



Guía docente				
Datos Identificativos				2022/23
Asignatura (*)	Taller de Diseño de Videojuegos I	Código	730529005	
Titulación	Máster Universitario en Diseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos			
Descritores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Máster Oficial	1º cuatrimestre	Primero	Obligatoria	3
Idioma	CastellanoGallego			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónEnxeñaría CivilSocioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinador/a	Navarro Álvarez, Adriana	Correo electrónico	a.navarro@udc.es	
Profesorado	Castro Pena, Luz	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es	
	Lourido Rivas, Marcos		m.lourido@udc.es	
	Navarro Álvarez, Adriana		a.navarro@udc.es	
Web				
Descripción general	En esta asignatura se aplicarán de manera supervisada los conocimientos adquiridos para formalizar el diseño de un videojuego propio mediante los documentos de producción típicos usados en un estudio de videojuegos (Documento de concepto, Documento de propuesta de juego, Documento de diseño de juego-GDD, Documento técnico de diseño-TDD, Artbooks).			

Competencias del título	
Código	Competencias del título
A6	CE06 - Diseñar y crear una experiencia interactiva lúdica para un videojuego
A15	CE15 - Crear los documentos necesarios para conceptualizar el diseño de un videojuego
A17	CE17 - Analizar e interpretar las formas, aspectos y movimientos a partir del mundo real o del arte conceptual para recrear los elementos necesarios de un videojuego
A18	CE18 - Conocer los fundamentos artísticos y técnicos que permitan conceptualizar gráficamente los elementos de un videojuego
A19	CE19 - Crear el arte conceptual de los distintos elementos necesarios para hacer un videojuego
A20	CE20 - Conocer los fundamentos y técnicas específicas que se aplican en la creación de videojuegos 2D
A26	CE26 - Conocer y utilizar las tecnologías emergentes o más actuales utilizadas en el desarrollo de videojuegos
A34	CE34 - Conocer y utilizar las características específicas de los dispositivos móviles en el diseño y desarrollo de videojuegos
A35	CE35 - Conocer los fundamentos de inteligencia artificial aplicados en videojuegos
B1	CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
B2	CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
B3	CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
B4	CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades
B5	CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo
B6	CG1 - Capacidad de organización y planificación, especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los contenidos audiovisuales digitales que componen 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
B8	CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de estudio



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 videojuego
C1	CT1 - Habilidades comunicativas y claridad de exposición oral y escrita
C2	CT2 - Capacidad de trabajo personal, organizado y planificado
C3	CT3 - Habilidad para a gestión de la información
C4	CT4 - Capacidad de abstracción, análisis, síntesis y estructuración de la información y las ideas
C8	CT8 - Conocimiento y utilización de las nuevas tecnologías necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida
C10	CT10 - Capacidad de trabajo en equipo y facilidad para la integración en equipos multidisciplinares

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje	Competencias del título		
El alumnado aplicará de manera supervisada los conocimientos adquiridos para formalizar el diseño de un videojuego propio en los documentos de producción típicos usados en un estudio de videojuegos.	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	

Contenidos	
Tema	Subtema
Proceso de producción de un juego	Fases de la producción
Documentos de desarrollo del juego	Documento de concepto Documento de diseño Documento de arte Documento técnico
Desarrollo del documento de concepto	Descripción del juego Análisis de mercado Formalización de la idea
Desarrollo del documento de diseño	Descripción del juego Análisis de mercado Diseño narrativo
Desarrollo del documento de arte	Formalización de un personaje: poses, expresiones, aspecto y forma Arte de personajes principales Arte de personajes secundarios



Desarrollo del documento técnico	Requisitos HW y SW Elección de las tecnologías para el juego Dependencias externas Requisitos gráficos Requisitos interactivos
----------------------------------	--

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
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
Estudio 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 magistral	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
Trabajos 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

