



Teaching Guide

Teaching Guide				
Identifying Data			2022/23	
Subject (*)	Video Game Design Workshop 1		Code	730529005
Study programme	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos			
Descriptors				
Cycle	Period	Year	Type	Credits
Official Master's Degree	1st four-month period	First	Obligatory	3
Language	SpanishGalician			
Teaching method	Face-to-face			
Prerequisites				
Department	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónEnxeñaría CivilSocioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinador	Navarro Álvarez, Adriana	E-mail	a.navarro@udc.es	
Lecturers	Castro Pena, Luz Lourido Rivas, Marcos Navarro Álvarez, Adriana	E-mail	maria.luz.castro@udc.es m.lourido@udc.es a.navarro@udc.es	
Web				
General description	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).			

Study programme competences

Code	Study programme competences
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
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 coñecidos 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

Learning outcomes			
Learning outcomes		Study programme competences	
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.		AJ6	BJ1 CJ1
		AJ15	BJ2 CJ2
		AJ17	BJ3 CJ3
		AJ18	BJ4 CJ4
		AJ19	BJ5 CJ8
		AJ20	BJ6 CJ10
		AJ26	BJ7
		AJ34	BJ8
		AJ35	BJ11
			BJ12
			BJ13
			BJ14

Contents	
Topic	Sub-topic
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	Requisitos HW e SW Escala das tecnoloxías para o xogo Dependencias externas Requisitos gráficos Requisitos interactivos



Planning				
Methodologies / tests	Competencies	Ordinary class hours	Student?s personal work hours	Total hours
Problem solving	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
Oral presentation	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
Case study	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
Guest lecture / keynote speech	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
Supervised projects	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
Personalized attention		1	0	1
(*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.				

Methodologies	
Methodologies	Description
Problem solving	Coa supervisión do profesorado, e principalmente con traballo personal, non presencial, o alumnado terá que desenvolver os contidos que se propoñan en cada proxecto
Oral presentation	Presentarase publicamente o proxecto ou traballo feito o longo da materia. Realizaranse tamén presentacións intermedias para mostrar a evolución dos traballos tutelados.
Case study	Analizaranse distintos xogos e verase como se aplican os contidos vistos en clase en cada un dos exemplos analizados
Guest lecture / keynote speech	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.
Supervised projects	Coa supervisión do profesorado, e principalmente con traballo personal, non presencial, o alumnado terá que desenvolver os contidos que se propoñan en cada proxecto

Personalized attention	
Methodologies	Description
Supervised projects	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.
Oral presentation	



Assessment			
Methodologies	Competencies	Description	Qualification
Supervised projects	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
Oral presentation	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

Assessment comments
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.

Sources of information	
Basic	Dado que se aplicará o coñecemento adquirido ao longo do cuadrimestre, utilizarase como base a bibliografía do resto de materias do devandito cuadrimestre.
Complementary	

Recommendations
Subjects that it is recommended to have taken before
Subjects that are recommended to be taken simultaneously
Brand Design and Development/730529002 Computer Graphics Fundamentals/730529004 Strategic Marketing of Video Games/730529001 Narrative Design/730529003 Concept Art I. Characters/730529007
Subjects that continue the syllabus



Final Year Dissertation /730529030

Video Game Development Workshop/730529028

Video Game Design Workshop II/730529015

Other comments

?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, propiciarse 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.

(*)The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.