



Guía Docente				
Datos Identificativos			2022/23	
Asignatura (*)	Traballo Fin de Máster		Código	730529030
Titulación	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos			
Descriptoros				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Mestrado Oficial	2º cuadrimestre	Segundo	Obrigatoria	9
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónEmpresaEnxeñaría CivilSocioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinación			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				
Descrición xeral	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
A1	CE01 - Coñecer o funcionamento e os actores do mercado de videoxogos
A2	CE02 - Manexarse de forma eficiente nas contornas socioeconómicas, tecnolóxicas, políticos e culturais do sector dos videoxogos
A3	CE03 - Conceptualizar a idea dun videoxogo
A4	CE04 - Coñecer o proceso de produción dun videoxogo
A5	CE05 - Crear e aplicar estruturas e elementos narrativos para contar unha historia dentro dun videoxogo
A6	CE06 - Deseñar e crear unha experiencia interactiva lúdica para un videoxogo
A7	CE07 - Crear a aparencia, historia, personalidade e comportamento dos personaxes dun videoxogo
A8	CE08 - Coñecer os fundamentos da xeración de gráficos por computador
A9	CE09 - Entender a relación e aplicación dos fundamentos da xeración de gráficos por computador en motores de videoxogos e no desenvolvemento dos mesmos
A10	CE10 - Deseñar as contornas e as escenografías onde transcorre un videoxogo
A11	CE11 - Crear a ambientación sonora e visual das contornas onde transcorre un videoxogo
A12	CE12 - Deseñar e crear os mapas dun videoxogo adaptados á jugabilidade deseñada
A13	CE13 - Analizar os distintos xéneros de videoxogos e entender as súas características de deseño particulares
A14	CE14 - Deseñar e crear os sistemas de interacción e de retroalimentación para un videoxogo
A15	CE15 - Crear os documentos necesarios para conceptualizar o deseño dun videoxogo
A16	CE16 - Crear os modelos dixitais de obxectos, estruturas e escenarios para videoxogos
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
A22	CE22 - Aplicar os dispositivos de captura de movemento para crear e integrar animacións corporais e faciais en motores de videoxogos
A23	CE23 - Coñecer as distintas contornas alternativas de aplicación de videoxogos
A24	CE24 - Coñecer a arquitectura e o funcionamento interno de motores de videoxogos e ter a capacidade de programalos



A25	CE25 - Analizar, avaliar e optimizar o rendemento dun videoxogo
A26	CE26 - Coñecer e utilizar as tecnoloxías emerxentes ou máis actuais utilizadas no desenvolvemento de videoxogos
A27	CE27 - Identificar e satisfacer dunha maneira rendible as necesidades e demandas do comprador e xogador
A28	CE28 - Establecer políticas operativas comerciais de produto, prezo, distribución e comunicación
A29	CE29 - Crear e dirixir proxectos e empresas de videoxogos
A30	CE30 - Construír, compoñer e programar un videoxogo
A31	CE31 - Analizar e avaliar a experiencia lúdica do usuario no xogo
A32	CE32 - Crear, animar e programar personaxes autónomos e manexados polo xogador dentro de motores de videoxogos
A33	CE33 - Coñecer e aplicar as técnicas que permiten simular dentro de videoxogos comportamentos físicos do mundo real
A34	CE34 - Coñecer e utilizar as características específicas dos dispositivos móbiles no deseño e desenvolvemento de videoxogos
A35	CE35 - Coñecer os fundamentos de intelixencia artificial aplicados en videoxogos
A36	CE36 - Aplicar técnicas de intelixencia artificial para definir comportamentos con aparencia intelixente para obxectos e personaxes dun videoxogo
A37	CE37 - Crear personaxes animados coa personalidade e comportamento definidos a partir do deseño dun videoxogo
A38	CE38 - Coñecer o marco legal e os aspectos xurídicos relativos á creación e comercialización de videoxogos
A39	CE39 - Coñecer as fórmulas de licenciamiento de software e contidos na industria do videoxogo
B1	CB6 - Posuír 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 saiban aplicar os coñecementos adquiridos e a súa capacidade de resolución de problemas en contornas novas ou pouco coñecidas dentro de contextos máis amplos (ou multidisciplinares) relacionados coa súa área de estudo
B3	CB8 - Que os estudantes sexan capaces de integrar coñecementos e enfrontarse 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 saiban 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 estudando 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 compoñen 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 estudo
B9	CG4 - Entender a importancia da cultura emprendedora e coñecer os medios ao alcance das persoas emprendedoras
B10	CG5 - Valorar críticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para resolver os problemas con que deben enfrontarse
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. Capacidade de abordar proxectos en colaboración con outros estudantes, asumindo roles e cumprindo compromisos de fronte 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 - Capacidade de traballo persoal, organizado e planificado
C3	CT3 - Habilidade para a xestión da información
C4	CT4 - Capacidade de abstracción, análise, síntese e estruturación da información e as ideas
C5	CT5 - Asunción da importancia da aprendizaxe ao longo da vida e capacidade de autoaprendizaxe mediante a inquietude por buscar e adquirir novos coñecementos
C6	CT6 - Capacidade de enfrontarse a situacións novas e utilizar o coñecemento, tecnoloxía e información dispoñibles para resolver os problemas cos que debe de enfrontarse



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 - Capacidade de traballo en equipo e facilidade para a integración en equipos multidisciplinares

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
---------------------	--	--	----

Observacións avaliación

Tanto a elaboración do Traballo Fin de Mestrado (TFM) como a súa presentación e defensa, deberán cumprir as condicións e criterios marcados pola normativa de TFM do título e que estará publicada e dispoñible para o alumnado.

O alumnado con dispensa académica terá que poñerse en contacto coas persoas titoras para acordar o método máis adecuado para supervisar o proxecto da materia.

A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación implicará directamente a cualificación de suspenso (0) na materia e convocatoria correspondente, invalidando así calquera cualificación obtida de cara a convocatoria extraordinaria.

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

Fontes de información

Bibliografía básica	A bibliografía a utilizar será a proporcionada polas distintas materias do mestrado, así como aquela que se proporcione de maneira específica dependendo do tipo e orientación do videoxogo a realizar.
Bibliografía complementaria	

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Materias que continúan o temario

Observacións



?Para axudar a conseguir unha contorna inmediata sostida e cumprir co obxectivo da acción número 5: ?Docencia e investigación saudable e sustentable ambiental e social? do "Plan de Acción Green Campus Ferrol": A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia: Solicitaranse en formato virtual e/ou soporte informático Realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos En caso de ser necesario realízalos en papel: Non se empregarán plásticos Realizaranse impresións a dobre cara Empregarase papel reciclado Evitarase a impresión de borradoresAdemais: ? 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 (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciárase a intervención en clase de alumnos e alumnas)? Traballarase para identificar e modificar prexuízos 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.

(*)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