



Guía Docente				
Datos Identificativos				2020/21
Asignatura (*)	Taller de Deseño de Videoxogos I	Código	730529005	
Titulación	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos			
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Mestrado Oficial	1º cuadrimestre	Primeiro	Obrigatoria	3
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónEnxeñaría CivilSocioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinación	Seoane Nolasco, Antonio José	Correo electrónico	antonio.seoane@udc.es	
Profesorado	Castro Pena, Luz López Garrido, Mercedes Marina Seoane Nolasco, Antonio José	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es mercedes.lopez@udc.es antonio.seoane@udc.es	
Web				
Descrición xeral	Nesta asignatura 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).			
Plan de continxencia	<p>1. Modificacións nos contidos Non se realizarán cambios.</p> <p>2. Metodoloxías Mantéñense todas as metodoloxías docentes modificando únicamente o seu carácter presencial. *Metodoloxías docentes que se manteñen Todas *Metodoloxías docentes que se modifican Ningunha.</p> <p>3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado - Moodle, Teams, Correo electrónico: Atención semanal das mensaxes directas ou mensaxes recibidos e titorías concertadas (dentro do tempo de titorías dispoñible polos docentes). - Utilizarase Teams como principal plataforma para a comunicación telepresencial e interactiva cos alumnos.</p> <p>4. Modificacións na avaliación Non se realizarán cambios *Observacións de avaliación: Ningunha.</p> <p>5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía Non se realizarán cambios, xa dispoñen de todo o material de traballo en Moodle.</p>			

Competencias do título	
Código	Competencias 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
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 do título
---------------------------	------------------------



O alumnado aplicará de maneira supervisada os coñecementos adquiridos para formalizar 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
	AP26	BP7	
	AP34	BP8	
	AP35	BP11	
		BP12	
		BP13	
		BP14	

Contidos	
Temas	Subtemas
Proceso de produción dun videoxogo	Fases da produción
Documentos de desenrolo do videoxogo	Documento de concepto Documento de deseño Documento de arte Documento técnico
Desenvolvemento do documento de concepto	Descrición do videoxogo Análisis do mercado Formalización da idea
Desenvolvementodo documento de deseño	Descrición do videoxogo Análisis do mercado Descrición do deseño narrativo
Desenvolvemento do documento de arte	Formalización dun personaxe: poses, expresións, aspecto e forma Deseño de personaxes principais Deseño de personaxes secundarios
Desenvolvemento 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 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 A26 A34 A35 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B13 B14 C1 C2 C3 C4 C8 C10	3	9	12



Estudo de casos	A6 A15 A17 A18 A19 A20 A26 A34 A35 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B13 B14 C1 C2 C3 C4 C8 C10	2.5	2.5	5
Sesión maxistral	A6 A15 A17 A18 A19 A20 A26 A34 A35 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B13 B14 C1 C2 C3 C4 C8 C10	2.5	2.5	5
Traballos tutelados	A6 A15 A17 A18 A19 A20 A26 A34 A35 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B13 B14 C1 C2 C3 C4 C8 C10	6	42	48
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	Coa supervisión do profesorado, e principalmente con traballo personal, non presencial, o alumnado terá que desenvolver os contidos que se propoñan en cada proxecto
Presentación oral	Presentarase públicamente o proxecto ou traballo feito o longo da materia Realizaranse tamén presentacións intermedias para mostrar a evolución dos traballos tutelados.
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, o alumnado terá que desenvolver os contidos que se propoñan en cada proxecto

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Traballos tutelados	O alumnado resolverá nas tutorías as dúbidas ou problemas que se atope durante o traballo non presencial. No caso de alumnado 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.
Presentación oral	

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

