



Guía docente				
Datos Identificativos			2022/23	
Asignatura (*)	Trabajo Fin de Máster		Código	730529030
Titulación	Máster Universitario en Diseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos			
Descriptoros				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Máster Oficial	2º cuatrimestre	Segundo	Obligatoria	9
Idioma	CastellanoGallego			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónEmpresaEnxeñaría CivilSocioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinador/a		Correo electrónico		
Profesorado	Álvarez Mures, Luis Omar Castro Pena, Luz Davite Aguiar, Fátima Fariña Lamosa, Ángel José Salido Andrés, Noelia Seoane Nolasco, Antonio José	Correo electrónico	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	
Web				
Descripción general	Materia en la que el alumnado aplicará los conocimientos adquiridos a lo largo del máster en el diseño, desarrollo y comercialización de un videojuego.			

Competencias del título	
Código	Competencias del título
A1	CE01 - Conocer el funcionamiento y los actores del mercado de videojuegos
A2	CE02 - Manejarse de forma eficiente en los entornos, socioeconómicos, tecnológicos, políticos y culturales del sector de los videojuegos
A3	CE03 - Conceptualizar la idea de un videojuego
A4	CE04 - Conocer el proceso de producción de un videojuego
A5	CE05 - Crear y aplicar estructuras y elementos narrativos para contar una historia dentro de un videojuego
A6	CE06 - Diseñar y crear una experiencia interactiva lúdica para un videojuego
A7	CE07 - Crear la apariencia, historia, personalidad y comportamiento de los personajes de un videojuego
A8	CE08 - Conocer los fundamentos de la generación de gráficos por computador
A9	CE09 - Entender la relación y aplicación de los fundamentos de la generación de gráficos por computador en motores de videojuegos y en el desarrollo de los mismos
A10	CE10 - Diseñar los entornos y las escenografías donde transcurre un videojuego
A11	CE11 - Crear la ambientación sonora y visual de los entornos donde transcurre un videojuego
A12	CE12 - Diseñar y crear los mapas de un videojuego adaptados a la jugabilidad diseñada
A13	CE13 - Analizar los distintos géneros de videojuegos y entender sus características de diseño particulares
A14	CE14 - Diseñar y crear los sistemas de interacción y de retroalimentación para un videojuego
A15	CE15 - Crear los documentos necesarios para conceptualizar el diseño de un videojuego
A16	CE16 - Crear los modelos digitales de objetos, estructuras y escenarios para videojuegos
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
A21	CE21 - Conocer la tecnología de los dispositivos de captura de movimiento
A22	CE22 - Aplicar los dispositivos de captura de movimiento para crear e integrar animaciones corporales y faciales en motores de videojuegos
A23	CE23 - Conocer los distintos entornos alternativos de aplicación de videojuegos



A24	CE24 - Conocer la arquitectura y el funcionamiento interno de motores de videojuegos y tener la capacidad de programarlos
A25	CE25 - Analizar, evaluar y optimizar el rendimiento de un videojuego
A26	CE26 - Conocer y utilizar las tecnologías emergentes o más actuales utilizadas en el desarrollo de videojuegos
A27	CE27 - Identificar y satisfacer de una manera rentable las necesidades y demandas del comprador y jugador
A28	CE28 - Establecer políticas operativas comerciales de producto, precio, distribución y comunicación
A29	CE29 - Crear y dirigir proyectos y empresas de videojuegos
A30	CE30 - Construir, componer y programar un videojuego
A31	CE31 - Analizar y evaluar la experiencia lúdica del usuario en el juego
A32	CE32 - Crear, animar y programar personajes autónomos y manejados por el jugador dentro de motores de videojuegos
A33	CE33 - Conocer y aplicar las técnicas que permiten simular dentro de videojuegos comportamientos físicos del mundo real
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
A36	CE36 - Aplicar técnicas de inteligencia artificial para definir comportamientos con apariencia inteligente para objetos y personajes de un videojuego
A37	CE37 - Crear personajes animados con la personalidad y comportamiento definidos a partir del diseño de un videojuego
A38	CE38 - Conocer el marco legal y los aspectos jurídicos relativos a la creación y comercialización de videojuegos
A39	CE39 - Conocer las fórmulas de licenciamiento de software y contenidos en la industria del videojuego
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
B9	CG4 - Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras
B10	CG5 - Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con que deben enfrentarse
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 la gestión de la información
C4	CT4 - Capacidad de abstracción, análisis, síntesis y estructuración de la información y las ideas
C5	CT5 - Asunción de la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida y capacidad de autoaprendizaje mediante la inquietud por buscar y adquirir nuevos conocimientos



C6	CT6 - Capacidad de enfrentarse a situaciones nuevas y utilizar el conocimiento, tecnología e información disponibles para resolver los problemas con los que debe de enfrentarse
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 realizará el diseño, desarrollo y comercialización de un videojuego.		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	

Contenidos



Tema	Subtema
Diseño del videojuego	Diseño del videojuego Fases de diseño Documentación
Desarrollo del prototipo	Fases de desarrollo Prototipado Evaluación Testeo
Diseño de la estrategia de marketing	Diseño de la estrategia empresarial Diseño de la estrategia de comercialización del producto

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
Presentación oral	A3 A4 A6 A15 A30 C1 C2 C3 C4 C8	2	4	6
Trabajos 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

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

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Presentación oral	Presentación y defensa ante un tribunal del Trabajo Fin de Máster
Trabajos tutelados	Elaboración del Trabajo Fin de Máster consistente en el diseño, desarrollo y comercialización de un videojuego.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Trabajos tutelados	Tutorización de los Trabajos Fin de Máster

Evaluación			
Metodologías	Competencias	Descripción	Calificación
Presentación oral	A3 A4 A6 A15 A30 C1 C2 C3 C4 C8	Evaluación por parte del tribunal de la presentación realizada por el alumnado del Trabajo Fin de Máster	30



Trabajos 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	El alumnado presentará una memoria del trabajo realizado y que estará acompañada de los documentos de diseño de un videojuego y como mínimo un prototipo funcional con el aspecto, calidad y funcionamiento final del videojuego diseñado.	70
--------------------	--	--	----

Observaciones evaluación

Tanto la elaboración del Trabajo Fin de Máster (TFM) como su presentación y defensa, deberán cumplir las condiciones y criterios marcados por la normativa de TFM del título que estará publicada y disponible para el alumnado.

El alumnado con dispensa académica tendrá que ponerse en contacto con las personas tutoras para acordar el método más adecuado para supervisar el proyecto de la materia.

La realización fraudulenta de las pruebas o actividades de evaluación implicará directamente la calificación de suspenso (0) en la materia y convocatoria correspondiente, invalidando así cualquier cualificación obtenida de cara a la convocatoria extraordinaria.

Las condiciones son iguales para todas las convocatorias y oportunidades para su evaluación.

Fuentes de información

Básica	A bibliografía a utilizar será a proporcionada por las distintas materias de masterado, así como aquella que se proporcione de manera específica dependiendo del tipo e orientación del videojuego a realizar.
Complementaria	

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Asignaturas que continúan el temario

Otros comentarios

?Para ayudar a conseguir un entorno inmediato sostenido y cumplir con el objetivo de la acción número 5: ?Docencia e investigación saludable y sustentable ambiental y social? del "Plan de Acción Green Campus Ferrol": La entrega de los trabajos documentales que se realicen en esta materia: Se solicitarán en formato virtual y/o soporte informático Se realizará a través de Moodle, en formato digital sin necesidad de imprimirlos En caso de ser necesario realizarlos en papel: No se emplearán plásticos Se realizarán impresiones a doble cara Se empleará papel reciclado Se evitará la impresión de borradoresAdemás:? Se debe de hacer un uso sostenible de los recursos y la prevención de impactos negativos sobre el medio natural? Se debe tener en cuenta la importancia de los principios éticos relacionados con los valores de la sostenibilidad en los comportamientos personales y profesionales? Se incorpora perspectiva de género en la docencia de esta materia (se usará lenguaje no sexista, se utilizará bibliografía de autores de ambos sexos, se propiciará la intervención en clase de alumnos y alumnas)? Se trabajará para identificar y modificar prejuicios y actitudes sexistas, y se influirá en el entorno para modificarlos y fomentar valores de respeto e igualdad.? Se deberán detectar situaciones de discriminación y se propondrán acciones y medidas para corregirlas.

(*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías