



| Teaching Guide           |   |        |  |           |  |  |
|--------------------------|---|--------|--|-----------|--|--|
| Identifying Data         |   |        |  | 2020/21   |  |  |
| Subject (*)              | Video Game Design Workshop II   |        | Code   | 730529015 |  |  |
| Study programme          | Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videogames  |        |  |           |  |  |
| Descriptors              |   |        |  |           |  |  |
| Cycle                    | Period  | Year   | Type   | Credits   |  |  |
| Official Master's Degree | 2nd four-month period   | First  | Obligatory                                     | 3         |  |  |
| Language                 | Spanish   |        |  |           |  |  |
| Teaching method          | Face-to-face  |        |  |           |  |  |
| Prerequisites            |   |        |  |           |  |  |
| Department               | Enxeñaría CivilSocioloxía e Ciencias da Comunicación  |        |  |           |  |  |
| Coordinador              | Seoane Nolasco, Antonio José  | E-mail | antonio.seoane@udc.es                          |           |  |  |
| Lecturers                | López Garrido, Mercedes Marina<br>Seoane Nolasco, Antonio José  | E-mail | mercedes.lopez@udc.es<br>antonio.seoane@udc.es |           |  |  |
| Web                      |   |        |  |           |  |  |
| General description      | Nesta materia aplicaranse de maneira supervisada os coñecementos adquiridos para formalizar o deseño dun videoxogo propio mediante os documentos de producción 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).  |        |  |           |  |  |
| Contingency plan         | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Modifications to the contents</li><li>2. Methodologies<ul style="list-style-type: none"><li>*Teaching methodologies that are maintained</li><li>*Teaching methodologies that are modified</li></ul></li><li>3. Mechanisms for personalized attention to students</li><li>4. Modifications in the evaluation<ul style="list-style-type: none"><li>*Evaluation observations:</li></ul></li><li>5. Modifications to the bibliography or webgraphy</li></ol> |        |  |           |  |  |

| Study programme competences |   |
|-----------------------------|---|
| Code                        | Study programme competences   |
| 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 emergentes ou más actuais utilizadas no desenvolvemento de videoxogos  |
| A34                         | CE34 - Coñecer e utilizar as características específicas dos dispositivos móveis no deseño e desenvolvemento de videoxogos  |
| A35                         | CE35 - Coñecer os fundamentos de intelixencia artificial aplicados en videoxogos  |
| B1                          | CB6 - Posuir 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 saibam aplicar os coñecementos adquiridos e a súa capacidade de resolución de problemas en contornas novas ou pouco coñecidas dentro de contextos más amplos (ou multidisciplinares) relacionados coa súa área de estudo  |
| B3  | CB8 - Que os estudantes sexan capaces de integrar coñecementos e enfrentarse 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 saibam 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 estudiando 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 autocítica 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 estudiantes, asumindo roles e cumplindo 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 - Capacidad de trabalho persoal, organizado e planificado   |
| C3  | CT3 - Habilidade para a xestión da información  |
| C4  | CT4 - Capacidad 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 - Capacidad de trabalho en equipo e facilidade para a integración en equipos multidisciplinares  |

| Learning outcomes  |  |   |  |
|--|--|---|--|
| Learning outcomes  |  | Study programme competences   |  |
| O alumno aplicará de maneira supervisada os coñecementos adquiridos para crear o deseño dun videoxogo propio nos documentos de producción típicos usados nun estudo de videoxogos. |  | AJ6<br>AJ15<br>AJ17<br>AJ18<br>AJ19<br>AJ20<br>AJ21<br>AJ23<br>AJ26<br>AJ34<br>AJ35 | BJ1<br>BJ2<br>BJ3<br>BJ4<br>BJ5<br>BJ6<br>BJ7<br>BJ8<br>BJ11<br>BJ12<br>BJ13<br>BJ14 |

| Contents                       |                     |
|--------------------------------|---------------------|
| Topic                          | Sub-topic           |
| Proceso de producción dun xogo | Fases da producción |



|                                  |   |
|----------------------------------|---|
| Evolución do documento de deseño | Marketing<br>Deseño de persoaxes<br>Deseño da xogabilidade<br>Deseño de niveis<br>Deseño de interfaces                                |
| Evolución do documento de arte   | Formalización do entornos<br>Evolución da arte de persoaxes<br>Arte de entornos<br>Arte de props                                      |
| Evolución do documento técnico   | Requisitos HW y SW<br>Elección das tecnoloxías para o xogo<br>Dependencias externas<br>Requisitos gráficos<br>Requisitos interactivos |
| Prototipado do xogo              | Whitebox de niveis<br>Evolución e progresión de niveis<br>Testeo e evaluación de niveis   |

