



Guía Docente				
Datos Identificativos				2018/19
Asignatura (*)	Taller de Deseño de Videoxogos II		Código	730529015
Titulación				
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Mestrado Oficial	2º cuatrimestre	Primeiro	Obrigatoria	3
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Enxeñaría Civil Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinación	Seoane Nolasco, Antonio José		Correo electrónico	antonio.seoane@udc.es
Profesorado	Seoane Nolasco, Antonio José		Correo electrónico	antonio.seoane@udc.es
Web				
Descrición xeral	Nesta materia aplicaranse de maneira supervisada os coñecementos adquiridos para formalizar o deseño dun videoxogo propio mediante os documentos de produción típicos usados nun estudo de videoxogos (Documento de concepto, Documento de proposta de xogo, Documento de deseño de xogo- GDD, Documento técnico de deseño- TDD, Artbooks).			

Competencias do título	
Código	Competencias do título

Resultados da aprendizaxe																																							
Resultados de aprendizaxe			Competencias do título																																				
O alumno aplicará de maneira supervisada os coñecementos adquiridos para crear o deseño dun videoxogo propio nos documentos de produción típicos usados nun estudo de videoxogos.			<table border="1"> <tr> <td>AP6</td> <td>BP1</td> <td>CP1</td> </tr> <tr> <td>AP15</td> <td>BP2</td> <td>CP2</td> </tr> <tr> <td>AP17</td> <td>BP3</td> <td>CP3</td> </tr> <tr> <td>AP18</td> <td>BP4</td> <td>CP4</td> </tr> <tr> <td>AP19</td> <td>BP5</td> <td>CP8</td> </tr> <tr> <td>AP20</td> <td>BP6</td> <td>CP10</td> </tr> <tr> <td>AP21</td> <td>BP7</td> <td></td> </tr> <tr> <td>AP23</td> <td>BP8</td> <td></td> </tr> <tr> <td>AP26</td> <td>BP11</td> <td></td> </tr> <tr> <td>AP34</td> <td>BP12</td> <td></td> </tr> <tr> <td>AP35</td> <td>BP13</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>BP14</td> <td></td> </tr> </table>	AP6	BP1	CP1	AP15	BP2	CP2	AP17	BP3	CP3	AP18	BP4	CP4	AP19	BP5	CP8	AP20	BP6	CP10	AP21	BP7		AP23	BP8		AP26	BP11		AP34	BP12		AP35	BP13			BP14	
AP6	BP1	CP1																																					
AP15	BP2	CP2																																					
AP17	BP3	CP3																																					
AP18	BP4	CP4																																					
AP19	BP5	CP8																																					
AP20	BP6	CP10																																					
AP21	BP7																																						
AP23	BP8																																						
AP26	BP11																																						
AP34	BP12																																						
AP35	BP13																																						
	BP14																																						

Contidos	
Temas	Subtemas
Proceso de produción dun xogo	Fases da produción
Evolución do documento de deseño	Deseño de persoaxes Deseño da xogabilidade Deseño de niveis Deseño de interfaces
Evolución do documento de arte	Formalización do entornos Evolución da arte de persoaxes Arte de entornos Arte de props



Evolución do documento técnico	Requisitos HW y SW Elección das tecnoloxías para o xogo Dependencias externas Requisitos gráficos Requisitos interactivos
--------------------------------	---

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Solución de problemas	A6 A15 A17 A18 A19 A20 A21 A23 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 A21 A23 A26 A34 A35 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B13 B14 C1 C2 C3 C4 C8 C10	1	2	3
Estudo de casos	A6 A15 A17 A18 A19 A20 A21 A23 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 maxistral	A6 A15 A17 A18 A19 A20 A21 A23 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
Traballos tutelados	A6 A15 A17 A18 A19 A20 A21 A23 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

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

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Solución de problemas	Plantexaranse casos prácticos nos que o alumno terá que aplicar os coñecementos expostos nas sesións maxistrais para resolver os problemas que xurdan de cara a acadar o resultado desexado.
Presentación oral	Presentarase públicamente o proxecto ou traballo feito o longo da asignatura
Estudo de casos	Analizaranse distintos xogos e verase como se aplican os contidos vistos en clase en cada un dos exemplos analizados



Sesión maxistral	Clases teóricas presenciais, onde se exporarán os conceptos básicos que o alumnado debe coñecer e que serán de aplicación nos traballos prácticos, tanto presenciais como non presenciais.
Traballos tutelados	Coa supervisión do profesorado, e principalmente con traballo personal, non presencial, os alumnos terán que desenvolver os contidos que se propoñan en cada proxecto

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Traballos tutelados Presentación oral	O alumno resolverá nas tutorías as dúbidas ou problemas que se atope durante o traballo non presencial. No caso de alumnos con dispensa académica recoméndase a asistencia a titorías para supervisar a elaboración dos traballos da materia. Iguais para todas as convocatorias e oportunidades para a súa avaliación.

Avaliación

Metodoloxías	Competencias	Descrición	Cualificación
Traballos tutelados	A6 A15 A17 A18 A19 A20 A21 A23 A26 A34 A35 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B13 B14 C1 C2 C3 C4 C8 C10	Os traballos tutelados que deberá facer o alumno consistirán nos documentos de deseño, arte e documento técnico do xogo deseñado ao longo do taller.	90
Presentación oral	A6 A15 A17 A18 A19 A20 A21 A23 A26 A34 A35 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B13 B14 C1 C2 C3 C4 C8 C10	O alumno realizará unha presentación oral do proxecto de videoxogo que deseñou ao longo do taller.	10

Observacións avaliación

Para poder superar a materia o alumno deberá asistir a todas as presentacións da convocatoria na que se presente. De non cumprilo, o alumno terá a cualificación de suspenso (0). Os documentos referentes aos traballos tutelados entregaranse o mesmo día das presentacións e antes de comezar as mesmas. Se o alumno non realiza a presentación ou non entrega algún dos documentos requiridos, recibirá a cualificación de suspenso (0). As faltas de ortografía, así como a falta de lexibilidade dos documentos presentados poderán facer que devanditos documentos considérense como non aceptables e por tanto consideraranse non presentados. A asistencia presencial á materia non é obrigatoria. As presentacións e recursos utilizados na materia poñeranse a disposición dos alumnos. No caso de alumnos con dispensa académica realizarase a supervisión dos traballos nas titorías da materia. Devanditos traballos poderanse realizar cos recursos proporcionados sen necesidade de asistencia presencial, aínda que se recomenda a asistencia a titorías. En calquera caso, os alumnos con dispensa académica deberán realizar de maneira presencial a presentación oral dos traballos. As condicións son iguais para todas as convocatorias e oportunidades para a súa avaliación.

Fontes de información

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

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Taller de Deseño de Videoxogos I/730529005

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

