



Guía Docente				
Datos Identificativos				2020/21
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	López Garrido, Mercedes Marina Seoane Nolasco, Antonio José	Correo electrónico	mercedes.lopez@udc.es 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).			
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 / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título

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	3	9	12



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	2.5	2.5	5
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	2.5	2.5	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	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	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. 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, 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 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 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. 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 poderanse realizar cos recursos proporcionados sen necesidade de asistencia presencial, aínda 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.

#### Fontes de información

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

#### 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

Traballo Fin de Máster/730529030

Taller de Desenvolvemento de Videoxogos/730529028

#### Observacións

