



Guía docente				
Datos Identificativos				2018/19
Asignatura (*)	Videojuegos 2D	Código	730529009	
Titulación	Máster Universitario en Diseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos			
Descritores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Máster Oficial	1º cuatrimestre	Primero	Optativa	3
Idioma	Gallego			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	ComputaciónTecnoloxías da Información e as Comunicaci3ns			
Coordinador/a	Castro Pena, Luz	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es	
Profesorado	Castro Pena, Luz	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es	
Web				
Descripci3n general	Diseño y desarrollo de videojuegos 2D			

Competencias / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados del título
A20	CE20 - Conocer los fundamentos y técnicas específicas que se aplican en la creaci3n de videojuegos 2D
A30	CE30 - Construir, componer y programar un videojuego
B1	CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicaci3n de ideas, a menudo en un contexto de investigaci3n
B2	CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resoluci3n de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos m3s amplios (o multidisciplinares) relacionados con su 3rea de estudio
B3	CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una informaci3n que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y 3ticas vinculadas a la aplicaci3n de sus conocimientos y juicios
B4	CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones 3ltimas que las sustentan a p3blicos 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 habr3 de ser en gran medida autodirigido o aut3nomo
B6	CG1 - Capacidad de organizaci3n y planificaci3n, especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creaci3n de los contenidos audiovisuales digitales que componen un videojuego
B7	CG2 - Capacidad de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de car3cter tecnol3gico y en el campo de la creaci3n de contenidos digitales interactivos
B8	CG3 - Conocimientos inform3ticos, en especial los relativos al uso de tecnolog3as y programas de 3ltima generaci3n en el campo de estudio
B10	CG5 - Valorar cr3ticamente el conocimiento, la tecnolog3a y la informaci3n disponible para resolver los problemas con que deben enfrentarse
B11	CG6 - Capacidad cr3tica y autocr3tica, necesaria en todo proceso creativo en el que se busca un compromiso con la calidad del trabajo, los resultados y las soluciones propuestas
B14	CG9 - Capacidad de diseño y gesti3n de proyectos, resolviendo los aspectos narrativos, t3cnicos y de gesti3n del proyecto de videojuego
C3	CT3 - Habilidad para a gesti3n de la informaci3n
C4	CT4 - Capacidad de abstracci3n, an3lisis, s3ntesis y estructuraci3n de la informaci3n y las ideas
C6	CT6 - Capacidad de enfrentarse a situaciones nuevas y utilizar el conocimiento, tecnolog3a e informaci3n disponibles para resolver los problemas con los que debe de enfrentarse
C7	CT7 - Comprender y valorar la importancia que tiene la investigaci3n, la innovaci3n y el desarrollo tecnol3gico en la profesi3n y en el avance socioecon3mico y cultural de la sociedad
C8	CT8 - Conocimiento y utilizaci3n de las nuevas tecnolog3as necesarias para el ejercicio de su profesi3n y para el aprendizaje a lo largo de su vida



Resultados de aprendizaje

Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título		
El objetivo de este curso es aprender las características específicas del desarrollo de videojuegos 2D. El alumnado conocerá las distintas alternativas que hay para crear dichos juegos, así como preparar personajes y componer niveles optimizando los recursos de manera eficiente.	AP20 AP30	BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP6 BP7 BP8 BP10 BP11 BP14	CP3 CP4 CP6 CP7 CP8

Contenidos

Tema	Subtema
Videojuegos 2D	<ol style="list-style-type: none"> 1. Programación visual. 2. Motores de juego. 3. Preparación de materiales. 4. Animación de personajes. 5. Composición y escenarios. 6. Animación para videojuegos. 7. Optimización.

Planificación

Metodologías / pruebas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	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
Trabajos tutelados	A30 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B10 B11 B14 C3 C4 C6 C8	4	20	24
Prueba práctica	A20 A30 B14 C4 C6	2	0	2
Atención personalizada		4	0	4

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

Metodologías

Metodologías	Descripción
Sesión magistral	Clases de teoría donde se imparten los contenidos del temario.
Prácticas de laboratorio	Elaboración de trabajos prácticos en el laboratorio.
Trabajos tutelados	Resolución de trabajos tutelados planteados y resueltos en horario de tutorías.
Prueba práctica	Prueba objetiva (examen)

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
--------------	-------------



Sesión magistral	Resolución de dudas de teoría o prácticas, trabajos tutelados, etc. en horario de tutorías.
Prácticas de laboratorio	El seguimiento de la asignatura no debe presentar problemas al estudiantado con matrícula a tiempo parcial, ya que no se exige ni se puntúa la asistencia. Sin embargo, este alumnado es responsable de estar al corriente de los materiales colgados en el Moodle, así como de las tareas que por ese medio se propongan para entrega. Estas entregas, de no ser telemáticas, serán acordadas con el estudiantado a tiempo parcial de modo que se compatibilice en la medida de lo posible con su disponibilidad y la del profesorado.
Trabajos tutelados	
Prueba práctica	

Evaluación			
Metodologías	Competencias / Resultados	Descripción	Calificación
Prácticas de laboratorio	A20 A30 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B10 B11 C3 C4 C6 C8	Entrega y defensa de trabajos prácticos de laboratorio. Computa hasta un máximo de 4 puntos en la nota final. Su realización no es obligatoria para superar la materia.	40
Trabajos tutelados	A30 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B10 B11 B14 C3 C4 C6 C8	Resolución y participación en trabajos tutelados en horario de tutorías. Computa un máximo de 2 puntos en la nota final. Su realización no es obligatoria para superar la materia.	20
Prueba práctica	A20 A30 B14 C4 C6	Exame eminentemente práctico que computa un máximo de 4 puntos sobre la nota final. Es necesario aprobar el examen para superar la materia.	40

Observaciones evaluación
<p>En caso de no alcanzar el mínimo en la prueba práctica, la nota final será la obtenida en esta prueba.</p> <p>En la convocatoria de segunda oportunidad, la prueba práctica podrá ir acompañada de una actividad de evaluación de las prácticas de laboratorio.</p> <p>De acuerdo con la normativa de la UDC en relación al estudiantado matriculado a tiempo parcial, el régimen de asistencia a clase no afectará negativamente al proceso de evaluación, admitiéndose en esta materia la dispensa académica para la asistencia solicitada por las vías institucionales habilitadas al efecto. Sin embargo, esta flexibilidad asistencial no eximirá de la entrega de trabajos tutelados y prácticas en los mismos plazos fijados para el estudiantado a tiempo completo.</p>

Fuentes de información	
Básica	<ul style="list-style-type: none"> - Salmond, Michael (2017). Diseño de videojuegos. Badalona : Parramon - ADOBE (). Adobe Animate User Guide. https://helpx.adobe.com/animate/user-guide.html
Complementaria	- González Jiménez, Daniel (2014). Arte de videojuegos : da forma a tus sueños. Paracuellos de Jarama : Ra-Ma

Recomendaciones
Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente
Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente
Asignaturas que continúan el temario
Otros comentarios

