 - Posuir e comprender coñecementos que acheguen unha base ou oportunidade de ser orixinais no desenvolvemento e/ou aplicación de ideas, a miúdo nun contexto de investigación
B2	CB7 - Que os estudiantes saibam aplicar os coñecementos adquiridos e a súa capacidade de resolución de problemas en contornas novas ou pouco coñecidos dentro de contextos más amplos (ou multidisciplinares) relacionados coa súa área de estudo
B3	CB8 - Que os estudiantes sexan capaces de integrar coñecementos e enfrentarse á complexidade de formular xuízos a partir dunha información que, sendo incompleta ou limitada, inclúa reflexións sobre as responsabilidades sociais e éticas vinculadas á aplicación dos seus coñecementos e xuízos
B4	CB9 - Que os estudiantes saibam comunicar as súas conclusións e os coñecementos e razóns últimas que as sustentan a públicos especializados e non especializados dun modo claro e sen ambigüidades
B5	CB10 - Que os estudiantes posúan as habilidades de aprendizaxe que lles permitan continuar estudando dun modo que haberá de ser en gran medida autodirigido ou autónomo
B6	CG1 - Capacidad de organización e planificación, especialmente na formulación de traballos conducentes á creación dos contidos audiovisuais dixitais que compoñen un videoxogo
B7	CG2 - Capacidad de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnolóxico e no campo da creación de contidos dixitais interactivos
B8	CG3 - Coñecementos informáticos, en especial os relativos ao uso de tecnoloxías e programas de última xeración no campo de estudo
B10	CG5 - Valorar críticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para resolver os problemas con que deben enfrentarse
B11	CG6 - Capacidad crítica e autocritica necesaria en todo proceso creativo no que se busca un compromiso coa calidade do traballo, os resultados e as solucións propostas
B14	CG9 - Capacidad de deseño e xestión de proxectos, resolvendo os aspectos narrativos, técnicos e de xestión do proxecto de videoxogo
C3	CT3 - Habilidade para a xestión da información
C4	CT4 - Capacidad de abstracción, análise, síntese e estruturación da información e as ideas
C6	CT6 - Capacidad de enfrentarse a situacións novas e utilizar o coñecemento, tecnoloxía e información dispoñibles para resolver os problemas cos que debe de enfrentarse
C7	CT7 - Comprender e valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico na profesión e no avance socioeconómico e cultural da sociedade
C8	CT8 - Coñecemento e utilización das novas tecnoloxías necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida

Resultados de aprendizaxe	Competencias do título		
	AP20	BP1	CP3
O obxectivo deste curso é aprender as caracterísicas específicas do desenvolvemento de videoxogos 2D. El alumnado coñecera? as distintas alternativas que existen para crear estes xogos, así? como preparar personaxes e compoñer niveis optimizando os recursos de forma eficiente.	AP30	BP2	CP4
	BP3	CP6	
	BP4	CP7	
	BP5	CP8	
	BP6		
	BP7		
	BP8		
	BP10		
	BP11		
	BP14		

Contidos	
Temas	Subtemas
Videoxogos 2D	<ol style="list-style-type: none">1. Programación visual.2. Motores de xogo.3. Preparación de materiais.4. Animación de personaxes.5. Composición e escenarios.6. Animación para videoxogos.7. Optimización.

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A30 A20 B8 B14 C7	4	5	9
Prácticas de laboratorio	A20 A30 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B10 B11 C3 C4 C6 C8	11	25	36
Traballos tutelados	A30 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B10 B11 B14 C3 C4 C6 C8	4	20	24
Proba práctica	A20 A30 B14 C4 C6	2	0	2
Atención personalizada		4	0	4

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

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descripción
Sesión maxistral	Clases de teoría onde se imparten os contidos do temario.
Prácticas de laboratorio	Elaboración de traballos prácticos no laboratorio.
Traballos tutelados	Resolución de traballos tutelados propostos e resoltos en horario de titorías.
Proba práctica	Proba obxectiva (exame)

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción



Sesión maxistral	Resolución de dúbidas de teoría ou prácticas, traballos tutelados, etc. en horario de titorías.
Prácticas de laboratorio	O seguimento da materia non debe presentar problemas ao estudiantado con matrícula a tempo parcial, xa que non se exige nin se puntuá a asistencia. Porén, este alumnado é responsable de estar ao corrente dos materiais colgados no Moodle, así como das tarefas que por ese medio se proponen para entrega. Estas entregas, de non ser telemáticas, serán acordadas co estudiantado a tempo parcial de xeito que se compatibilice na medida do posible coa súa disponibilidade e a do profesorado.
Traballos tutelados	
Proba práctica	

Avaliación				
Metodoloxías	Competencias	Descripción	Cualificación	
Prácticas de laboratorio	A20 A30 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B10 B11 C3 C4 C6 C8	Entrega e defensa de traballos prácticos de laboratorio. Computa ata un máximo de 4 puntos na nota final. A súa realización non é obligatoria para superar a materia.	40	
Traballos tutelados	A30 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B10 B11 B14 C3 C4 C6 C8	Resolución e participación en traballos tutelados en horario de titorías. Computa un máximo de 2 puntos da nota final. A súa realización non é obligatoria para superar a materia.	20	
Proba práctica	A20 A30 B14 C4 C6	Exame eminentemente práctico que computa un máximo de 4 puntos sobre a nota final. É necesario aprobar o exame para superar a materia.	40	

Observacións avaliación	
En caso de non acadar o mínimo na proba práctica, a nota final será a obtida nesta proba.	
Na convocatoria de segunda oportunidade, a proba práctica poderá ir acompañada dunha actividade de avaliación das prácticas de laboratorio	
De acordo coa normativa da UDC en relación ao estudiantado matriculado a tempo parcial, o réxime de asistencia a clase non afectará negativamente ao proceso de avaliación, admitíndose nesta materia a dispensa académica para a asistencia solicitada polas canles institucionais habilitadas ao efecto. Porén, esta flexibilidade asistencial non eximirá da entrega de traballos tutelados e prácticas nos mesmos prazos fixados para o estudiantado a tempo completo.	

Fontes de información	
Bibliografía básica	- Salmon, Michael (2017). Diseño de videojuegos. Badalona : Parramon - ADOBE (). Adobe Animate User Guide. https://helpx.adobe.com/animate/user-guide.html
Bibliografía complementaria	- González Jiménez, Daniel (2014). Arte de videojuegos : da forma a tus sueños. Paracuellos de Jarama : Ra-Ma

Recomendacións
Materias que se recomienda ter cursado previamente
Materias que se recomienda cursar simultaneamente
Materias que continúan o temario
Observacións



(*)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 dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de quías