



| Guía Docente          |   |                    |   |          |
|-----------------------|---|--------------------|---|----------|
| Datos Identificativos |   |                    |   | 2022/23  |
| Asignatura (*)        | Proxecto de Videoxogo   | Código             | 616G02042   |          |
| Titulación            | Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos  |                    |   |          |
| Descritores           |   |                    |   |          |
| Ciclo                 | Período   | Curso              | Tipo  | Créditos |
| Grao                  | 2º cuatrimestre   | Terceiro           | Obrigatoria   | 6        |
| Idioma                | CastelánGalego  |                    |   |          |
| Modalidade docente    | Presencial  |                    |   |          |
| Prerrequisitos        |   |                    |   |          |
| Departamento          | Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónEnxeñaría CivilSocioloxía e Ciencias da Comunicación            |                    |   |          |
| Coordinación          | Castro Pena, Luz  | Correo electrónico | maria.luz.castro@udc.es   |          |
| Profesorado           | Castro Pena, Luz<br>Fernández Holgado, José Ángel<br>Hernandez Ibañez, Luis Antonio<br>Seoane Nolasco, Antonio José | Correo electrónico | maria.luz.castro@udc.es<br>j.holgado@udc.es<br>luis.hernandez@udc.es<br>antonio.seoane@udc.es |          |
| Web                   |   |                    |   |          |
| Descrición xeral      | Realización dun proxecto sinxelo de videoxogo en todas as súas fases  |                    |   |          |

| Competencias / Resultados do título |   |
|-------------------------------------|---|
| Código                              | Competencias / Resultados do título   |
| A10                                 | CE10 - Conocer las etapas principales del pipeline de una producción de animación o videojuego y su importancia dentro del proceso global.  |
| A20                                 | CE20 - Comprender y saber aplicar los modelos de gestión de proyectos de animación y videojuegos.   |
| A31                                 | CE31 - Capacidad de plantear proyectos de videojuego y llevarlos a cabo en todas sus fases, desde su ideación a su desarrollo, pruebas de usabilidad e implementación final en la plataforma elegida.   |
| B1                                  | CB1 - Que os estudantes demostrasen posuir e comprender coñecementos nunha área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e se atope a un nivel que, se ben se apoia en libros de texto avanzados, inclúe tamén algúns aspectos que implican coñecementos procedentes da vanguardia do seu campo de estudo |
| B2                                  | CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio   |
| B3                                  | CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética  |
| B4                                  | CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado   |
| B5                                  | CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía  |
| B6                                  | CG1 - Capacidad de organización y planificación. Especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los contenidos audiovisuales digitales que componen una producción de animación o un videojuego.  |
| B7                                  | CG2 - Capacidad de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnológico y en el campo de la creación de contenidos digitales interactivos y de animación.   |
| B8                                  | CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de estudio.  |
| B9                                  | CG4 - Conocer los procedimientos, destrezas y metodologías necesarios para la adaptación del proceso creativo al medio digital y la producción de obras artísticas a través de tecnologías específicas.   |
| B10                                 | CG5 - Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para su aplicación en la resolución de problemas.   |
| B11                                 | CG6 - Capacidad crítica y autocrítica. Necesaria en todo proceso creativo en el que se busca un compromiso con la calidad del trabajo, los resultados y las soluciones propuestas.  |
| B12                                 | CG7 - Trabajo en equipo. Capacidad de abordar proyectos en colaboración con otros estudiantes, asumiendo roles y cumpliendo compromisos de cara al grupo.   |



|     |   |
|-----|---|
| B13 | CG8 - Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, integrando las diferentes partes del programa, relacionándolas y agrupándolas en el desarrollo de productos complejos.                           |
| B14 | CG9 - Capacidad de diseño y gestión de proyectos, resolviendo los aspectos narrativos, técnicos y de gestión del proyecto de animación o videojuego.  |
| C1  | CT1 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, nas linguas oficiais da comunidade autónoma.  |
| C3  | CT3 - Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.                         |
| C4  | CT4 - Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía respectuosa coa cultura democrática, os dereitos humanos e a perspectiva de xénero.  |
| C6  | CT6 - Adquirir habilidades para a vida e hábitos, rutinas e estilos de vida saudables.  |
| C7  | CT7 - Desenvolver a capacidade de traballar en equipos interdisciplinares ou transdisciplinares, para ofrecer propostas que contribúan a un desenvolvemento sostible ambiental, económico, político e social. |
| C8  | CT8 - Valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.   |
| C9  | CT9 - Ter a capacidade de xestionar tempos e recursos: desenvolver plans, priorizar actividades, identificar as críticas, establecer prazos e cumprilos.  |

| 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          | 22                                      | 42                      | 64           |



|                        |   |    |    |    |
|------------------------|---|----|----|----|
| Traballos tutelados    | A20 A31 B1 B2 B4 B5<br>B6 B7 B8 B12 B13<br>B14 C3 C4 C6 C7 C9 | 22 | 57 | 79 |
| 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 documentalmente |
| Traballos tutelados | Realizar un traballo en colaboración dentro dun grupo.<br>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<br>Traballos tutelados | 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.<br>No caso de alumnado con dispensa académica recoméndase a asistencia a titorías para supervisar a elaboración dos traballos da materia.<br><br>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. |

| Avaliación          |   |   |               |
|---------------------|---|---|---------------|
| Metodoloxías        | Competencias / Resultados                                     | Descrición  | Cualificación |
| Traballos tutelados | A20 A31 B1 B2 B4 B5<br>B6 B7 B8 B12 B13<br>B14 C3 C4 C6 C7 C9 | O traballo tutelado que deberá realizar o alumnado consistirá no desenvolvemento completo e funcional da proposta de xogo deseñado ao longo do cuadrimestre.<br>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.<br><br>Nesta nota teranse en conta tanto a entrega final como as intermedias (documentación, versións alfa, beta e gold), a produción, progresión do proxecto e a capacidade de resolución dos problemas encontrados. | 90            |
| Presentación oral   | B1 B2 B4 B11 C1   | Presentación oral e defensa do traballo realizado   | 10            |

| Observacións avaliación |
|-------------------------|
|-------------------------|



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 os devanditos documentos se consideren como non aceptables e por tanto como non presentados.

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.

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

## Fontes de información

### Bibliografía básica

- John Hight, Jeannie Novak (2008). Game Development Essentials: Game Project Management. Cengage Learning
- Travis Castillo, Jeannie Novak (2006). Game Development Essentials: Game Level Design. Cengage Learning
- Jeannie Novak (2011). Game Development Essentials: An Introduction. Cengage Learning

### Bibliografía complementaria

## 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.Incorpórase perspectiva de xénero na docencia desta materia.Traballárase 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.Facilitarase 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