



Teaching Guide						
Identifying Data				2022/23		
Subject (*)	Video Game Design Workshop II		Code	730529015		
Study programme	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videogames					
Descriptors						
Cycle	Period	Year	Type	Credits		
Official Master's Degree	2nd four-month period	First	Obligatory	3		
Language	Spanish					
Teaching method	Face-to-face					
Prerequisites						
Department	Enxeñaría CivilSocioloxía e Ciencias da Comunicación					
Coordinador			E-mail			
Lecturers	Fiaño Salinas, Carlota Lourido Rivas, Marcos	E-mail	carlota.fsalinas@udc.es m.lourido@udc.es			
Web						
General description	Nesta materia aplicaranse de maneira supervisada os coñecementos adquiridos para formalizar o deseño dun videoxogo propio mediante os documentos de producción 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).					

Study programme competences	
Code	Study programme competences
A6	CE06 - Deseñar e crear unha experiencia interactiva lúdica para un videoxogo
A15	CE15 - Crear os documentos necesarios para conceptualizar o deseño dun videoxogo
A17	CE17 - Analizar e interpretar as formas, aspectos e movementos a partir do mundo real ou da arte conceptual para recrear os elementos necesarios dun videoxogo
A18	CE18 - Coñecer os fundamentos artísticos e técnicos que permitan conceptualizar gráficamente os elementos dun videoxogo
A19	CE19 - Crear a arte conceptual dos distintos elementos necesarios para facer un videoxogo
A20	CE20 - Coñecer os fundamentos e técnicas específicas que se aplican na creación de videoxogos 2D
A21	CE21 - Coñecer a tecnoloxía dos dispositivos de captura de movemento
A23	CE23 - Coñecer as distintas contornas alternativas de aplicación de videoxogos
A26	CE26 - Coñecer e utilizar as tecnoloxías emerxentes ou más actuais utilizadas no desenvolvemento de videoxogos
A34	CE34 - Coñecer e utilizar as características específicas dos dispositivos móveis no deseño e desenvolvemento de videoxogos
A35	CE35 - Coñecer os fundamentos de intelixencia artificial aplicados en videoxogos
B1	CB6 - Posuir e comprender coñecementos que acheguen unha base ou oportunidade de ser orixinais no desenvolvemento e/ou aplicación de ideas, a miúdo nun contexto de investigación
B2	CB7 - Que os estudantes saibam aplicar os coñecementos adquiridos e a súa capacidade de resolución de problemas en contornas novas ou pouco coñecidas dentro de contextos más amplos (ou multidisciplinares) relacionados coa súa área de estudio
B3	CB8 - Que os estudantes sexan capaces de integrar coñecementos e enfrentarse á complexidade de formular xuízos a partir dunha información que, sendo incompleta ou limitada, inclúa reflexións sobre as responsabilidades sociais e éticas vinculadas á aplicación dos seus coñecementos e xuízos
B4	CB9 - Que os estudantes saibam comunicar as súas conclusións e os coñecementos e razóns últimas que as sustentan a públicos especializados e non especializados dun modo claro e sen ambigüidades
B5	CB10 - Que os estudantes posúan as habilidades de aprendizaxe que lles permitan continuar estudiando dun modo que haberá de ser en gran medida autodirigido ou autónomo
B6	CG1 - Capacidade de organización e planificación, especialmente na formulación de traballos conducentes á creación dos contidos audiovisuais dixitais que componen un videoxogo
B7	CG2 - Capacidade de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnolóxico e no campo da creación de contidos dixitais interactivos
B8	CG3 - Coñecementos informáticos, en especial os relativos ao uso de tecnoloxías e programas de última xeración no campo de estudio



B11	CG6 - Capacidade crítica e autocrítica necesaria en todo proceso creativo no que se busca un compromiso coa calidade do traballo, os resultados e as solucións propostas
B12	CG7 - Traballo en equipo. Capacidad de abordar proxectos en colaboración con outros estudiantes, asumindo roles e cumpliendo compromisos de frente ao grupo
B13	CG8 - Capacidade de aplicar os coñecementos na práctica, integrando as diferentes partes do programa, relacionándoas e agrupándoas no desenvolvemento de produtos complexos
B14	CG9 - Capacidade de deseño e xestión de proxectos, resolvendo os aspectos narrativos, técnicos e de xestión do proxecto de videoxogo
C1	CT1 - Habilidades comunicativas e claridade de exposición oral e escrita
C2	CT2 - Capacidad de trabalho persoal, organizado e planificado
C3	CT3 - Habilidade para a xestión da información
C4	CT4 - Capacidad de abstracción, análise, síntese e estruturación da información e as ideas
C8	CT8 - Coñecemento e utilización das novas tecnoloxías necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida
C10	CT10 - Capacidad de trabajo en equipo e facilidade para a integración en equipos multidisciplinares

Learning outcomes			
Learning outcomes		Study programme competences	
O alumnado aplicará de forma supervisada os coñecementos adquiridos para crear o deseño dun videoxogo propio nos documentos de producción típicos empregados nun estudio de videoxogos.	AJ6	BJ1	CJ1
	AJ15	BJ2	CJ2
	AJ17	BJ3	CJ3
	AJ18	BJ4	CJ4
	AJ19	BJ5	CJ8
	AJ20	BJ6	CJ10
	AJ21	BJ7	
	AJ23	BJ8	
	AJ26	BJ11	
	AJ34	BJ12	
	AJ35	BJ13	
		BJ14	

Contents	
Topic	Sub-topic
Proceso de producción dun xogo	Fases da producción
Evolución do documento de deseño	Marketing Deseño de persoaxes Deseño da xogabilidade Deseño de niveis Deseño de interfaces
Evolución do documento de arte	Formalización da contorna Evolución da arte de personaxes Arte de contornas Arte de props
Evolución do documento técnico	Requerimentos HW e SW Escolla das tecnoloxías para o xogo Dependencias externas Requerimentos gráficos Requerimentos interactivos



Prototipado do xogo	Whitebox de niveis Evolución e progresión de niveis Testeo e avaliación de niveis
---------------------	---

Planning				
Methodologies / tests	Competencies	Ordinary class hours	Student?s personal work hours	Total hours
Problem solving	A6 A15 A17 A18 A19 A20 A21 A23 A26 A34 A35 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B13 B14 C1 C2 C3 C4 C8 C10	2	0	2
Oral presentation	A6 A15 A17 A18 A19 A20 A21 A23 A26 A34 A35 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B13 B14 C1 C2 C3 C4 C8 C10	2	2	4
Case study	A6 A15 A17 A18 A19 A20 A21 A23 A26 A34 A35 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B13 B14 C1 C2 C3 C4 C8 C10	3	3	6
Guest lecture / keynote speech	A6 A15 A17 A18 A19 A20 A21 A23 A26 A34 A35 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B13 B14 C1 C2 C3 C4 C8 C10	2	0	2
Supervised projects	A6 A15 A17 A18 A19 A20 A21 A23 A26 A34 A35 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B13 B14 C1 C2 C3 C4 C8 C10	10	50	60
Personalized attention		1	0	1

(\*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.

Methodologies	
Methodologies	Description
Problem solving	Propoñeranse casos prácticos nos que o alumnado terá que aplicar os coñecementos expostos nas sesións maxistrais para resolver os problemas que xurdan de cara a acadar o resultado desexado.
Oral presentation	Presentarase publicamente o proxecto ou traballo feito o longo da materia. Realizaranse tamén presentacións intermedias para mostrar a evolución dos traballos tutelados.
Case study	Analizaranse distintos xogos e verase como se aplican os contidos vistos en clase en cada un dos exemplos analizados
Guest lecture / keynote speech	Clases teóricas presenciais, onde se exponrán os conceptos básicos que o alumnado debe coñecer e que serán de aplicación nos traballos prácticos, tanto presenciais como non presenciais.



Supervised projects	Coa supervisión do profesorado, e principalmente con traballo personal, non presencial, o alumnado terá que desenvolver os contidos que se propoñan en cada proxecto.
---------------------	---

**Personalized attention**

Methodologies	Description
Supervised projects	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 tutorías para supervisar a elaboración dos traballos da materia, iguais para todas as convocatorias e oportunidades para a súa avaliación.
Oral presentation	

**Assessment**

Methodologies	Competencies	Description	Qualification
Supervised projects	A6 A15 A17 A18 A19 A20 A21 A23 A26 A34 A35 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B13 B14 C1 C2 C3 C4 C8 C10	Os traballos tutelados consistirán nos documentos de deseño, arte e documento técnico do xogo deseñado ao longo do taller. O alumnado deberá entregar tamén un prototipo básico de bloques do nivel (whitebox).  A avaliación do traballo tutelado corresponderá nun 50% á puntuación obtida polo grupo e nun 40% á obtida pola/o alumna/o de xeito individual.	90
Oral presentation	A6 A15 A17 A18 A19 A20 A21 A23 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

**Assessment comments**

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 requeridos, recibirá a cualificación de suspenso (0). As faltas de ortografía, así como a falta de lexibilidade dos documentos presentados poderán facer que devanditos documentos considérense como non aceptables e por tanto consideraranse non presentados. As presentacións e recursos utilizados na materia poñeranse ao dispor do alumnado. No caso de alumnado con dispensa académica realizarase a supervisión dos traballos nas tutorías da materia. Devanditos traballos poderanxe realizar cos recursos proporcionados sen necesidade de asistencia presencial, áinda que se recomenda a asistencia a tutorías. En calquera caso, o alumnado con dispensa académica deberá realizar de maneira presencial a presentación oral dos traballos. Convocatoria de decembro e segunda oportunidade: No caso de que o/a alumno/a non teña entregado os elementos requeridos para superar con éxito a avaliación ordinaria, deberá entregalos en calquera das demais convocatorias. Se entregou os materiais requeridos pero estes teñen sido obxecto de correccións ou suxestións de mellora (que impidieron superar a materia na convocatoria ordinaria), na seguinte convocatoria á que concorra deberá presentar os ditos materiais coas melloras ou cambios que se lle comunicaron e/ou as ampliacións de contido requeridas polo/pola docente da materia.

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 toda as actividades de avaliación de cara á convocatoria extraordinaria.

**Sources of information**

Basic	Dado que se aplicará o coñecemento adquirido ao longo do cuatrimestre, utilizarase como base a bibliografía do resto de materias do devandito cuatrimestre.
Complementary	

**Recommendations**



(\*)The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.