(\*) Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Solución de problemas	Se plantearán casos prácticos en los que el alumnado tendrá que aplicar los conocimientos expuestos en las sesiones magistrales para resolver los problemas que aparezcan de cara a conseguir el resultado deseado.
Presentación oral	Se presentará públicamente el proyecto o trabajo realizado a lo largo de la asignatura. Se realizarán también presentaciones intermedias para mostrar la evolución de los trabajos tutelados.
Estudio de casos	Se analizarán distintos juegos y se verá como se aplican los contenidos vistos en clase dentro de cada uno de los ejemplos analizados.
Sesión magistral	Clases teóricas presenciales, donde se expondrán los conceptos básicos que el alumnado debe conocer y que serán de aplicación en los trabajos prácticos, tanto presenciales como no presenciales.
Trabajos tutelados	Con la supervisión del profesorado, y principalmente con el trabajo personal, no presencial, el alumnado tendrá que desarrollar los contenidos que se propongan en cada proyecto



## Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Trabajos tutelados Presentación oral	El alumnado resolverá en las tutorías las dudas o problemas que se encuentre durante el trabajo no presencial. En el caso de alumnado con dispensa académica se recomienda la asistencia a tutorías para supervisar la elaboración de los trabajos de la asignatura, iguales para todas las convocatorias y oportunidades para su evaluación.

## Evaluación

Metodologías	Competencias	Descripción	Calificación
Trabajos 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	Los trabajos tutelados que deberá realizar el alumnado consistirán en los documentos de concepto, diseño, arte y documento técnico del juego diseñado a lo largo del taller.  La evaluación del trabajo tutelado corresponderá en un 50% a la puntuación obtenida por el grupo y en un 40% a la obtenida por la/el alumna/o de manera 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	El alumnado realizará una presentación oral del proyecto de videojuego que ha diseñado a lo largo del taller.	10

## Observaciones evaluación

<p>Para poder superar la asignatura el alumnado deberá asistir a todas las presentaciones de la convocatoria en la que se presente. De no cumplirlo, tendrá la calificación de suspenso (0).</p> <p>Los documentos referentes a los trabajos tutelados se entregarán el mismo día de las presentaciones y antes de comenzar las mismas.</p> <p>Si el alumnado no realiza la presentación o no entrega alguno de los documentos requeridos, recibirá la calificación de suspenso (0).</p> <p>Las faltas de ortografía, así como la falta de legibilidad de los documentos presentados podrán hacer que dichos documentos se consideren como no aceptables y por tanto se considerarán no presentados.</p> <p>Las presentaciones y recursos utilizados en la asignatura se pondrán a disposición del alumnado.</p> <p>La evaluación constará de una parte en conjunto (trabajo realizado por el grupo) y otra parte individual (trabajo realizado por la/el alumna/o-área), por lo que la calificación final del alumnado dentro de un mismo grupo puede variar en función de la calidad del trabajo desarrollado.</p> <p>La evaluación será la misma para todas las convocatorias.</p> <p>La realización fraudulenta de las pruebas o actividades de evaluación implicará directamente la cualificación de suspenso '0' en la materia en la convocatoria correspondiente, invalidando así cualquier cualificación obtenida en todas las actividades de evaluación de cara a la convocatoria extraordinaria.</p> <p>En el caso de alumnado con dispensa académica se realizará la supervisión de los trabajos en las tutorías de la asignatura. Dichos trabajos se podrán realizar con los recursos proporcionados sin necesidad de asistencia presencial, aunque se recomienda la asistencia a tutorías. En cualquier caso, el alumnado con dispensa académica deberá realizar de manera presencial la presentación oral de los trabajos.</p> <p>Las condiciones son iguales para todas las convocatorias y oportunidades para su evaluación.</p>
--

## Fuentes de información

Básica	Dado que se aplicará o conocimiento adquirido a lo largo del cuadrimestre, utilizarse como base a bibliografía de resto de materias del devandito cuadrimestre.
Complementaria	

## Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente
---

