



Guía Docente				
Datos Identificativos				2023/24
Asignatura (*)	Taller de Desenvolvemento de Videoxogos		Código	730529028
Titulación				
Descriptorios				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Mestrado Oficial	1º cuatrimestre	Segundo	Obrigatoria	3
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónEnxeñaría Civil			
Coordinación	Castro Pena, Luz	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es	
Profesorado	Castro Pena, Luz	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es	
	Lourido Rivas, Marcos		m.lourido@udc.es	
Web				
Descrición xeral	O alumnado aplicará nun proxecto, de maneira supervisada, os coñecementos adquiridos no resto de materias do cuatrimestre, aplicándoos sempre que sexa posible, ao videoxogo deseñado nas materias de Taller de Deseño 1 e Taller de Diseño 2 do primeiro ano.			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe		Competencias / Resultados do título	
O alumnado aprenderá a aplicar nun proxecto os coñecementos adquiridos no resto de materias de desenvolvemento de videoxogos do cuatrimestre, aplicándoos, sempre que sexa posible, no videoxogo deseñado nas materias de Taller de Deseño 1 e Taller de Deseño 2 do primeiro ano. O alumnado aprenderá a crear e programar a interactividade necesaria así como a integrar os elementos necesarios para facer un videoxogo.		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	

Contidos	
Temas	Subtemas
Desenvolvemento completo e funcional dun nivel do xogo	- Integración coherente dos coñecementos, técnicas e procedementos diversos aprendidos nas distintas materias - Estudio e ensaios de aplicación dos conceptos aprendidos a un caso concreto - Análise da problemática e establecemento dos procedementos metodolóxicos a empregar para o desenvolvemento posterior do prototipo a realizar no TFM



Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A18 A20 A30 A31 C3 C4	4	0	4
Estudo 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
Traballos 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
*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado				

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
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
Estudo de casos	Analízanse distintos xogos e verase como se aplican os contidos vistos en clase en cada un dos exemplos analizados
Solución de problemas	Coa supervisión do profesorado, e principalmente con traballo personal, non presencial, o alumnado terá que desenvolver os contidos que se propoñan en cada proxecto
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
Presentación oral	Presentarase públicamente o proxecto ou traballo feito o longo da materia

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Traballos tutelados	O alumnado resolverá nas titorías (presencialmente e de forma telemática mediante correo electrónico e Teams) 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. ESTUDANTES CON MATRÍCULA A TEMPO PARCIAL: Deberán poñerse en contacto co profesorado para posibilitar a realización das tarefas fóra da organización habitual da materia. Este alumnado é responsable de estar ao corrente dos materiais colgados no Moodle, así como das tarefas que por ese medio se propoñan para entrega. Estas entregas, de non ser telemáticas, serán acordadas co estudantado a tempo parcial de xeito que se compatibilice na medida do posible coa súa dispoñibilidade e a do profesorado.



Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Presentación oral	B3 B4 B6 C1 C2 C3 C4	O alumnado realizará dúas presentacións orais do proxecto de videoxogo que desenvolve ao longo do taller. Unha a metade do cuadrimestre (30% da cualificación deste apartado) e outra ao final (70% restante)	50
Traballos 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	O traballo tutelado que deberá realizar o alumnado consistirá no desenvolvemento completo e funcional dun nivel do xogo deseñado ao longo do taller. A avaliación constará dunha parte conxunta (traballo realizado polo grupo) e outra parte individual (traballo realizado pola/o alumna/o - área), polo que a cualificación final do alumnado dentro dun mesmo grupo pode variar en función da calidade do traballo desenvolvido	50

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 actualización 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 algúndos documentos requiridos, recibirá a cualificación de suspenso (0). As faltas de ortografía, así como a falta de lexibilidade na documentación presentada poderán facer que os devanditos documentos se consideren como non aceptables e por tanto como non presentados. A asistencia presencial á materia é obrigatoria. As presentacións e recursos empregados na materia poñeranse a disposición 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. 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	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	
Deseño de Personaxes/730529010 Deseño de Interfaces/730529014 Deseño de Xogabilidade/730529011 Deseño de Niveis/730529013 Fundamentos de Gráficos por Computador/730529004 Deseño Narrativo/730529003 Deseño de Contornas/730529012	
Materias que se recomenda cursar simultaneamente	
Desenvolvemento de Niveis e Programación Visual/730529024 Desenvolvemento de Personaxes I. Aparencia/730529025 Desenvolvemento de Personaxes II. Comportamento/730529026 Desenvolvemento de Interfaces e Experiencia de Usuario/730529027	



Materias que continúan o temario

Traballo Fin de Máster/730529030

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 realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilosAdemais:? 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? Incorporárase 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.

(*)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