



## Guía Docente

Datos Identificativos				
<b>Asignatura (*)</b>	Traballo Fin de Máster	<b>Código</b>	2022/23 730529030	
<b>Titulación</b>				
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Mestrado Oficial	2º cuatrimestre	Segundo	Obrigatoria	9
<b>Idioma</b>	CastelánGalego			
<b>Modalidade docente</b>	Presencial			
<b>Prerrequisitos</b>				
<b>Departamento</b>	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónEmpresaEnxeñaría CivilSocioloxía e Ciencias da Comunicación			
<b>Coordinación</b>		<b>Correo electrónico</b>		
<b>Profesorado</b>	Álvarez Mures, Luis Omar Castro Pena, Luz Davite Aguiar, Fátima Fariña Lamosa, Ángel José Salido Andrés, Noelia Seoane Nolasco, Antonio José	<b>Correo electrónico</b>	omar.alvarez@udc.es maria.luz.castro@udc.es fatima.davite@udc.es angel.farina@udc.es noelia.sandres@udc.es antonio.seoane@udc.es	
<b>Web</b>				
<b>Descrición xeral</b>	Materia na que o alumnado aplicará os coñecementos adquiridos o longo do mestrado no deseño, desenvolvemento e comercialización dun videoxogo.			

## Competencias do título

Código	Competencias do título
--------	------------------------

## Resultados da aprendizaxe

Resultados de aprendizaxe	Competencias do título
---------------------------	------------------------



O alumnado realizará o deseño, desenvolvemento e comercialización dun videoxogo.

AP1	BP1	CP1
AP2	BP2	CP2
AP3	BP3	CP3
AP4	BP4	CP4
AP5	BP5	CP5
AP6	BP6	CP6
AP7	BP7	CP8
AP8	BP8	CP10
AP9	BP9	
AP10	BP10	
AP11	BP11	
AP12	BP12	
AP13	BP13	
AP14	BP14	
AP15		
AP16		
AP17		
AP18		
AP19		
AP20		
AP21		
AP22		
AP23		
AP24		
AP25		
AP26		
AP27		
AP28		
AP29		
AP30		
AP31		
AP32		
AP33		
AP34		
AP35		
AP36		
AP37		
AP38		
AP39		

Contidos	
Temas	Subtemas
Deseño do videoxogo	Fases de deseño Documentación
Desenvolvemento do prototipo	Fases de desenvolvemento Prototipado Avaliación Testeo
Deseño da estratexia de marketing	Deseño da estratexia empresarial Deseño da estratexia de comercialización do produto



Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Presentación oral	A3 A4 A6 A15 A30 C1 C2 C3 C4 C8	2	4	6
Traballos tutelados	A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A9 A10 A11 A12 A13 A14 A15 A16 A17 A18 A19 A20 A21 A22 A23 A24 A25 A26 A27 A28 A29 A30 A31 A32 A33 A34 A35 A36 A37 A38 A39 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 B14 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C8 C10	8	191	199
Atención personalizada		20	0	20

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

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Presentación oral	Presentación e defensa ante un tribunal do Traballo Fin de Mestrado
Traballos tutelados	Elaboración do Traballo Fin de Mestrado consistente no deseño, desenvolvemento e comercialización dun videoxogo

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Traballos tutelados	Titorización dos Traballos Fin de Mestrado

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias	Descrición	Cualificación
Presentación oral	A3 A4 A6 A15 A30 C1 C2 C3 C4 C8	Avaliación por parte do tribunal da presentación realizada polo alumnado do Traballo Fin de Mestrado	30
Traballos tutelados	A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A9 A10 A11 A12 A13 A14 A15 A16 A17 A18 A19 A20 A21 A22 A23 A24 A25 A26 A27 A28 A29 A30 A31 A32 A33 A34 A35 A36 A37 A38 A39 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 B14 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C8 C10	O alumnado presentará unha memoria do traballo realizado e que estará acompañada dos documentos de deseño dun videoxogo e como mínimo un prototipo funcional co aspecto, calidade e funcionalidade final do videoxogo deseñado	70

