



Guía Docente

Datos Identificativos					2022/23
Asignatura (*)	Videoxogos 2D	Código	616G02043		
Titulación					
Descritores					
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos	
Grao	1º cuatrimestre	Cuarto	Optativa	4.5	
Idioma	CastelánGalego				
Modalidade docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento					
Coordinación	Rodríguez Fernández, Nereida	Correo electrónico	nereida.rodriguez@udc.es		
Profesorado	Romero Cardalda, Juan Jesus	Correo electrónico	juan.romero1@udc.es		
Web					
Descrición xeral	Deseño e desenvolvemento de videoxogos 2D.				

Competencias / Resultados do título

Código	Competencias / Resultados do título
--------	-------------------------------------

Resultados da aprendizaxe

Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
O obxectivo deste curso é aprender as características específicas do desenvolvemento de videoxogos 2D. O alumnado coñecerá as distintas alternativas que existen para crear estes xogos, así como aprenderá a preparar personaxes e compoñer niveis de forma óptima para as características específicas do xogo.	A8	B1	C1
	A19	B2	C3
	A20	B3	C4
		B4	C5
		B5	C6
		B6	C7
		B7	C8
		B8	C9
		B9	
		B10	
		B11	
		B12	
		B13	
		B14	

Contidos

Temas	Subtemas
Videoxogos 2D	<ol style="list-style-type: none">1. Características específicas dos videoxogos 2D2. Motores de xogo3. Programación visual4. Godot e GDScript5. Composición de escenarios6. Animación de personaxes7. Física básica nos videoxogos8. Cinemática e Comportamentos

Planificación



Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Prácticas de laboratorio	B1 B2 B5 B6 B7 B8 B9 B13 C1 C3 C4 C5 C6 C8 C9	15	34	49
Traballos tutelados	A8 A19 A20 B4 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 B14 C3 C5 C7	4.5	30	34.5
Presentación oral	B4 C1 C3 C6 C9	2	2	4
Sesión maxistral	A8 A19 A20 B3 B4	10	10	20
Atención personalizada		5	0	5

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

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Prácticas de laboratorio	Elaboración de traballos prácticos relacionados coa materia impartida.
Traballos tutelados	Desenvolvemento dun traballo práctico que recollerá os contidos teóricos e prácticos estudados na materia.
Presentación oral	Presentación e defensa dos traballos prácticos realizados.
Sesión maxistral	Sesións que recollerán os contidos teóricos do temario.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Resolución de dúbidas de teoría ou práctica, traballos tutelados, etc. presencialmente e de forma telemática mediante correo electrónico e Microsoft Teams.
Prácticas de laboratorio	
Traballos tutelados	ESTUDANTES CON MATRÍCULA A TEMPO PARCIAL: Deberán poñerse en contacto co profesorado para posibilitar a realización das tarefas fóra da organización habitual da materia. Este alumnado é responsable de estar ao corrente dos materiais colgados no Campus Virtual, así como das tarefas que por ese medio se propoñan para entrega. Estas entregas, de non ser telemáticas, serán acordadas co estudantado a tempo parcial de xeito que se compatibilice na medida do posible coa súa dispoñibilidade e a do profesorado.
Presentación oral	

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Prácticas de laboratorio	B1 B2 B5 B6 B7 B8 B9 B13 C1 C3 C4 C5 C6 C8 C9	Entrega e defensa de traballos prácticos de laboratorio. Computa ata un máximo de 4 puntos na nota final. A súa realización non é obrigatoria para superar a materia.	40
Traballos tutelados	A8 A19 A20 B4 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 B14 C3 C5 C7	Desenvolvemento dun traballo práctico que recollerá os contidos teóricos e prácticos estudados na materia. Computa un máximo de 4 puntos sobre a nota final. É necesario aprobar esta proba para superar a materia.	40
Presentación oral	B4 C1 C3 C6 C9	Presentación e defensa dun traballo final que computa un máximo de 2 puntos sobre a nota final. A súa realización é obrigatoria para superar a materia.	20

Observacións avaliación



En caso de non acadar o mínimo no traballo tutelado, a nota final será a obtida nesta proba.

A avaliación será a mesma para todas as convocatorias.

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 todas as actividades de avaliación de cara á convocatoria extraordinaria.

De acordo coa normativa da UDC en relación ao estudentado matriculado a tempo parcial, o réxime de asistencia a clase non afectará negativamente ao proceso de avaliación, admitíndose nesta materia a dispensa académica para a asistencia solicitada polas canles institucionais habilitadas ao efecto. Porén, esta flexibilidade asistencial non eximirá da entrega de traballos tutelados e prácticas nos mesmos prazos fixados para o estudentado a tempo completo.

Fontes de información

Bibliografía básica	<ul style="list-style-type: none">- Salmond, Michael (2017). Diseño de videojuegos.. Badalona: Parramond- Chris Bradfield (2018). Godot Engine Game Development Projects.. Packt- Marijo Trkulja (2020). GD Script: Godot 3.1 game engine..
Bibliografía complementaria	<ul style="list-style-type: none">- González Jiménez, Daniel (2014). Arte de videojuegos: da forma a tus sueños.. Paracuellos de Jarama: Ra-Ma- Ariel Manzur, George Marques (2018). Godot Engine Game Development in 24 hours.. Sams Publishing

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Materias que continúan o temario

Observacións

(*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 de acordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías