



| Guia docente          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                    |                       |           |
|-----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|-----------------------|-----------|
| Datos Identificativos |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                    |                       | 2019/20   |
| Asignatura (*)        | Taller de Diseño de Videojuegos II                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                    | Código                | 730529015 |
| Titulación            | Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos                                                                                                                                                                                                                                                                              |                    |                       |           |
| Descriptorios         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                    |                       |           |
| Ciclo                 | Periodo                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | Curso              | Tipo                  | Créditos  |
| Máster Oficial        | 2º cuatrimestre                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | Primero            | Obligatoria           | 3         |
| Idioma                | Castellano                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                    |                       |           |
| Modalidad docente     | Presencial                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                    |                       |           |
| Prerrequisitos        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                    |                       |           |
| Departamento          | Enxeñaría CivilSocioloxía e Ciencias da Comunicación                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                    |                       |           |
| Coordinador/a         | Seoane Nolasco, Antonio José                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | Correo electrónico | antonio.seoane@udc.es |           |
| Profesorado           | Seoane Nolasco, Antonio José                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | Correo electrónico | antonio.seoane@udc.es |           |
| Web                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                    |                       |           |
| Descripción general   | En esta asignatura se aplicarán de manera supervisada los conocimientos adquiridos para formalizar el diseño de un videojuego propio mediante los documentos de producción típicos usados en un estudio de videojuegos (Documento de concepto, Documento de propuesta de juego, Documento de diseño de juego-GDD, Documento técnico de diseño-TDD, Artbooks). |                    |                       |           |

| Competencias del título |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Código                  | Competencias del título                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| A6                      | CE06 - Diseñar y crear una experiencia interactiva lúdica para un videojuego                                                                                                                                                                                                                                   |
| A15                     | CE15 - Crear los documentos necesarios para conceptualizar el diseño de un videojuego                                                                                                                                                                                                                          |
| A17                     | CE17 - Analizar e interpretar las formas, aspectos y movimientos a partir del mundo real o del arte conceptual para recrear los elementos necesarios de un videojuego                                                                                                                                          |
| A18                     | CE18 - Conocer los fundamentos artísticos y técnicos que permitan conceptualizar gráficamente los elementos de un videojuego                                                                                                                                                                                   |
| A19                     | CE19 - Crear el arte conceptual de los distintos elementos necesarios para hacer un videojuego                                                                                                                                                                                                                 |
| A20                     | CE20 - Conocer los fundamentos y técnicas específicas que se aplican en la creación de videojuegos 2D                                                                                                                                                                                                          |
| A21                     | CE21 - Conocer la tecnología de los dispositivos de captura de movimiento                                                                                                                                                                                                                                      |
| A23                     | CE23 - Conocer los distintos entornos alternativos de aplicación de videojuegos                                                                                                                                                                                                                                |
| A26                     | CE26 - Conocer y utilizar las tecnologías emergentes o más actuales utilizadas en el desarrollo de videojuegos                                                                                                                                                                                                 |
| A34                     | CE34 - Conocer y utilizar las características específicas de los dispositivos móviles en el diseño y desarrollo de videojuegos                                                                                                                                                                                 |
| A35                     | CE35 - Conocer los fundamentos de inteligencia artificial aplicados en videojuegos                                                                                                                                                                                                                             |
| B1                      | CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación                                                                                                                                |
| B2                      | CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio                                                                  |
| B3                      | CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios |
| B4                      | CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades                                                                                                           |
| B5                      | CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo                                                                                                                                      |
| B6                      | CG1 - Capacidad de organización y planificación, especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los contenidos audiovisuales digitales que componen un videojuego                                                                                                                  |
| B7                      | CG2 - Capacidad de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnológico y en el campo de la creación de contenidos digitales interactivos                                                                                                                                              |
| B8                      | CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de estudio                                                                                                                                                                      |



