



Guía Docente

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 cuadrimestre	Primeiro	Obrigatoria	3
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Enxeñaría CivilSocioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinación	Lourido Rivas, Marcos	Correo electrónico	m.lourido@udc.es	
Profesorado	Fiaño Salinas, Carlota	Correo electrónico	carlota.fsalinas@udc.es	
	Lourido Rivas, Marcos		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 Deseño de persoaxes Deseño da xogabilidade Deseño de niveis Deseño de interfaces
Evolución do documento de arte	Formalización da contorna Evolución da arte de personaxes Arte de contornas Arte de props
Evolución do documento técnico	Requirimentos HW e SW Escolha das tecnoloxías para o xogo Dependencias externas Requirimentos gráficos Requimentos interactivos



Prototipado do xogo	Whitebox de niveis Evolución e progresión de niveis 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 A20 A21 A23 A26 A34 A35 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B13 B14 C1 C2 C3 C4 C8 C10	2	0	2
Presentación oral	A6 A15 A17 A18 A19 A20 A21 A23 A26 A34 A35 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B13 B14 C1 C2 C3 C4 C8 C10	2	2	4
Estudo de casos	A6 A15 A17 A18 A19 A20 A21 A23 A26 A34 A35 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B13 B14 C1 C2 C3 C4 C8 C10	3	3	6
Sesión maxistral	A6 A15 A17 A18 A19 A20 A21 A23 A26 A34 A35 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B13 B14 C1 C2 C3 C4 C8 C10	2	0	2
Traballos tutelados	A6 A15 A17 A18 A19 A20 A21 A23 A26 A34 A35 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B13 B14 C1 C2 C3 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 a longo da materia. 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 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 A20 A21 A23 A26 A34 A35 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B13 B14 C1 C2 C3 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). 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 A20 A21 A23 A26 A34 A35 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B13 B14 C1 C2 C3 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.
---------------------	---



Bibliografía complementaria

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Taller de Deseño de Videoxogos I/730529005

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Deseño de Personaxes/730529010

Deseño de Interfaces/730529014

Arte de Concepto II. Contornas/730529017

Deseño de Xogabilidade/730529011

Deseño de Niveis/730529013

Deseño de Contornas/730529012

Materias que continúan o temario

Traballo Fin de Máster/730529030

Taller de Desenvolvemento de Videoxogos/730529028

Observacións

?Para axudar a conseguir unha contorna inmediata sostida e cumprir co obxectivo da acción número 5: ?Docencia e investigación saudable e sustentable ambiental e social? do "Plan de Acción Green Campus Ferrol": A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia: Solicitaranse en formato virtual e/ou soporte informático Realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos En caso de ser necesario realízalos en papel: Non se empregarán plásticos Realizaranse impresións a dobre cara. Empregarase papel reciclado. Evitarase a impresión de borradores.Ademais:? Débese de facer un uso sustentable dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural? Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sustentabilidade nos comportamentos persoais e profesionais? Incorpórase perspectiva de xénero na docencia desta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciárase a intervención en clase de alumnos e alumnas)? Traballárase para identificar e modificar prexuizos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade.? Deberanse detectar situacións de discriminación e propoñeranse accións e medidas para corrixilas.Segundo se recolle nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores/as de ambos sexos, propiciárase a intervención en clase de alumnos e alumnas...). Traballárase para identificar e modificar prexuizos e actitudes sexistas e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade. Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas.

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