



| Guía Docente | | | | |
|-----------------------|---|--------------------|---|----------|
| Datos Identificativos | | | | 2022/23 |
| Asignatura (*) | Traballo Fin de Máster | Código | 730529030 | |
| Titulación | Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos | | | |
| Descritores | | | | |
| Ciclo | Período | Curso | Tipo | Créditos |
| Mestrado Oficial | 2º cuatrimestre | 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 / Resultados do título | |
|-------------------------------------|--|
| Código | Competencias / Resultados do título |
| A1 | CE01 - Coñecer o funcionamento e os actores do mercado de videoxogos |
| A2 | CE02 - Manexarse de forma eficiente nas contornas socioeconómicas, tecnolóxicos, 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 / Resultados 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 / Resultados | Horas lectivas (presenciais e virtuais) | Horas 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 / Resultados | 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