|     |                                                                                                                                                                                    |
|-----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| B11 | CG6 - Capacidad crítica y autocrítica, necesaria en todo proceso creativo en el que se busca un compromiso con la calidad del trabajo, los resultados y las soluciones propuestas  |
| B12 | CG7 - Trabajo en equipo. Capacidad de abordar proyectos en colaboración con otros estudiantes, asumiendo roles y cumpliendo compromisos de cara al grupo                           |
| B13 | CG8 - Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, integrando las diferentes partes del programa, relacionándolas y agrupándolas en el desarrollo de productos complejos |
| B14 | CG9 - Capacidad de diseño y gestión de proyectos, resolviendo los aspectos narrativos, técnicos y de gestión del proyecto de videojuego                                            |
| C1  | CT1 - Habilidades comunicativas y claridad de exposición oral y escrita                                                                                                            |
| C2  | CT2 - Capacidad de trabajo personal, organizado y planificado                                                                                                                      |
| C3  | CT3 - Habilidad para la gestión de la información                                                                                                                                  |
| C4  | CT4 - Capacidad de abstracción, análisis, síntesis y estructuración de la información y las ideas                                                                                  |
| C8  | CT8 - Conocimiento y utilización de las nuevas tecnologías necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida                                |
| C10 | CT10 - Capacidad de trabajo en equipo y facilidad para la integración en equipos multidisciplinares                                                                                |

| Resultados de aprendizaje                                                                                                                                                                       |  |                         |          |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|-------------------------|----------|
| Resultados de aprendizaje                                                                                                                                                                       |  | Competencias del título |          |
| El alumno aplicará de manera supervisada los conocimientos adquiridos para crear el diseño de un videojuego propio en los documentos de producción típicos usados en un estudio de videojuegos. |  | AP6                     | BP1 CP1  |
|                                                                                                                                                                                                 |  | AP15                    | BP2 CP2  |
|                                                                                                                                                                                                 |  | AP17                    | BP3 CP3  |
|                                                                                                                                                                                                 |  | AP18                    | BP4 CP4  |
|                                                                                                                                                                                                 |  | AP19                    | BP5 CP8  |
|                                                                                                                                                                                                 |  | AP20                    | BP6 CP10 |
|                                                                                                                                                                                                 |  | AP21                    | BP7      |
|                                                                                                                                                                                                 |  | AP23                    | BP8      |
|                                                                                                                                                                                                 |  | AP26                    | BP11     |
|                                                                                                                                                                                                 |  | AP34                    | BP12     |
|                                                                                                                                                                                                 |  | AP35                    | BP13     |
|                                                                                                                                                                                                 |  |                         | BP14     |

| Contenidos                        |                                                                                                                                            |
|-----------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Tema                              | Subtema                                                                                                                                    |
| Proceso de producción de un juego | Fases de la producción                                                                                                                     |
| Evolución del documento de diseño | Marketing<br>Diseño de personajes<br>Diseño de la jugabilidad<br>Diseño de niveles<br>Diseño de interfaces                                 |
| Evolución del documento de arte   | Formalización de los entornos<br>Evolución del arte de personajes<br>Arte de entornos<br>Arte de props                                     |
| Evolución del documento técnico   | Requisitos HW y SW<br>Elección de las tecnologías para el juego<br>Dependencias externas<br>Requisitos gráficos<br>Requisitos interactivos |



|                       |                                                                                            |
|-----------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| Prototipado del juego | Whitebox de niveles<br>Evolución y progresión de niveles<br>Testeo y evaluación de niveles |
|-----------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|

