



Guía Docente

Datos Identificativos				
			2021/22	
Asignatura (*)	Taller de Desenvolvemento de Videoxogos		Código	730529028
Titulación				
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Mestrado Oficial	1º cuatrimestre	Segundo	Obrigatoria	3
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónEnxeñaría Civil			
Coordinación	Castro Pena, Luz	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es	
Profesorado	Castro Pena, Luz Dopazo García, Abrahan Seoane Nolasco, Antonio José	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es abrahan.dopazo@udc.es antonio.seoane@udc.es	
Web				
Descrición xeral	O alumnado aplicará nun proxecto, de maneira supervisada, os coñecementos adquiridos no resto de materias do cuatrimestre, aplicándoos sempre que sexa posible, ao videoxogo deseñado nas materias de Taller de Deseño 1 e Taller de Deseño 2 do primeiro ano.			



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 tutorías para o seguimento das prácticas semanais 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 das prácticas e 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 das prácticas e 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>Observacións de avaliación: Mantéñense as mesmas que figuran na guía docente, agás que: -As referencias ao cómputo da asistencia, que só se realizará respecto das sesións que houbo presencialmente ata o momento no que se suspendeu a actividade presencial.</p> <p>1.SITUACIÓNS: A) Alumnado con dedicación completa: Asistencia/participación nas actividades de clase mínima do 80%: a) Elaboración e presentación dos traballos de pequeno grupo (100%). B) Alumnado con recoñecemento de dedicación a tempo parcial e dispensa académica de exención de asistencia, segundo establece a "NORMA QUE REGULA O RÉXIME DE DEDICACIÓN Ao ESTUDO DOS ESTUDANTES DE GRAO NA UDC (Arts.2.3;3. be4.5)(29/5/212): Asistencia/participación nas actividades de clase mínima do 80%: a) Elaboración e presentación dos traballos de pequeno grupo (100%).</p> <p>2. REQUISITOS PARA SUPERAR A MATERIA: 1. Asistir e participar regularmente nas actividades da clase. 2. Obter unha puntuación do 50% do peso de cada unha das partes obxecto de avaliación (traballos tutelados). 3. Entregar e expoñer os traballos tutelados na data que se indique. 4. A oportunidade de xullo estará sometida aos mesmos criterios que a de xuño</p> <p>5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía Non se realizarán cambios. Xa dispoñen de todos os materiais de traballo da materia en Moodle.</p>
-----------------------------	--

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título

Resultados da aprendizaxe	
Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título



<p>O alumnado aprenderá a aplicar nun proxecto os coñecementos adquiridos no resto de materias de desenvolvemento de videoxogos do cuatrimestre, aplicándoos, sempre que sexa posible, no videoxogo deseñado nas materias de Taller de Deseño 1 e Taller de Deseño 2 do primeiro ano. O alumnado aprenderá a crear e programar a interactividade necesaria así como a integrar os elementos necesarios para facer un videoxogo.</p>	AP16	BP1	CP1
	AP17	BP2	CP2
	AP18	BP3	CP3
	AP20	BP4	CP4
	AP21	BP5	CP6
	AP22	BP6	CP8
	AP23	BP7	CP9
	AP25	BP8	CP10
	AP26	BP10	
	AP30	BP11	
	AP31	BP12	
	AP32	BP13	
	AP33		
	AP34		
	AP35		
	AP36		

Contidos	
Temas	Subtemas
Desenvolvemento completo e funcional dun nivel do xogo	<ul style="list-style-type: none"> - Integración coherente dos coñecementos, técnicas e procedementos diversos aprendidos nas distintas materias. - Estudio e ensaios de aplicación dos conceptos aprendidos a un caso concreto. - Análise da problemática e establecemento dos procedementos metodolóxicos a empregar para o desenvolvemento posterior do prototipo a realizar no TFM

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A18 A20 A30 A31 C3 C4	4	0	4
Estudo de casos	A18 A20 A26 A30 A31 C4	2	4	6
Solución de problemas	A16 A22 A25 A30 A31 A32 A34 A36 B2 B3 B7 B8 B10 B12 B13 C6 C8	0	17	17
Traballos tutelados	A16 A17 A18 A20 A21 A22 A23 A25 A26 A30 A31 A32 A33 A34 A35 A36 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B10 B11 B12 B13 C2 C3 C4 C6 C8 C9 C10	12	30	42
Presentación oral	B3 B4 B6 C1 C2 C3 C4	1	3	4
Atención personalizada		2	0	2

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



Metodoloxías

Metodoloxías	Descrición
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.
Estudo de casos	Analízanse distintos xogos e verase como se aplican os contidos vistos en clase en cada un dos exemplos analizados
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
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
Presentación oral	Presentarase públicamente o proxecto ou traballo feito o longo da materia

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
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 tutorías 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
Presentación oral	B3 B4 B6 C1 C2 C3 C4	O alumnado realizará dúas presentacións orais do proxecto de videoxogo que desenvolve ao longo do taller. Unha a metade do cuadrimestre (30% da cualificación deste apartado) e outra ao final (70% restante)	50
Traballos tutelados	A16 A17 A18 A20 A21 A22 A23 A25 A26 A30 A31 A32 A33 A34 A35 A36 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B10 B11 B12 B13 C2 C3 C4 C6 C8 C9 C10	O traballo tutelado que deberá realizar o alumnado consistirá no desenvolvemento completo e funcional dun nivel do xogo deseñado ao longo do taller. 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	50

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 acualificación 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 algúndos documentos requiridos, recibirá a cualificación de suspenso (0).

As 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.

A asistencia presencial á materia é obrigatoria.

As presentacións e recursos empregados na materia poñeranse a disposición 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.

A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación implicará directamente a cualificación de suspenso (0) na materia e convocatoria correspondente, invalidando así calquera cualificación obtida de cara a convocatoria extraordinaria.

As condicións son iguais para todas as convocatorias e oportunidades para a súa avaliación.

Fontes de información

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

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Deseño de Personaxes/730529010

Deseño de Interfaces/730529014

Deseño de Xogabilidade/730529011

Deseño de Niveis/730529013

Fundamentos de Gráficos por Computador/730529004

Deseño Narrativo/730529003

Deseño de Contornas/730529012

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Desenvolvemento de Niveis e Programación Visual/730529024

Desenvolvemento de Personaxes I. Aparencia/730529025

Desenvolvemento de Personaxes II. Comportamento/730529026

Desenvolvemento de Interfaces e Experiencia de Usuario/730529027

Materias que continúan o temario

Traballo Fin de Máster/730529030

Observacións

