



Guía Docente

Datos Identificativos					2024/25
Asignatura (*)	Videoxogos 2D	Código	616G02043		
Titulación					
Descritores					
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos	
Grao	1º cuatrimestre	Cuarto	Optativa	4.5	
Idioma	CastelánGalego				
Modalidade docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da Información				
Coordinación	Villanueva Sampayo, Matías Abelardo	Correo electrónico	matias.villanueva@udc.es		
Profesorado	Villanueva Sampayo, Matías Abelardo	Correo electrónico	matias.villanueva@udc.es		
Web					
Descrición xeral	Nesta materia aprenderanse as características específicas do deseño e desenvolvemento de videoxogos 2D. O alumnado coñecerá as distintas alternativas que existen para deseñar e crear estes xogos.				

Competencias / Resultados do título

Código	Competencias / Resultados do título
--------	-------------------------------------

Resultados da aprendizaxe

Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
O obxectivo deste curso é aprender as características específicas do desenvolvemento de videoxogos 2D. O alumnado coñecerá as distintas alternativas que existen para crear estes xogos, así como aprenderá a preparar personaxes e compoñer niveis de forma óptima para as características específicas do xogo.	A8	B1	C1
	A19	B2	C3
	A20	B3	C4
		B4	C5
		B5	C6
		B6	C7
		B7	C8
		B8	C9
		B9	
		B10	
		B11	
		B12	
		B13	
		B14	

Contidos

Temas	Subtemas
Videoxogos 2D	<ol style="list-style-type: none">1. Características específicas dos videoxogos 2D2. Motores de xogo3. Programación visual4. Godot e GDScript5. Composición de escenarios6. Arte 2D para videoxogos7. Animación de personaxes8. Física básica nos videoxogos

Planificación



Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Prácticas de laboratorio	B1 B2 B5 B6 B7 B8 B9 B13 C1 C3 C4 C5 C6 C8 C9	15	34	49
Traballos tutelados	A8 A19 A20 B4 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 B14 C3 C5 C7	4.5	30	34.5
Presentación oral	B4 C1 C3 C6 C9	2	2	4
Sesión maxistral	A8 A19 A20 B3 B4	10	10	20
Atención personalizada		5	0	5

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

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Prácticas de laboratorio	Elaboración de traballos prácticos relacionados coa materia impartida.
Traballos tutelados	Desenvolvemento dun traballo práctico que recollerá os contidos teóricos e prácticos estudados na materia.
Presentación oral	Presentación e defensa dos traballos prácticos realizados.
Sesión maxistral	Sesións que recollerán os contidos teóricos do temario.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Resolución de dúbidas de teoría ou prácticas, traballos tutelados, etc. en horario de titorías, presencialmente e de forma telemática mediante correo electrónico e Teams.
Prácticas de laboratorio	
Traballos tutelados	ALUMNADO CON RECOÑECIMIENTO DE DEDICACIÓN A TEMPO PARCIAL E DISPENSA ACADÉMICA DE EXENCIÓN DE ASISTENCIA: Deberá 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 Campus Virtual, 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.
Presentación oral	

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Prácticas de laboratorio	B1 B2 B5 B6 B7 B8 B9 B13 C1 C3 C4 C5 C6 C8 C9	Entrega e defensa de traballos prácticos de laboratorio. Computa ata un máximo de 4 puntos na nota final. A súa realización non é obrigatoria para superar a materia.	40
Traballos tutelados	A8 A19 A20 B4 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 B14 C3 C5 C7	Desenvolvemento dun traballo práctico que recollerá os contidos teóricos e prácticos estudados na materia. Computa un máximo de 4 puntos sobre a nota final. É necesario aprobar esta proba para superar a materia.	40
Presentación oral	B4 C1 C3 C6 C9	Presentación e defensa dun traballo final que computa un máximo de 2 puntos sobre a nota final. A súa realización é obrigatoria para superar a materia.	20

Observacións avaliación



En caso de non acadar o mínimo no traballo tutelado, a nota final será a obtida nesta proba.

A avaliación será a mesma para todas as convocatorias e oportunidades.

A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación, unha vez comprobada, implicará directamente a cualificación de suspenso na convocatoria en que se cometa: o/a estudante será cualificado con ?suspenso? (nota numérica 0) na convocatoria correspondente do curso académico, tanto se a comisión da falta se produce na primeira oportunidade como na segunda. Para isto, procederase a modificar a súa cualificación na acta de primeira oportunidade, se fose necesario

De acordo coa normativa da UDC en relación ao estudantado matriculado a tempo parcial, o réxime de asistencia a clase non afectará negativamente ao proceso de avaliación, admitíndose nesta materia a dispensa académica para a asistencia solicitada polas canles institucionais habilitadas ao efecto. Porén, esta flexibilidade asistencial non eximirá da entrega de traballos tutelados e prácticas nos mesmos prazos fixados para o estudantado a tempo completo.

Esos e os demais aspectos normativos relacionados con ?dispensa académica?, ?dedicación ao estudo?, ?permanencia? e ?fraude académica? rexeranse de acordo coa normativa académica vixente da UDC.

Fontes de información

Bibliografía básica	<ul style="list-style-type: none"> - Salmond, Michael (2017). Diseño de videojuegos.. Badalona: Parramond - Chris Bradfield (2018). Godot Engine Game Development Projects.. Packt - Marijo Trkulja (2020). GD Script: Godot 3.1 game engine..
Bibliografía complementaria	<ul style="list-style-type: none"> - González Jiménez, Daniel (2014). Arte de videojuegos: da forma a tus sueños.. Paracuellos de Jarama: Ra-Ma - Ariel Manzur, George Marques (2018). Godot Engine Game Development in 24 hours.. Sams Publishing

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Materias que continúan o temario

Observacións

A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia:- Realizarase a través do Campus Virtual, en formato dixital sen necesidade de imprimilos- En caso de ser necesario realízalos en papel:Non se empregarán plásticosRealizaranse impresións a dobre cara.Empregarase papel reciclado. Evitarase a impresión de borradores. 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.En relación á perspectiva de xénero, traballarase

para identificar e modificar prexuizados e actitudes sexistas, e

influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e

igualdade.Deberanse detectar situacións de discriminación e proporanse accións e medidas para corrixilas. Facilitarase a plena integración do

alumnado que por razón físicas, sensoriais,

psíquicas ou socioculturais, experimenten dificultades a un acceso axeitado, igualitario

e proveitoso á vida universitaria.

(*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