| Planificación                                                                                                                     |                                                                                                                      |                    |                                          |               |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|------------------------------------------|---------------|
| Metodologías / pruebas                                                                                                            | Competencias                                                                                                         | Horas presenciales | Horas no presenciales / trabajo autónomo | Horas totales |
| Solución de problemas                                                                                                             | A6 A15 A17 A18 A19<br>A20 A21 A23 A26<br>A34 A35 B1 B2 B3 B4<br>B5 B6 B7 B8 B11 B12<br>B13 B14 C1 C2 C3<br>C4 C8 C10 | 4                  | 0                                        | 4             |
| Presentación oral                                                                                                                 | A6 A15 A17 A18 A19<br>A20 A21 A23 A26<br>A34 A35 B1 B2 B3 B4<br>B5 B6 B7 B8 B11 B12<br>B13 B14 C1 C2 C3<br>C4 C8 C10 | 1                  | 2                                        | 3             |
| Estudio de casos                                                                                                                  | A6 A15 A17 A18 A19<br>A20 A21 A23 A26<br>A34 A35 B1 B2 B3 B4<br>B5 B6 B7 B8 B11 B12<br>B13 B14 C1 C2 C3<br>C4 C8 C10 | 4.5                | 4.5                                      | 9             |
| Sesión magistral                                                                                                                  | A6 A15 A17 A18 A19<br>A20 A21 A23 A26<br>A34 A35 B1 B2 B3 B4<br>B5 B6 B7 B8 B11 B12<br>B13 B14 C1 C2 C3<br>C4 C8 C10 | 8.5                | 0                                        | 8.5           |
| Trabajos tutelados                                                                                                                | A6 A15 A17 A18 A19<br>A20 A21 A23 A26<br>A34 A35 B1 B2 B3 B4<br>B5 B6 B7 B8 B11 B12<br>B13 B14 C1 C2 C3<br>C4 C8 C10 | 2                  | 47.5                                     | 49.5          |
| Atención personalizada                                                                                                            |                                                                                                                      | 1                  | 0                                        | 1             |
| (*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos |                                                                                                                      |                    |                                          |               |

| Metodologías          |                                                                                                                                                                                                                   |
|-----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Metodologías          | Descripción                                                                                                                                                                                                       |
| Solución de problemas | Se plantearán casos prácticos en los que el alumno tendrá que aplicar los conocimientos expuestos en las sesiones magistrales para resolver los problemas que aparezcan de cara a conseguir el resultado deseado. |
| Presentación oral     | Se presentará públicamente el proyecto o trabajo realizado a lo largo de la asignatura                                                                                                                            |
| Estudio de casos      | Se analizarán distintos juegos y se verá como se aplican los contenidos vistos en clase dentro de cada uno de los ejemplos analizados.                                                                            |
| Sesión magistral      | Clases teóricas presenciales, donde se expondrán los conceptos básicos que el alumnado debe conocer y que serán de aplicación en los trabajos prácticos, tanto presenciales como no presenciales.                 |



|                    |                                                                                                                                                                                   |
|--------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Trabajos tutelados | Con la supervisión del profesorado, y principalmente con el trabajo personal, no presencial, los alumnos tendrán que desarrollar los contenidos que se propongan en cada proyecto |
|--------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## Atención personalizada

| Metodologías                            | Descripción                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-----------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Trabajos tutelados<br>Presentación oral | El alumno resolverá en las tutorías las dudas o problemas que se encuentre durante el trabajo no presencial. En el caso de alumnos con dispensa académica se recomienda la asistencia a tutorías para supervisar la elaboración de los trabajos de la asignatura. |

## Evaluación

| Metodologías       | Competencias                                                                                                         | Descripción                                                                                                                                                                                                                                  | Calificación |
|--------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|
| Trabajos tutelados | A6 A15 A17 A18 A19<br>A20 A21 A23 A26<br>A34 A35 B1 B2 B3 B4<br>B5 B6 B7 B8 B11 B12<br>B13 B14 C1 C2 C3<br>C4 C8 C10 | Los trabajos tutelados que deberá hacer el alumno consistirán en los documentos de diseño, arte y documento técnico del juego diseñado a lo largo del taller. El alumno también deberá entregar un prototipo de bloques del nivel (whitebox) | 90           |
| Presentación oral  | A6 A15 A17 A18 A19<br>A20 A21 A23 A26<br>A34 A35 B1 B2 B3 B4<br>B5 B6 B7 B8 B11 B12<br>B13 B14 C1 C2 C3<br>C4 C8 C10 | El alumno realizará una presentación oral del proyecto de videojuego que ha diseñado a lo largo del taller.                                                                                                                                  | 10           |

