



Guía docente

Datos Identificativos					2023/24
Asignatura (*)	Taller de Desarrollo de Videojuegos		Código	730529028	
Titulación	Máster Universitario en Diseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos				
Descritores					
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos	
Máster Oficial	1º cuatrimestre	Segundo	Obligatoria	3	
Idioma	CastellanoGallego				
Modalidad docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónEnxeñaría Civil				
Coordinador/a	Castro Pena, Luz	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es		
Profesorado	Castro Pena, Luz Lourido Rivas, Marcos	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es m.lourido@udc.es		
Web					
Descripción general	El alumnado aplicará en un proyecto, de manera supervisada, los conocimientos adquiridos en el resto de asignaturas del cuatrimestre, aplicándolos siempre que sea posible, en el videojuego diseñado en las asignaturas de Taller de Diseño 1 y Taller de Diseño 2 del primer año.				

Competencias / Resultados del título

Código	Competencias / Resultados del título
A16	CE16 - Crear los modelos digitales de objetos, estructuras y escenarios para videojuegos
A17	CE17 - Analizar e interpretar las formas, aspectos y movimientos a partir del mundo real o del arte conceptual para recrear los elementos necesarios de un videojuego
A18	CE18 - Conocer los fundamentos artísticos y técnicos que permitan conceptualizar gráficamente los elementos de un videojuego
A20	CE20 - Conocer los fundamentos y técnicas específicas que se aplican en la creación de videojuegos 2D
A21	CE21 - Conocer la tecnología de los dispositivos de captura de movimiento
A22	CE22 - Aplicar los dispositivos de captura de movimiento para crear e integrar animaciones corporales y faciales en motores de videojuegos
A23	CE23 - Conocer los distintos entornos alternativos de aplicación de videojuegos
A25	CE25 - Analizar, evaluar y optimizar el rendimiento de un videojuego
A26	CE26 - Conocer y utilizar las tecnologías emergentes o más actuales utilizadas en el desarrollo de videojuegos
A30	CE30 - Construir, componer y programar un videojuego
A31	CE31 - Analizar y evaluar la experiencia lúdica del usuario en el juego
A32	CE32 - Crear, animar y programar personajes autónomos y manejados por el jugador dentro de motores de videojuegos
A33	CE33 - Conocer y aplicar las técnicas que permiten simular dentro de videojuegos comportamientos físicos del mundo real
A34	CE34 - Conocer y utilizar las características específicas de los dispositivos móviles en el diseño y desarrollo de videojuegos
A35	CE35 - Conocer los fundamentos de inteligencia artificial aplicados en videojuegos
A36	CE36 - Aplicar técnicas de inteligencia artificial para definir comportamientos con apariencia inteligente para objetos y personajes de un videojuego
B1	CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
B2	CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
B3	CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
B4	CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades



B5	CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo
B6	CG1 - Capacidad de organización y planificación, especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los contenidos audiovisuales digitales que componen 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
B8	CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de estudio
B10	CG5 - Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con que deben enfrentarse
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
C1	CT1 - Habilidades comunicativas y claridad de exposición oral y escrita
C2	CT2 - Capacidad de trabajo personal, organizado y planificado
C3	CT3 - Habilidad para la gestión de la información
C4	CT4 - Capacidad de abstracción, análisis, síntesis y estructuración de la información y las ideas
C6	CT6 - Capacidad de enfrentarse a situaciones nuevas y utilizar el conocimiento, tecnología e información disponibles para resolver los problemas con los que debe de enfrentarse
C8	CT8 - Conocimiento y utilización de las nuevas tecnologías necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida
C9	CT9 - Capacidad para dirigir y gestionar equipos de personas y grupos de empresa
C10	CT10 - Capacidad de trabajo en equipo y facilidad para la integración en equipos multidisciplinares

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título		
El alumnado aprenderá a aplicar en un proyecto los conocimientos adquiridos en el resto de asignaturas de desarrollo de videojuegos del cuatrimestre, aplicándolos, siempre que sea posible, en el videojuego diseñado en las asignaturas de Taller de Diseño 1 y Taller de Diseño 2 del primer año. El alumnado aprenderá a crear y programar la interactividad necesaria así como a integrar los elementos necesarios para hacer un videojuego.	AP16	BP1	CP1
	AP17	BP2	CP2
	AP18	BP3	CP3
	AP20	BP4	CP4
	AP21	BP5	CP6
	AP22	BP6	CP8
	AP23	BP7	CP9
	AP25	BP8	CP10
	AP26	BP10	
	AP30	BP11	
	AP31	BP12	
	AP32	BP13	
	AP33		
	AP34		
	AP35		
	AP36		

Contenidos	
Tema	Subtema



Desarrollo completo y funcional de un nivel del juego	<ul style="list-style-type: none"> - Integración coherente de los conocimientos, técnicas y procedimientos diversos aprendidos en las distintas asignaturas. - Estudio y ensayos de aplicación de los conceptos aprendidos a un caso concreto. - Análisis de la problemática y establecimiento de los procedimientos metodológicos a emplear para el desarrollo posterior del prototipo a realizar en el TFM
---	---

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	A18 A20 A30 A31 C3 C4	4	0	4
Estudio de casos	A18 A20 A26 A30 A31 C4	2	4	6
Solución de problemas	A16 A22 A25 A30 A31 A32 A34 A36 B2 B3 B7 B8 B10 B12 B13 C6 C8	0	17	17
Trabajos tutelados	A16 A17 A18 A20 A21 A22 A23 A25 A26 A30 A31 A32 A33 A34 A35 A36 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B10 B11 B12 B13 C2 C3 C4 C6 C8 C9 C10	12	30	42
Presentación oral	B3 B4 B6 C1 C2 C3 C4	1	3	4
Atención personalizada		2	0	2

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

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Sesión magistral	Clases teóricas presenciales, donde se expondrán los conceptos básicos que el alumnado debe conocer y que serán de aplicación en los trabajos prácticos, tanto presenciales como non presenciales.
Estudio de casos	Se analizarán distintos juegos y se verá como se aplican los contenidos vistos en clase en cada uno de los ejemplos analizados.
Solución de problemas	Con la supervisión del profesorado, y principalmente con el trabajo personal, el alumnado tendrá que desarrollar los contenidos que se propongan en cada proyecto
Trabajos tutelados	Con la supervisión del profesorado, y principalmente con el trabajo personal, el alumnado tendrá que desarrollar los contenidos que se propongan en cada proyecto
Presentación oral	Se presentará públicamente el proyecto o trabajo realizado a lo largo de la materia

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción



Trabajos tutelados	<p>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.</p> <p>En el caso del alumnado con dispensa académica se recomienda la asistencia a tutorías para supervisar la elaboración de los trabajos de la materia.</p> <p>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.</p>
--------------------	--

Evaluación			
Metodologías	Competencias / Resultados	Descripción	Calificación
Presentación oral	B3 B4 B6 C1 C2 C3 C4	El alumnado realizará dos presentaciones orales del proyecto de videojuego que desarrolla a lo largo del taller. Una a mitad del cuatrimestre (30% de la calificación de este apartado) y otra al final (70% restante)	50
Trabajos tutelados	A16 A17 A18 A20 A21 A22 A23 A25 A26 A30 A31 A32 A33 A34 A35 A36 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B10 B11 B12 B13 C2 C3 C4 C6 C8 C9 C10	<p>El trabajo tutelado que deberá realizar el alumnado consistirá en el desarrollo completo y funcional de un nivel del juego diseñado a lo largo del taller.</p> <p>La evaluación constará de una parte conjunta (trabajo realizado por el grupo) y otra parte individual (trabajo realizado por la/el alumna/o - área), por lo que la calificación final del alumnado dentro de un mismo grupo puede variar en función de la calidad del trabajo desarrollado</p>	50

Observaciones evaluación
<p>Para poder superar la asignatura el alumnado deberá asistir a todas las presentaciones de la convocatoria en la que se presente. De no cumplirlo, tendrá la calificación de suspenso (0).</p> <p>Los documentos referentes a los trabajos tutelados se entregarán el mismo día de las presentaciones y antes de comenzar las mismas.</p> <p>Si el alumnado no realiza la presentación o no entrega alguno de los documentos requeridos, recibirá la calificación de suspenso (0).</p> <p>Las faltas de ortografía, así como la falta de legibilidad de los documentos presentados podrán hacer que dichos documentos se consideren como no aceptables y por tanto se considerarán no presentados.</p> <p>La asistencia presencial a la asignatura es obligatoria.</p> <p>Las presentaciones y recursos utilizados en la asignatura se pondrán a disposición del alumnado.</p> <p>En el caso de alumnado con dispensa académica se realizará la supervisión de los trabajos en las tutorías de la asignatura. Dichos trabajos se podrán realizar con los recursos proporcionados sin necesidad de asistencia presencial, aunque se recomienda la asistencia a tutorías. En cualquier caso, el alumnado con dispensa académica deberá realizar de manera presencial la presentación oral de los trabajos.</p> <p>La realización fraudulenta de las pruebas o actividades de evaluación implicará directamente la calificación de suspenso (0) en la materia y convocatoria correspondiente, invalidando así cualquier cualificación obtenida de cara a la convocatoria extraordinaria.</p> <p>Las condiciones son iguales para todas las convocatorias y oportunidades para su evaluación.</p>

Fuentes de información	
Básica	Dado que se aplicará o coñecemento adquirido ao longo do cuatrimestre, utilizarase como base a bibliografía do resto de materias do devandito cuatrimestre.
Complementaria	

Recomendaciones

