



| 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 / Resultados do t3tulo | |
|-------------------------------------|---|
| C3digo | Competencias / Resultados 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 - Posuir 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, inclua 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 posúan 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 / Resultados 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 / Resultados | Horas lectivas (presenciais e virtuais) | Horas 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 estudantado 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 estudantado 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 / Resultados | 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 estudantado 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 estudantado 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 |

