



| Guía Docente          |   |                    |   |          |
|-----------------------|---|--------------------|---|----------|
| Datos Identificativos |   |                    |   | 2023/24  |
| Asignatura (*)        | Taller de Deseño de Videoxogos II   | Código             | 730529015                                   |          |
| Titulación            | Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos  |                    |   |          |
| Descritores           |   |                    |   |          |
| Ciclo                 | Período   | Curso              | Tipo  | Créditos |
| Mestrado Oficial      | 2º cuatrimestre   | Primeiro           | Obrigatoria                                 | 3        |
| Idioma                | Castelán  |                    |   |          |
| Modalidade docente    | Presencial  |                    |   |          |
| Prerrequisitos        |   |                    |   |          |
| Departamento          | Enxeñaría Civil Socioloxía e Ciencias da Comunicación   |                    |   |          |
| Coordinación          | Lourido Rivas, Marcos   | Correo electrónico | m.lourido@udc.es                            |          |
| Profesorado           | Fiaño Salinas, Carlota<br>Lourido Rivas, Marcos   | Correo electrónico | carlota.fsalinas@udc.es<br>m.lourido@udc.es |          |
| Web                   |   |                    |   |          |
| Descrición xeral      | Nesta materia aplicaranse de maneira supervisada os coñecementos adquiridos para formalizar o deseño dun videoxogo propio mediante os documentos de produción típicos usados nun estudo de videoxogos (Documento de concepto, Documento de proposta de xogo, Documento de deseño de xogo- GDD, Documento técnico de deseño- TDD, Artbooks). |                    |   |          |

| Competencias / Resultados do título |   |
|-------------------------------------|---|
| Código                              | Competencias / Resultados do título   |
| A6                                  | CE06 - Deseñar e crear unha experiencia interactiva lúdica para un videoxogo  |
| A15                                 | CE15 - Crear os documentos necesarios para conceptualizar o deseño dun videoxogo  |
| 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  |
| A23                                 | CE23 - Coñecer as distintas contornas alternativas de aplicación de videoxogos  |
| A26                                 | CE26 - Coñecer e utilizar as tecnoloxías emerxentes ou máis actuais utilizadas no desenvolvemento de videoxogos   |
| 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  |
| 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   |



|     |   |
|-----|---|
| 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   |
| 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 aplicará de forma supervisada os coñecementos adquiridos para crear o deseño dun videoxogo propio nos documentos de produción típicos empregados nun estudio de videoxogos. |  | AP6                                 | BP1  | CP1  |
|  |  | AP15                                | BP2  | CP2  |
|  |  | AP17                                | BP3  | CP3  |
|  |  | AP18                                | BP4  | CP4  |
|  |  | AP19                                | BP5  | CP8  |
|  |  | AP20                                | BP6  | CP10 |
|  |  | AP21                                | BP7  |      |
|  |  | AP23                                | BP8  |      |
|  |  | AP26                                | BP11 |      |
|  |  | AP34                                | BP12 |      |
|  |  | AP35                                | BP13 |      |
|  |  |                                     | BP14 |      |

| Contidos                         |   |
|----------------------------------|---|
| Temas                            | Subtemas  |
| Proceso de produción dun xogo    | Fases da produción  |
| Evolución do documento de deseño | Marketing<br>Deseño de persoaxes<br>Deseño da xogabilidade<br>Deseño de niveis<br>Deseño de interfaces                                      |
| Evolución do documento de arte   | Formalización da contorna<br>Evolución da arte de personaxes<br>Arte de contornas<br>Arte de props  |
| Evolución do documento técnico   | Requirimentos HW e SW<br>Escolla das tecnoloxías para o xogo<br>Dependencias externas<br>Requirimentos gráficos<br>Requimentos interactivos |



|                     |   |
|---------------------|---|
| Prototipado do xogo | Whitebox de niveis<br>Evolución e progresión de niveis<br>Testeo e avaliación de niveis |
|---------------------|---|

| Planificación          |  |   |                         |              |
|------------------------|--|---|-------------------------|--------------|
| Metodoloxías / probas  | Competencias / Resultados  | Horas lectivas (presenciais e virtuais) | Horas traballo autónomo | Horas totais |
| Solución de problemas  | A6 A15 A17 A18 A19<br>A20 A21 A23 A26<br>A34 A35 B1 B2 B3 B4<br>B5 B6 B7 B8 B11 B12<br>B13 B14 C1 C2 C3<br>C4 C8 C10 | 2                                       | 0                       | 2            |
| Presentación oral      | A6 A15 A17 A18 A19<br>A20 A21 A23 A26<br>A34 A35 B1 B2 B3 B4<br>B5 B6 B7 B8 B11 B12<br>B13 B14 C1 C2 C3<br>C4 C8 C10 | 2                                       | 2                       | 4            |
| Estudo de casos        | A6 A15 A17 A18 A19<br>A20 A21 A23 A26<br>A34 A35 B1 B2 B3 B4<br>B5 B6 B7 B8 B11 B12<br>B13 B14 C1 C2 C3<br>C4 C8 C10 | 3                                       | 3                       | 6            |
| Sesión maxistral       | A6 A15 A17 A18 A19<br>A20 A21 A23 A26<br>A34 A35 B1 B2 B3 B4<br>B5 B6 B7 B8 B11 B12<br>B13 B14 C1 C2 C3<br>C4 C8 C10 | 2                                       | 0                       | 2            |
| Traballos tutelados    | A6 A15 A17 A18 A19<br>A20 A21 A23 A26<br>A34 A35 B1 B2 B3 B4<br>B5 B6 B7 B8 B11 B12<br>B13 B14 C1 C2 C3<br>C4 C8 C10 | 10                                      | 50                      | 60           |
| Atención personalizada |  | 1                                       | 0                       | 1            |

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

| Metodoloxías          |   |
|-----------------------|---|
| Metodoloxías          | Descrición  |
| Solución de problemas | Propoñeranse casos prácticos nos que o alumnado terá que aplicar os coñecementos expostos nas sesións maxistrais para resolver os problemas que xurdan de cara a acadar o resultado desexado. |
| Presentación oral     | Presentarase publicamente o proxecto ou traballo feito o longo da materia.<br>Realizaranse tamén presentacións intermedias para mostrar a evolución dos traballos tutelados.                  |
| Estudo de casos       | Analizaranse distintos xogos e verase como se aplican os contidos vistos en clase en cada un dos exemplos analizados  |
| Sesión maxistral      | Clases teóricas presenciais, onde se exporán os conceptos básicos que o alumnado debe coñecer e que serán de aplicación nos traballos prácticos, tanto presenciais como non presenciais.      |



|                     |   |
|---------------------|---|
| Traballos tutelados | Coa supervisión do profesorado, e principalmente con traballo personal, non presencial, o alumnado terá que desenvolver os contidos que se propoñan en cada proxecto. |
|---------------------|---|

### Atención personalizada

| Metodoloxías                             | Descrición   |
|--|--|
| Traballos tutelados<br>Presentación oral | O alumnado resolverá nas tutorías as dúbidas ou problemas que se atope durante o traballo non presencial. No caso de alumnado con dispensa académica recoméndase a asistencia a titorías para supervisar a elaboración dos traballos da materia, iguais para todas as convocatorias e oportunidades para a súa avaliación. |

### Avaliación

| Metodoloxías        | Competencias / Resultados  | Descrición  | Cualificación |
|---------------------|--|---|---------------|
| Traballos tutelados | A6 A15 A17 A18 A19<br>A20 A21 A23 A26<br>A34 A35 B1 B2 B3 B4<br>B5 B6 B7 B8 B11 B12<br>B13 B14 C1 C2 C3<br>C4 C8 C10 | Os traballos tutelados consistirán nos documentos de deseño, arte e documento técnico do xogo deseñado ao longo do taller. O alumnado deberá entregar tamén un prototipo básico de bloques do nivel (whitebox).<br><br>A avaliación do traballo tutelado corresponderá nun 50% á puntuación obtida polo grupo e nun 40% á obtida pola/o alumna/o de xeito individual. | 90            |
| Presentación oral   | A6 A15 A17 A18 A19<br>A20 A21 A23 A26<br>A34 A35 B1 B2 B3 B4<br>B5 B6 B7 B8 B11 B12<br>B13 B14 C1 C2 C3<br>C4 C8 C10 | O alumnado realizará unha presentación oral do proxecto de videoxogo que deseñou ao longo do taller.  | 10            |

### Observacións avaliación

Para poder superar a materia o alumnado deberá asistir a todas as presentacións da convocatoria na que se presente. De non cumprilo, terá a cualificación de suspenso (0).

Os documentos referentes aos traballos tutelados entregaranse o mesmo día das presentacións e antes de comezar as mesmas.

Se o alumnado non realiza a presentación ou non entrega algún dos documentos requiridos, recibirá a cualificación de suspenso (0).

As faltas de ortografía, así como a falta de lexibilidade dos documentos presentados poderán facer que devanditos documentos se consideren como non aceptables e por tanto consideraranse non presentados.

As presentacións e recursos utilizados na materia poñeranse ao dispor do alumnado.

No caso de alumnado con dispensa académica realizarase a supervisión dos traballos nas titorías da materia. Devanditos traballos poderanse realizar cos recursos proporcionados sen necesidade de asistencia presencial, aínda que se recomenda a asistencia a titorías. En calquera caso, o alumnado con dispensa académica deberá realizar de maneira presencial a presentación oral dos traballos.

Convocatoria de decembro e segunda oportunidade: no caso de que o/a alumno/a non teña entregado os elementos requiridos para superar con éxito a avaliación ordinaria, deberá entregalos en calquera das demais convocatorias. Se entregou os materiais requiridos pero estes teñen sido obxecto de correccións ou suxestións de mellora (que impediron superar a materia na convocatoria ordinaria), na seguinte convocatoria á que concurra deberá presentar os ditos materiais coas melloras ou cambios que se lle comunicaron e/ou as ampliacións de contido requiridas polo/pola docente da materia.

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 toda as actividades de avaliación de cara á convocatoria extraordinaria.

### Fontes de información

|                     |   |
|---------------------|---|
| Bibliografía básica | Dado que se aplicará o coñecemento adquirido ao longo do cuadrimestre, utilizarase como base a bibliografía do resto de materias do devandito cuadrimestre. |
|---------------------|---|

