



Guía docente				
Datos Identificativos				2023/24
Asignatura (*)	Proyecto de Videojuego	Código	616G02042	
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descritores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	2º cuatrimestre	Tercero	Obligatoria	6
Idioma	CastellanoGallego			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónEnxeñaría CivilSocioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinador/a	Seoane Nolasco, Antonio José	Correo electrónico	antonio.seoane@udc.es	
Profesorado	Castro Pena, Luz Fernández Holgado, José Ángel Fiaño Salinas, Carlota Seoane Nolasco, Antonio José	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es j.holgado@udc.es carlota.fsalinas@udc.es antonio.seoane@udc.es	
Web				
Descripción general	Realización de un proyecto sencillo de videojuego en todas sus fases			

Competencias / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados del título
A10	CE10 - Conocer las etapas principales del pipeline de una producción de animación o videojuego y su importancia dentro del proceso global.
A20	CE20 - Comprender y saber aplicar los modelos de gestión de proyectos de animación y videojuegos.
A31	CE31 - Capacidad de plantear proyectos de videojuego y llevarlos a cabo en todas sus fases, desde su ideación a su desarrollo, pruebas de usabilidad e implementación final en la plataforma elegida.
B1	CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
B2	CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
B3	CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
B4	CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
B5	CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
B6	CG1 - Capacidad de organización y planificación. Especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los contenidos audiovisuales digitales que componen una producción de animación o 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 y de animación.
B8	CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de estudio.
B9	CG4 - Conocer los procedimientos, destrezas y metodologías necesarios para la adaptación del proceso creativo al medio digital y la producción de obras artísticas a través de tecnologías específicas.
B10	CG5 - Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para su aplicación en la resolución de problemas.
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 animación o videojuego.
C1	CT1 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
C3	CT3 - Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
C4	CT4 - Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de género.
C6	CT6 - Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables.
C7	CT7 - Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos interdisciplinares o transdisciplinares, para ofrecer propuestas que contribuyan a un desarrollo sostenible ambiental, económico, político y social.
C8	CT8 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.
C9	CT9 - Tener la capacidad de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas, establecer plazos y cumplirlos.

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título		
El alumnado será capaz de plantear y llevar a cabo un proyecto sencillo de videojuego en todas sus fases, desde la ideación a la materialización del mismo. Este proyecto podrá ser realizado de manera individual o en grupo.	A10	B1	C1
	A20	B2	C3
	A31	B3	C4
		B4	C6
		B5	C7
		B6	C8
		B7	C9
		B8	
		B9	
		B10	
		B11	
		B12	
		B13	
		B14	

Contenidos	
Tema	Subtema
Proyecto de videojuego	<ul style="list-style-type: none"> - Planteamiento del proyecto - Preproducción - Desarrollo - Testeo - Implementación

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas trabajo autónomo	Horas totales
Estudio de casos	A10 B3 B9 B10 C8	22	42	64



Trabajos tutelados	A20 A31 B1 B2 B4 B5 B6 B7 B8 B12 B13 B14 C3 C4 C6 C7 C9	22	57	79
Presentación oral	B1 B2 B4 B11 C1	2	0	2
Atención personalizada		5	0	5

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

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Estudio de casos	Analizar las especificaciones de un proyecto para la comprensión de su alcance y objetivos, y ejecutar las estrategias necesarias para su resolución eficiente, tanto de manera asistida por el profesorado como mediante el trabajo autónomo. Identificar aspectos comunes entre la materia impartida y otras disciplinas del grado, y plasmarlo documentalmente
Trabajos tutelados	Realizar un trabajo en colaboración dentro de un grupo. Plantear y resolver problemas relacionados con lo aprendido, de cara a comprender su aplicación práctica.
Presentación oral	Presentación oral de trabajos realizados

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Estudio de casos Trabajos tutelados	El alumnado resolverá en las tutorías (presencialmente y de forma telemática mediante correo electrónico y Teams) las dudas o problemas que se encuentre durante el trabajo no presencial. En el caso del alumnado con dispensa académica se recomienda la asistencia a tutorías para supervisar la elaboración de los trabajos de la materia. ESTUDIANTES CON MATRÍCULA A TIEMPO PARCIAL: Deberán ponerse en contacto con el profesorado de la asignatura para posibilitar la realización de las tareas fuera de la organización habitual de la materia. Este alumnado es responsable de estar al corriente de los materiales colgados en el Moodle, así como de las tareas que por ese medio se propongan para entrega. Estas entregas, de no ser telemáticas, serán acordadas con el estudiantado a tiempo parcial de modo que se compatibilice en la medida de lo posible con su disponibilidad y la del profesorado.

Evaluación			
Metodologías	Competencias / Resultados	Descripción	Calificación
Trabajos tutelados	A20 A31 B1 B2 B4 B5 B6 B7 B8 B12 B13 B14 C3 C4 C6 C7 C9	El trabajo tutelado que deberá realizar el alumnado consistirá en el desarrollo completo y funcional de la propuesta de juego diseñado a lo largo del cuatrimestre. La evaluación constará de una parte conjunta (trabajo realizado por el grupo) y otra parte individual (trabajo realizado por la/lo alumna/el - área), por lo que la cualificación final del alumnado dentro de un mismo grupo puede variar en función de la calidad del trabajo desarrollado. En esta nota se tendrán en cuenta tanto la entrega final como las intermedias (documentación, versiones alfa, beta y gold), la producción, progresión del proyecto y la capacidad de resolución de los problemas encontrados.	90
Presentación oral	B1 B2 B4 B11 C1	Presentación oral y defensa del trabajo realizado	10

Observaciones evaluación



Si el alumnado no realiza la presentación o no entrega alguno de los documentos requeridos, recibirá la cualificación de suspenso (0).

Las faltas de ortografía, así como la falta de legibilidad en la documentación presentada podrán hacer que los dichos documentos se consideren como no aceptables y por tanto como no presentados.

En el caso de alumnado con dispensa académica se realizará la supervisión de los trabajos en las tutorías de la materia. Dichos trabajos se podrán realizar con los recursos proporcionados sin necesidad de asistencia presencial, aunque se recomienda la asistencia a tutorías. En cualquiera caso, el alumnado con dispensa académica deberá realizar de manera presencial a presentación oral de los trabajos.

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

Fuentes de información

Básica	<ul style="list-style-type: none">- John Hight, Jeannie Novak (2008). Game Development Essentials: Game Project Management. Cengage Learning- Travis Castillo, Jeannie Novak (2006). Game Development Essentials: Game Level Design. Cengage Learning- Jeannie Novak (2011). Game Development Essentials: An Introduction. Cengage Learning
Complementaria	

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Diseño Narrativo y de Interfaces/616G02038

Desarrollo de Videojuegos 1/616G02039

Programación Orientada a Objetos/616G02032

Diseño de Niveles y Jugabilidad/616G02037

Modelado 2/616G02016

Animación 2/616G02019

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Desarrollo de Videojuegos 2/616G02040

Desarrollo de Personajes/616G02041

Programación de Videojuegos/616G02033

Asignaturas que continúan el temario

Otros comentarios

Para ayudar a conseguir un entorno inmediato sostenible, la entrega de los trabajos documentales que se realicen en esta materia:- Se solicitarán en formato virtual o soporte informático- Se realizará a través de Moodle, en formato digital sin necesidad de imprimirlos. 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

trabaja 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. Se

facilitará la plena integración del alumnado que por razones físicas,

sensoriales, psíquicas o socioculturales, experimente dificultades a

un acceso adecuado, igualitario y provechoso a la vida universitaria.

(* 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