



Guía Docente				
Datos Identificativos				2018/19
Asignatura (*)	Videoxogos 2D	Código	730529009	
Titulación	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos			
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Mestrado Oficial	1º cuatrimestre	Primeiro	Optativa	3
Idioma	Galego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	ComputaciónTecnoloxías da Información e as Comunicaci3ns			
Coordinaci3n	Castro Pena, Luz	Correo electr3nico	maria.luz.castro@udc.es	
Profesorado	Castro Pena, Luz	Correo electr3nico	maria.luz.castro@udc.es	
Web				
Descrici3n xeral	Deseño e desenvolvemento de videoxogos 2D			

Competencias do t3tulo	
C3digo	Competencias do t3tulo
A20	CE20 - Coñecer os fundamentos e t3cnicas espec3ficas que se aplican na creaci3n de videoxogos 2D
A30	CE30 - Construir, compoñer e programar un videoxogo
B1	CB6 - Posu3r e comprender coñecementos que acheguen unha base ou oportunidade de ser orixinais no desenvolvemento e/ou aplicaci3n de ideas, a miúdo nun contexto de investigaci3n
B2	CB7 - Que os estudantes saiban aplicar os coñecementos adquiridos e a súa capacidade de resoluci3n de problemas en contornas novas ou pouco coñecidas dentro de contextos m3is amplos (ou multidisciplinares) relacionados coa súa 3rea de estudo
B3	CB8 - Que os estudantes sexan capaces de integrar coñecementos e enfrontarse 3 complexidade de formular xuízos a partir dunha informaci3n que, sendo incompleta ou limitada, inclúa reflexi3ns sobre as responsabilidades sociais e 3ticas vinculadas 3 aplicaci3n dos seus coñecementos e xuízos
B4	CB9 - Que os estudantes saiban comunicar as s3as conclusi3ns e os coñecementos e raz3ns 3ltimas que as sustentan a p3blicos especializados e non especializados dun modo claro e sen ambigüidades
B5	CB10 - Que os estudantes pos3an as habilidades de aprendizaxe que lles permitan continuar estudando dun modo que haber3 de ser en gran medida autodirigido ou aut3nomo
B6	CG1 - Capacidade de organizaci3n e planificaci3n, especialmente na formulaci3n de traballos conducentes 3 creaci3n dos contidos audiovisuais dixitais que compoñen un videoxogo
B7	CG2 - Capacidade de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de car3cter tecnol3xico e no campo da creaci3n de contidos dixitais interactivos
B8	CG3 - Coñecementos inform3ticos, en especial os relativos ao uso de tecnolox3as e programas de 3ltima xeraci3n no campo de estudo
B10	CG5 - Valorar cr3ticamente o coñecemento, a tecnolox3a e a informaci3n dispoñible para resolver os problemas con que deben enfrontarse
B11	CG6 - Capacidade cr3tica e autocr3tica necesaria en todo proceso creativo no que se busca un compromiso coa calidade do traballo, os resultados e as soluci3ns propostas
B14	CG9 - Capacidade de deseño e xesti3n de proxectos, resolvendo os aspectos narrativos, t3cnicos e de xesti3n do proxecto de videoxogo
C3	CT3 - Habilidade para a xesti3n da informaci3n
C4	CT4 - Capacidade de abstracci3n, an3lise, s3ntese e estruturaci3n da informaci3n e as ideas
C6	CT6 - Capacidade de enfrontarse a situaci3ns novas e utilizar o coñecemento, tecnolox3a e informaci3n dispoñibles para resolver os problemas cos que debe de enfrontarse
C7	CT7 - Comprender e valorar a importancia que ten a investigaci3n, a innovaci3n e o desenvolvemento tecnol3xico na profesi3n e no avance socioecon3mico e cultural da sociedade
C8	CT8 - Coñecemento e utilizaci3n das novas tecnolox3as necesarias para o exercicio da súa profesi3n e para a aprendizaxe ao longo da súa vida



Resultados da aprendizaxe

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

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	Descrición
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

Metodoloxías	Descrición



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 esixe nin se puntúa 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 propoñan 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 dispoñibilidade e a do profesorado.
Traballos tutelados	
Proba práctica	

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias	Descrición	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 obrigatoria 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 obrigatoria 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
<p>En caso de non acadar o mínimo na proba práctica, a nota final será a obtida nesta proba.</p> <p>Na convocatoria de segunda oportunidade, a proba práctica poderá ir acompañada dunha actividade de avaliación das prácticas de laboratorio</p> <p>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.</p>

Fontes de información	
Bibliografía básica	- Salmond, 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 recomenda ter cursado previamente
Materias que se recomenda cursar simultaneamente
Materias que continúan o temario
Observacións