| Planning                       |  |                      |                               |             |
|--------------------------------|--|----------------------|-------------------------------|-------------|
| Methodologies / tests          | Competencies   | Ordinary class hours | Student?s personal work hours | Total hours |
| Problem solving                | A6 A15 A17 A18 A19<br>A20 A21 A23 A26<br>A34 A35 B1 B2 B3 B4<br>B5 B6 B7 B8 B11 B12<br>B13 B14 C1 C2 C3<br>C4 C8 C10 | 4                    | 0                             | 4           |
| Oral presentation              | A6 A15 A17 A18 A19<br>A20 A21 A23 A26<br>A34 A35 B1 B2 B3 B4<br>B5 B6 B7 B8 B11 B12<br>B13 B14 C1 C2 C3<br>C4 C8 C10 | 3                    | 9                             | 12          |
| Case study                     | A6 A15 A17 A18 A19<br>A20 A21 A23 A26<br>A34 A35 B1 B2 B3 B4<br>B5 B6 B7 B8 B11 B12<br>B13 B14 C1 C2 C3<br>C4 C8 C10 | 2.5                  | 2.5                           | 5           |
| Guest lecture / keynote speech | A6 A15 A17 A18 A19<br>A20 A21 A23 A26<br>A34 A35 B1 B2 B3 B4<br>B5 B6 B7 B8 B11 B12<br>B13 B14 C1 C2 C3<br>C4 C8 C10 | 2.5                  | 2.5                           | 5           |



|                        |  |   |    |    |
|------------------------|--|---|----|----|
| Supervised projects    | A6 A15 A17 A18 A19<br>A20 A21 A23 A26<br>A34 A35 B1 B2 B3 B4<br>B5 B6 B7 B8 B11 B12<br>B13 B14 C1 C2 C3<br>C4 C8 C10 | 6 | 42 | 48 |
| Personalized attention |  | 1 | 0  | 1  |

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

| Methodologies                  |  |
|--------------------------------|--|
| Methodologies                  | Description  |
| Problem solving                | 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 deseñado. |
| Oral presentation              | Presentarase públicamente o proxecto ou traballo feito o longo da asignatura.<br>Realizaranse tamén presentacións intermedias para mostrar a evolución dos traballos tutelados.              |
| Case study                     | Analizaranse distintos xogos e verase como se aplican os contidos vistos en clase en cada un dos exemplos analizados   |
| Guest lecture / keynote speech | 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.     |
| Supervised projects            | Coa supervisión do profesorado, e principalmente con traballo personal, non presencial, os alumnos terán que desenvolver os contidos que se propoñan en cada proxecto                        |

| Personalized attention |   |
|------------------------|---|
| Methodologies          | Description   |
| Supervised projects    | 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 tutorías para supervisar a elaboración dos traballos da materia. iguais para todas as convocatorias e oportunidades para a súa avaliación. |

| Assessment          |  |  |               |
|---------------------|--|--|---------------|
| Methodologies       | Competencies   | Description  | Qualification |
| Supervised projects | A6 A15 A17 A18 A19<br>A20 A21 A23 A26<br>A34 A35 B1 B2 B3 B4<br>B5 B6 B7 B8 B11 B12<br>B13 B14 C1 C2 C3<br>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            |
| Oral presentation   | A6 A15 A17 A18 A19<br>A20 A21 A23 A26<br>A34 A35 B1 B2 B3 B4<br>B5 B6 B7 B8 B11 B12<br>B13 B14 C1 C2 C3<br>C4 C8 C10 | O alumno realizará unha presentación oral do proxecto de videoxogo que deseñou ao longo do taller.   | 10            |

#### Assessment comments



Para poder superar a materia o alumnado deberá asistir a todas as presentacións da convocatoria na que se presente. De non cumprilo, 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 alumnado non realiza a presentación ou non entrega algún dos documentos requeridos, 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. As presentacións e recursos utilizados na materia poñeranse ao dispor do alumnado. No caso de alumnado con dispensa académica realizarase a supervisión dos traballos nas titorías da materia. Devanditos traballos poderanxe realizar cos recursos proporcionados sen necesidade de asistencia presencial, áínda que se recomenda a asistencia a titorías. En calquera caso, o alumnado con dispensa académica deberá realizar de maneira presencial a presentación oral dos traballos.

| Sources of information |   |
|------------------------|---|
| Basic                  | Dado que se aplicará o coñecemento adquirido ao longo do cuadrimestre, utilizarase como base a bibliografía do resto de materias do devandito cuadrimestre. |
| Complementary          |   |

(\*)The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.