



Guía Docente				
Datos Identificativos				2021/22
Asignatura (*)	Proxecto de Videoxogo	Código	616G02042	
Titulación				
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Terceiro	Obrigatoria	6
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Híbrida			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónEnxeñaría Civil			
Coordinación	Castro Pena, Luz	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es	
Profesorado	Álvarez Mures, Luis Omar Castro Pena, Luz García Aradas, Cristina Hernandez Ibañez, Luis Antonio Navarro Álvarez, Adriana	Correo electrónico	omar.alvarez@udc.es maria.luz.castro@udc.es c.garadas@udc.es luis.hernandez@udc.es a.navarro@udc.es	
Web				
Descrición xeral	Realización dun proxecto sinxelo de videoxogo en todas as súas fases			
Plan de continxencia	<p>1. Modificacións nos contidos Non se realizarán cambios.</p> <p>2. Metodoloxías Manteranse as metodoloxías docentes, adaptándoas a formato telemático. As clases teóricas e prácticas agruparanse nunha única sesión síncrona que se realizará no horario habitual, cunha duración máxima dunha hora. Marcaranse sesións de titorías para o seguimento dos traballos tutelados que coincidan co horario de clase.</p> <p>3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado - Correo electrónico: Diariamente. De uso para facer consultas, solicitar encontros virtuais, resolver dúbidas e facer o seguimento dos traballos tutelados. ? Moodle: Diariamente. Segundo a necesidade do alumnado. Dispoñen de foros para formular as consultas necesarias. - Teams: 1 sesión semanal en gran grupo para o avance dos contidos e dos traballos tutelados na franxa horaria que ten asignada a materia no calendario. De 1 a 2 sesións semanais (ou máis segundo a demanda do alumnado) en pequeno grupo, para o seguimento e apoio na realización dos traballos tutelados. Esta dinámica permite facer un seguimento normalizado e axustado ás necesidades da aprendizaxe do alumnado para desenvolver o traballo da materia.</p> <p>4. Modificacións na avaliación Non se realizarán modificacións.</p> <p>5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía Non se realizarán cambios.</p>			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título

Resultados da aprendizaxe	
Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título



O alumnado será capaz de expor e levar a cabo un proxecto sinxelo de videoxogo en todas as súas fases, desde a ideación á materialización do mesmo. Este proxecto poderá ser realizado de maneira individual ou en grupo.	A10	B1	C1
	A20	B2	C3
	A31	B3	C4
		B4	C6
	B5	C7	
	B6	C8	
	B7	C9	
	B8		
	B9		
	B10		
	B11		
	B12		
	B13		
	B14		

Contidos	
Temas	Subtemas
Proxecto de videoxogo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Formulación do proxecto</li> <li>- Preproducción</li> <li>- Desenvolvemento</li> <li>- Probas</li> <li>- Implementación</li> </ul>

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Estudo de casos	A10 B3 B9 B10 C8	21	42	63
Traballos tutelados	A20 A31 B1 B2 B4 B5 B6 B7 B8 B12 B13 B14 C3 C4 C6 C7 C9	21	59	80
Presentación oral	B1 B2 B4 B11 C1	2	0	2
Atención personalizada		5	0	5

\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Estudo de casos	Analizar as especificacións dun proxecto para a comprensión do seu alcance e obxectivos, e executar as estratexias necesarias para a súa resolución eficiente, tanto de maneira asistida polo profesorado como mediante o traballo autónomo. Identificar aspectos comúns entre a materia impartida e outras disciplinas do grao, e plasmalo documentalmete
Traballos tutelados	Realizar un traballo en colaboración dentro dun grupo. Formular e resolver problemas relacionados co aprendido, de cara a comprender a súa aplicación práctica.
Presentación oral	Presentación oral dos traballos realizados

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición



Estudo de casos Traballos tutelados	<p>O alumnado resolverá nas tutorías (presencialmente e de forma telemática mediante correo electrónico e Teams) as dúbidas ou problemas que se atope durante o traballo non presencial.</p> <p>No caso de alumnado con dispensa académica recoméndase a asistencia a titorías para supervisar a elaboración dos traballos da materia.</p> <p>ESTUDANTES CON MATRÍCULA A TEMPO PARCIAL: Deberán poñerse en contacto co profesorado para posibilitar a realización das tarefas fóra da organización habitual da materia. 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 estudantado a tempo parcial de xeito que se compatibilice na medida do posible coa súa dispoñibilidade e a do profesorado.</p>
--	---

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Traballos tutelados	A20 A31 B1 B2 B4 B5 B6 B7 B8 B12 B13 B14 C3 C4 C6 C7 C9	<p>O traballo tutelado que deberá realizar o alumnado consistirá no desenvolvemento completo e funcional da proposta de xogo deseñado ao longo do cuatrimestre.</p> <p>A avaliación constará dunha parte conxunta (traballo realizado polo grupo) e outra parte individual (traballo realizado pola/o alumna/o - área), polo que a cualificación final do alumnado dentro dun mesmo grupo pode variar en función da calidade do traballo desenvolvido</p>	90
Presentación oral	B1 B2 B4 B11 C1	Presentación oral e defensa do traballo realizado	10

Observacións avaliación
<p>Se</p> <p>o alumnado non realiza a presentación ou non entrega algún dos documentos requiridos, recibirá a cualificación de suspenso (0).</p> <p>As</p> <p>faltas de ortografía, así como a falta de lexibilidade na documentación presentada poderán facer que os devanditos documentos se consideren como non aceptables e por tanto como non presentados.</p> <p>No</p> <p>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.</p> <p>As condicións son iguais para todas as convocatorias e oportunidades para a súa avaliación.</p>

Fontes de información	
<b>Bibliografía básica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- John Hight, Jeannie Novak (2008). Game Development Essentials: Game Project Management. Cengage Learning</li> <li>- Travis Castillo, Jeannie Novak (2006). Game Development Essentials: Game Level Design. Cengage Learning</li> <li>- Jeannie Novak (2011). Game Development Essentials: An Introduction. Cengage Learning</li> </ul>
<b>Bibliografía complementaria</b>	

Recomendacións



## Materias que se recomenda ter cursado previamente

Deseño Narrativo e de Interfaces/616G02038  
Desenvolvemento de Videoxogos 1/616G02039  
Programación Orientada a Obxectos/616G02032  
Deseño de Niveis e Xogabilidade/616G02037  
Modelaxe 2/616G02016  
Animación 2/616G02019

## Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Desenvolvemento de Videoxogos 2/616G02040  
Desenvolvemento de Personaxes/616G02041  
Programación de Videoxogos/616G02033

## Materias que continúan o temario

## Observacións

Para axudar a conseguir unha contorna inmediata sustentable, a entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia:- Solicitaranse en formato virtual ou soporte informático- Realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos. Débese de facer un uso sustentable dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural. Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sustentabilidade nos comportamentos persoais e profesionais. Incorporase perspectiva de xénero na docencia desta materia. Traballase para identificar e modificar prexuizos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade. Deberanse detectar situacións de discriminación e propoñeranse accións e medidas para corrixilas. Facilitase a plena integración do alumnado que por razóns físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimente dificultades a un acceso adecuado, igualitario e proveitoso á vida universitaria. &nbsp;

(\*A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías