



## Guía Docente

Datos Identificativos					2024/25
Asignatura (*)	Proxecto de Videoxogo		Código	616G02042	
Titulación					
Descritores					
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos	
Grao	2º cuatrimestre	Terceiro	Obrigatoria	6	
Idioma	CastelánGalego				
Modalidade docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónEnxeñaría CivilSocioloxía e Ciencias da Comunicación				
Coordinación	Meira Rodríguez, Pedro		Correo electrónico	pedro.meira.rodriguez@udc.es	
Profesorado	Castillo Fernández, Sara Luna		Correo electrónico	sara.l.castillo@udc.es	
	Meira Rodríguez, Pedro			pedro.meira.rodriguez@udc.es	
	Torrente Patiño, Álvaro			alvaro.torrente@udc.es	
Web					
Descrición xeral	Realización dun proxecto sinxelo de videoxogo en todas as súas fases				

## Competencias / Resultados do título

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

## Resultados da aprendizaxe

Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
O alumnado será capaz de expor e levar a cabo un proxecto sinxelo de videoxogo en todas as súas fases, desde a ideación á materialización do mesmo. Este proxecto poderá ser realizado de maneira individual ou en grupo.	A10	B1	C1
	A20	B2	C3
	A31	B3	C4
		B4	C6
	B5	C7	
	B6	C8	
	B7	C9	
	B8		
	B9		
	B10		
	B11		
	B12		
	B13		
	B14		

## Contidos

Temas	Subtemas
Proxecto de videoxogo	<ul style="list-style-type: none"><li>- Formulación do proxecto</li><li>- Preproducción</li><li>- Desenvolvemento</li><li>- Probas</li><li>- Implementación</li></ul>

## Planificación



Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Estudo de casos	A10 B3 B9 B10 C8	22	42	64
Traballos tutelados	A20 A31 B1 B2 B4 B5 B6 B7 B8 B12 B13 B14 C3 C4 C6 C7 C9	22	57	79
Presentación oral	B1 B2 B4 B11 C1	2	0	2
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
Estudo de casos	Analizar as especificacións dun proxecto para a comprensión do seu alcance e obxectivos, e executar as estratexias necesarias para a súa resolución eficiente, tanto de maneira asistida polo profesorado como mediante o traballo autónomo. Identificar aspectos comúns entre a materia impartida e outras disciplinas do grao, e plasmalo documentalmente
Traballos tutelados	Realizar un traballo en colaboración dentro dun grupo. Formular e resolver problemas relacionados co aprendido, de cara a comprender a súa aplicación práctica.
Presentación oral	Presentación oral dos traballos realizados

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Estudo de casos Traballos tutelados	O alumnado resolverá nas tutorías (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
Traballos tutelados	A20 A31 B1 B2 B4 B5 B6 B7 B8 B12 B13 B14 C3 C4 C6 C7 C9	O traballo tutelado que deberá realizar o alumnado consistirá no desenvolvemento completo e funcional da proposta de xogo deseñado ao longo do cuadrimestre. 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. Nesta nota teranse en conta tanto a entrega final como as intermedias (documentación, versións alfa, beta e gold), a produción, progresión do proxecto e a capacidade de resolución dos problemas encontrados.	90
Presentación oral	B1 B2 B4 B11 C1	Presentación oral e defensa do traballo realizado	10



## Observacións avaliación

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 na documentación presentada poderán facer que os devanditos documentos se consideren como non aceptables e por tanto como non presentados.

As condicións son iguais para todas as convocatorias e oportunidades para a súa avaliación.

Respecto ao ?alumnado con recoñecemento de dedicación a tempo parcial e dispensa académica?, todos os aspectos relacionados con ?dispensa académica?, ?dedicación ao estudo?, ?permanencia? e ?fraude académica? rexeranse de acordo coa normativa académica vixente da UDC.

## Fontes de información

<b>Bibliografía básica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- John Hight, Jeannie Novak (2008). Game Development Essentials: Game Project Management. Cengage Learning</li> <li>- Travis Castillo, Jeannie Novak (2006). Game Development Essentials: Game Level Design. Cengage Learning</li> <li>- Jeannie Novak (2011). Game Development Essentials: An Introduction. Cengage Learning</li> <li>- Oliveros Mediavilla, Miguel (2021). Esto no es Irak: Un juego Serio.. Accesos: prácticas artísticas y formas de conocimiento contemporáneas, Núm. 1.</li> <li>- Oliveros Mediavilla, Miguel (2022). This is not Irak.. Ionian University - Department of Audio &amp; Visual Arts.</li> <li>- Oliveros Mediavilla, Miguel (2021). Éxodo digital. Antígona</li> </ul>
<b>Bibliografía complementaria</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Oliveros Mediavilla, Miguel (2024). Experiencias inmersivas sobre el terreno en zonas militarizadas (2015-2023). Tirant lo Blanch</li> <li>- Oliveros Mediavilla, Miguel (2021). Zona Autónoma Militarizada.. Ediciones Complutense</li> </ul>

## Recomendacións

### Materias que se recomenda ter cursado previamente

Deseño Narrativo e de Interfaces/616G02038  
 Desenvolvemento de Videoxogos 1/616G02039  
 Programación Orientada a Obxectos/616G02032  
 Deseño de Niveis e Xogabilidade/616G02037  
 Modelaxe 2/616G02016  
 Animación 2/616G02019

### Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Desenvolvemento de Videoxogos 2/616G02040  
 Desenvolvemento de Personaxes/616G02041  
 Programación de Videoxogos/616G02033

### Materias que continúan o temario

## Observacións



Para axudar a conseguir unha contorna inmediata sustentable, a entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia:- Solicitaranse en formato virtual ou soporte informático- Realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos. 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. Incorporase perspectiva de xénero na docencia desta materia. Traballase para identificar e modificar prexuízos 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. Facilitase a plena integración do alumnado que por razóns físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimente dificultades a un acceso adecuado, igualitario e proveitoso á vida universitaria. &nbsp;

(\*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