



Teaching Guide

Identifying Data					2019/20
Subject (*)	2D Video Games		Code	730529009	
Study programme	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos				
Descriptors					
Cycle	Period	Year	Type	Credits	
Official Master's Degree	1st four-month period	First	Optional	3	
Language	Galician				
Teaching method	Face-to-face				
Prerequisites					
Department	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputaciónTecnoloxías da Información e as Comunicaci3ns				
Coordinador	Castro Pena, Luz	E-mail	maria.luz.castro@udc.es		
Lecturers	Castro Pena, Luz	E-mail	maria.luz.castro@udc.es		
Web					
General description	Deseño e desenvolvemento de videoxogos 2D				

Study programme competences / results

Code	Study programme competences / results
A20	CE20 - Coñecer os fundamentos e técnicas específicas que se aplican na creaci3n de videoxogos 2D
A30	CE30 - Construír, compoñer e programar un videoxogo
B1	CB6 - Posuír 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 máis amplos (ou multidisciplinares) relacionados coa súa área de estudo
B3	CB8 - Que os estudantes sexan capaces de integrar coñecementos e enfrontarse á complexidade de formular xuízos a partir dunha informaci3n que, sendo incompleta ou limitada, inclúa reflexi3ns sobre as responsabilidades sociais e éticas vinculadas á aplicaci3n dos seus coñecementos e xuízos
B4	CB9 - Que os estudantes saiban comunicar as súas conclusi3ns e os coñecementos e raz3ns últimas que as sustentan a públicos 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 haberá de ser en gran medida autodirigido ou autónomo
B6	CG1 - Capacidade de organizaci3n e planificaci3n, especialmente na formulaci3n de traballos conducentes á creaci3n dos contidos audiovisuais dixitais que compoñen un videoxogo
B7	CG2 - Capacidade de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnolóxico e no campo da creaci3n de contidos dixitais interactivos
B8	CG3 - Coñecementos informáticos, en especial os relativos ao uso de tecnoloxías e programas de última xeraci3n no campo de estudo
B10	CG5 - Valorar críticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a informaci3n dispoñible para resolver os problemas con que deben enfrontarse
B11	CG6 - Capacidade crítica e autocrítica 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, técnicos e de xesti3n do proxecto de videoxogo
C3	CT3 - Habilidade para a xesti3n da informaci3n
C4	CT4 - Capacidade de abstracci3n, análise, síntese e estruturaci3n da informaci3n e as ideas
C6	CT6 - Capacidade de enfrontarse a situaci3ns novas e utilizar o coñecemento, tecnoloxía 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 tecnolóxico na profesi3n e no avance socioeconómico e cultural da sociedade
C8	CT8 - Coñecemento e utilizaci3n das novas tecnoloxías necesarias para o exercicio da súa profesi3n e para a aprendizaxe ao longo da súa vida



Learning outcomes				
Learning outcomes		Study programme competences / results		
O obxectivo deste curso é aprender as características específicas do desenvolvemento de videoxogos 2D. O alumnado coñecerá as distintas alternativas que existen para crear estes xogos, así como preparar personaxes e compoñer niveis optimizando os recursos de forma eficiente.		AJ20 AJ30	BJ1 BJ2 BJ3 BJ4 BJ5 BJ6 BJ7 BJ8 BJ10 BJ11 BJ14	CJ3 CJ4 CJ6 CJ7 CJ8

Contents	
Topic	Sub-topic
Videoxogos 2D	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.

Planning				
Methodologies / tests	Competencies / Results	Teaching hours (in-person & virtual)	Student?s personal work hours	Total hours
Guest lecture / keynote speech	A20 A30 B8 B14 C7	4	6	10
Laboratory practice	A20 A30 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B10 B11 C3 C4 C6 C8	7	28	35
Supervised projects	A30 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B10 B11 B14 C3 C4 C6 C8	4	20	24
Mixed objective/subjective test	A20 A30 B14 C6 C4	2	0	2
Personalized attention		4	0	4

(*The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.

Methodologies	
Methodologies	Description
Guest lecture / keynote speech	Clases de teoría onde se imparten os contidos do temario.
Laboratory practice	Elaboración de traballos prácticos no laboratorio.
Supervised projects	Resolución de traballos tutelados propostos e resoltos en horario de titorías.
Mixed objective/subjective test	Entrega e presentación dun traballo práctico.



Personalized attention

Methodologies	Description
Guest lecture / keynote speech	Resolución de dúbidas de teoría ou prácticas, traballos tutelados, etc. en horario de titorías.
Laboratory practice	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.
Supervised projects	
Mixed objective/subjective test	

Assessment

Methodologies	Competencies / Results	Description	Qualification
Laboratory practice	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
Supervised projects	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
Mixed objective/subjective test	A20 A30 B14 C6 C4	Entrega e defensa dun traballo final que computa un máximo de 4 puntos sobre a nota final. É necesario aprobar esta proba para superar a materia.	40

Assessment comments

En caso de non acadar o mínimo na proba mixta, a nota final será a obtida nesta proba. Os criterios de avaliación da segunda oportunidade serán os mesmos que os da primeira.

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.

Sources of information

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

Recommendations

Subjects that it is recommended to have taken before

Subjects that are recommended to be taken simultaneously

Subjects that continue the syllabus

Other comments