## Observaciones evaluación

Para poder superar la asignatura el alumno deberá asistir a todas las presentaciones de la convocatoria en la que se presente. De no cumplirlo, el alumno tendrá la calificación de suspenso (0).

Los documentos referentes a los trabajos tutelados se entregarán el mismo día de las presentaciones y antes de comenzar las mismas.

Si el alumno no realiza la presentación o no entrega alguno de los documentos requeridos, recibirá la calificación de suspenso (0).

Las faltas de ortografía, así como la falta de legibilidad de los documentos presentados podrán hacer que dichos documentos se consideren como no aceptables y por tanto se considerarán no presentados.

La asistencia presencial a la asignatura no es obligatoria.

Las presentaciones y recursos utilizados en la asignatura se pondrán a disposición de los alumnos.

En el caso de alumnos con dispensa académica se realizará la supervisión de los trabajos en las tutorías de la asignatura. Dichos trabajos se podrán realizar con los recursos proporcionados sin necesidad de asistencia presencial, aunque se recomienda la asistencia a tutorías. En cualquier caso, los alumnos con dispensa académica deberán realizar de manera presencial la presentación oral de los trabajos.

Las condiciones son iguales para todas las convocatorias y oportunidades para su evaluación.

## Fuentes de información

|                |                                                                                                                                                                   |
|----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Básica         | Dado que se aplicará o conocimiento adquirido a lo largo del cuatrimestre, utilizarase como base a bibliografía del resto de materias del devandito cuatrimestre. |
| Complementaria |                                                                                                                                                                   |

## Recomendaciones

### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Taller de Diseño de Videojuegos I/730529005

### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente



Diseño de Personajes/730529010

Diseño de Interfaces/730529014

Arte de Concepto II. Entornos/730529017

Diseño de Jugabilidad/730529011

Diseño de Niveles/730529013

Diseño de Entornos/730529012

## Asignaturas que continúan el temario

Trabajo Fin de Máster/730529030

Taller de Desarrollo de Videojuegos/730529028

## Otros comentarios

?Para ayudar a conseguir un entorno inmediato sostenido y cumplir con el objetivo de la acción número 5: ?Docencia e investigación saludable y sustentable ambiental y social? del "Plan de Acción Green Campus Ferrol":&nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; La entrega de los trabajos documentales que se realicen en esta materia:&nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; Se solicitarán en formato virtual y/o soporte informático&nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; Se realizará a través de Moodle, en formato digital sin necesidad de imprimirlos&nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; En caso de ser necesario realizarlos en papel:&nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; No se emplearán plásticos&nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; Se realizarán impresiones a doble cara.&nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; Se empleará papel reciclado.&nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; Se evitará la impresión de borradores.Además:? Se debe de hacer un uso sostenible de los recursos y la prevención de impactos negativos sobre el medio natural? Se debe tener en cuenta la importancia de los principios éticos relacionados con los valores de la sostenibilidad en los comportamientos personales y profesionales? Se incorpora perspectiva de género en la docencia de esta materia (se usará lenguaje no sexista, se utilizará bibliografía de autores de ambos sexos, se propiciará la intervención en clase de alumnos y alumnas?)? Se trabajará para identificar y modificar prejuicios y actitudes sexistas, y se influirá en el entorno para modificarlos y fomentar valores de respeto e igualdad.? Se deberán detectar situaciones de discriminación y se propondrán acciones y medidas para corregirlas.

(\*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías