



| Guía Docente | | | | |
|-----------------------|---|--------------------|-----------------------|----------|
| Datos Identificativos | | | | 2019/20 |
| Asignatura (*) | Taller de Deseño de Videoxogos II | Código | 730529015 | |
| Titulación | Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos | | | |
| 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 / Resultados do título | |
|-------------------------------------|---|
| Código | Competencias / Resultados do título |
| A6 | CE06 - Deseñar e crear unha experiencia interactiva lúdica para un videoxogo |
| A15 | CE15 - Crear os documentos necesarios para conceptualizar o deseño dun videoxogo |
| A17 | CE17 - Analizar e interpretar as formas, aspectos e movementos a partir do mundo real ou da arte conceptual para recrear os elementos necesarios dun videoxogo |
| A18 | CE18 - Coñecer os fundamentos artísticos e técnicos que permitan conceptualizar gráficamente os elementos dun videoxogo |
| A19 | CE19 - Crear a arte conceptual dos distintos elementos necesarios para facer un videoxogo |
| A20 | CE20 - Coñecer os fundamentos e técnicas específicas que se aplican na creación de videoxogos 2D |
| A21 | CE21 - Coñecer a tecnoloxía dos dispositivos de captura de movemento |
| A23 | CE23 - Coñecer as distintas contornas alternativas de aplicación de videoxogos |
| A26 | CE26 - Coñecer e utilizar as tecnoloxías emerxentes ou máis actuais utilizadas no desenvolvemento de videoxogos |
| A34 | CE34 - Coñecer e utilizar as características específicas dos dispositivos móbiles no deseño e desenvolvemento de videoxogos |
| A35 | CE35 - Coñecer os fundamentos de intelixencia artificial aplicados en videoxogos |
| B1 | CB6 - Posuír e comprender coñecementos que acheguen unha base ou oportunidade de ser orixinais no desenvolvemento e/ou aplicación de ideas, a miúdo nun contexto de investigación |
| B2 | CB7 - Que os estudantes saiban aplicar os coñecementos adquiridos e a súa capacidade de resolución 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 información que, sendo incompleta ou limitada, inclúa reflexións sobre as responsabilidades sociais e éticas vinculadas á aplicación dos seus coñecementos e xuízos |
| B4 | CB9 - Que os estudantes saiban comunicar as súas conclusións e os coñecementos e razóns 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 organización e planificación, especialmente na formulación de traballos conducentes á creación 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 creación de contidos dixitais interactivos |
| B8 | CG3 - Coñecementos informáticos, en especial os relativos ao uso de tecnoloxías e programas de última xeración no campo de estudo |
| 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 solucións propostas |



| | |
|-----|---|
| B12 | CG7 - Traballo en equipo. Capacidade de abordar proxectos en colaboración con outros estudantes, asumindo roles e cumprindo compromisos de fronte ao grupo |
| B13 | CG8 - Capacidade de aplicar os coñecementos na práctica, integrando as diferentes partes do programa, relacionándoas e agrupándoas no desenvolvemento de produtos complexos |
| B14 | CG9 - Capacidade de deseño e xestión de proxectos, resolvendo os aspectos narrativos, técnicos e de xestión do proxecto de videoxogo |
| C1 | CT1 - Habilidades comunicativas e claridade de exposición oral e escrita |
| C2 | CT2 - Capacidade de traballo persoal, organizado e planificado |
| C3 | CT3 - Habilidade para a xestión da información |
| C4 | CT4 - Capacidade de abstracción, análise, síntese e estruturación da información e as ideas |
| C8 | CT8 - Coñecemento e utilización das novas tecnoloxías necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida |
| C10 | CT10 - Capacidade de traballo en equipo e facilidade para a integración en equipos multidisciplinares |

| Resultados da aprendizaxe | | | | |
|---|--|-------------------------------------|------|------|
| Resultados de aprendizaxe | | Competencias / Resultados 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. | | 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 | Marketing 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 |
| Prototipado do xogo | Whitebox de niveis Evolución e progresión de niveis Testeo e avaliación de niveis |



| Planificación | | | | |
|------------------------|--|---|-------------------------|--------------|
| Metodoloxías / probas | Competencias / Resultados | Horas lectivas (presenciais e virtuais) | Horas 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 exporán 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 / Resultados | 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. O alumno deberá entregar tamén un prototipo básico de bloques do nivel (whitebox) | 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 | |
| Deseño de Personaxes/730529010 | |
| Deseño de Interfaces/730529014 | |
| Arte de Concepto II. Contornas/730529017 | |
| Deseño de Xogabilidade/730529011 | |
| Deseño de Niveis/730529013 | |
| Deseño de Contornas/730529012 | |
| Materias que continúan o temario | |

