UNIVERSIDADE DA CORUÑA

Guía Docente				
Datos Identificativos				2024/25
Asignatura (*)	Taller de Deseño de Videoxogos I		Código	730529005
Titulación				

Descriptores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Mestrado Oficial	1º cuadrimestre	Primeiro	Obrigatoria	3

Idioma	CastelánGalego		
Modalidade docente	Presencial		
Prerrequisitos			
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónEnxeñaría CivilSocioloxía e Ciencias da Comunicación		
Coordinación	Oliveros Mediavilla, Miguel	Correo electrónico	miguel.oliveros@udc.es
Profesorado	Castro Pena, Luz Lourido Rivas, Marcos Oliveros Mediavilla, Miguel	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es m.lourido@udc.es miguel.oliveros@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

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
O alumnado aplicará de maneira supervisada os coñecementos adquiridos para formalizar o deseño dun videoxogo propio nos documentos de produción típicos usados nun estudo de videoxogos.	AP6 AP15 AP17 AP18 AP19 AP20 AP26 AP34 AP35	BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP6 BP7 BP8 BP11 BP12 BP13 BP14	CP1 CP2 CP3 CP4 CP8 CP10

Contidos	
Temas	Subtemas
Proceso de produción dun videoxogo	Fases da produción
Documentos de desenvolvemento do videoxogo	Documento de concepto Documento de deseño Documento de arte Documento técnico
Desenvolvemento do documento de concepto	Descrición do videoxogo Análise do mercado Formalización da idea

Desenvolvemento do documento de deseño	Descrición do videoxogo Análise do mercado Descrición do deseño narrativo
Desenvolvemento do documento de arte	Formalización dunha personaxe: poses, expresións, aspecto e forma Deseño de personaxes principais Deseño de personaxes secundarias
Desenvolvemento do documento técnico	Requirimentos HW e SW Escolla das tecnoloxías para o xogo Dependencias externas Requirimentos gráficos Requirimentos interactivos

Planificación

Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Solución de problemas	A6 A15 A17 A18 A19 A20 A26 A34 A35 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B13 B14 C1 C2 C3 C4 C8 C10	5	0	5
Presentación oral	A6 A15 A17 A18 A19 A20 A26 A34 A35 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B13 B14 C1 C2 C3 C4 C8 C10	3	9	12
Estudo de casos	A6 A15 A17 A18 A19 A20 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 A26 A34 A35 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B13 B14 C1 C2 C3 C4 C8 C10	3	0	3
Traballos tutelados	A6 A15 A17 A18 A19 A20 A26 A34 A35 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B13 B14 C1 C2 C3 C4 C8 C10	6	42	48
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	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 publicamente o proxecto ou traballo feito o 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 A26 A34 A35 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B13 B14 C1 C2 C3 C4 C8 C10	Os traballos tutelados que deberá realizar o alumnado consistirán nos documentos de concepto, deseño, arte e documento técnico do xogo deseñado ao longo do taller. 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 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 na documentación presentada 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. A avaliación constará dunha parte en conxunto (traballo desenvolvido polo grupo) e outra parte individual (traballo realizado pola/o alumna/o-área), polo que a calificación final do alumnado dentro dun mesmo grupo pode variar en función da calidade do traballo desenvolvido. A avaliación será a mesma para todas as convocatorias. 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 todas as actividades de avaliación para a convocatoria extraordinaria. 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.

Fontes de información

UNIVERSIDADE DA CORUÑA

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
Materias que se recomenda cursar simultaneamente
Desenvolvemento de Produtos e Marcas de Videoxogos/730529002 Fundamentos de Gráficos por Computador/730529004 Márketing Estratéxico de Videoxogos/730529001 Deseño Narrativo/730529003 Arte de Concepto I. Personaxes/730529007
Materias que continúan o temario
Traballo Fin de Máster/730529030 Taller de Desenvolvemento de Videoxogos/730529028 Taller de Deseño de Videoxogos II/730529015
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 realizalos 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, propiciarase a intervención en clase de alumnos e alumnas?)? Traballarase 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.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, propiciarase a intervención en clase de alumnos e alumnas...). Traballarase 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 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