



Guía Docente				
Datos Identificativos				2021/22
Asignatura (*)	Taller de Deseño de Videoxogos I	Código	730529005	
Titulación				
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Mestrado Oficial	1º cuatrimestre	Primeiro	Obrigatoria	3
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónEnxeñaría CivilSocioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinación	Dopazo García, Abrahan	Correo electrónico	abrahan.dopazo@udc.es	
Profesorado	Castro Pena, Luz Dopazo García, Abrahan López Garrido, Mercedes Marina	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es abrahan.dopazo@udc.es mercedes.lopez@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 / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título

Resultados da aprendizaxe	
Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados 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 / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas 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	5	0	5
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	3	3	6
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	3	0	3
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 Presentación oral	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.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	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.  A avaliación do traballo tutelado corresponderá nun 50% á puntuación obtida polo grupo e nun 40% á obtida polo alumno de xeito individual.	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
-------------------	---	--	----

### 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 na documentación presentada poderán facer que devanditos documentos se consideren como non aceptables e por tanto consideraranse non presentados.

As presentacións e recursos utilizados na materia poñeranse ao dispor do alumnado.

A avaliación constará dunha parte en conxunto (traballo desenvolvido polo grupo) e outra parte individual (traballo realizado polo alumno/área), polo que a calificación final do alumnado dentro dun mesmo grupo pode variar en función da calidade do traballo desenvolvido.

A avaliación será a mesma para todas as convocatorias.

A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación implicará directamente a cualificación de suspenso '0' na materia na convocatoria correspondente, invalidando así calquera cualificación obtida en todas as actividades de avaliación para a convocatoria extraordinaria.

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

#### Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Desenvolvemento de Produtos e Marcas de Videoxogos/730529002

Fundamentos de Gráficos por Computador/730529004

Márketing Estratéxico de Videoxogos/730529001

Deseño Narrativo/730529003

Arte de Concepto I. Personaxes/730529007

#### Materias que continúan o temario

Traballo Fin de Máster/730529030

Taller de Desenvolvemento de Videoxogos/730529028

Taller de Deseño de Videoxogos II/730529015

### Observacións

