



Teaching Guide

Teaching Guide				
Identifying Data				2020/21
Subject (*)	Video Game Design Workshop II		Code	730529015
Study programme	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos			
Descriptors				
Cycle	Period	Year	Type	Credits
Official Master's Degree	2nd four-month period	First	Obligatory	3
Language	Spanish			
Teaching method	Face-to-face			
Prerequisites				
Department	Enxeñaría CivilSocioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinador	Seoane Nolasco, Antonio José		E-mail	antonio.seoane@udc.es
Lecturers	López Garrido, Mercedes Marina		E-mail	mercedes.lopez@udc.es
	Seoane Nolasco, Antonio José			antonio.seoane@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).			
Contingency plan	1. Modifications to the contents 2. Methodologies *Teaching methodologies that are maintained *Teaching methodologies that are modified 3. Mechanisms for personalized attention to students 4. Modifications in the evaluation *Evaluation observations: 5. Modifications to the bibliography or webgraphy			

Study programme competences

Code	Study programme competences
A6	CE06 - Diseñar 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
A21	CE21 - Coñecer a tecnoloxía dos dispositivos de captura de movemento
A23	CE23 - Coñecer as distintas contornas alternativas de aplicación de videoxogos
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 coñecidas 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 alumno aplicará de maneira supervisada os coñecementos adquiridos para crear 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
	AJ21	BJ7	
	AJ23	BJ8	
	AJ26	BJ11	
	AJ34	BJ12	
	AJ35	BJ13	
		BJ14	

Contents

Topic	Sub-topic
Proceso de produción dun xogo	Fases da produción



Evolución do documento de deseño	Marketing Deseño de persoaxes Deseño da xogabilidade Deseño de niveis Deseño de interfaces
Evolución do documento de arte	Formalización do entornos Evolución da arte de persoaxes Arte de entornos Arte de props
Evolución do documento técnico	Requisitos HW y SW Elección das tecnoloxías para o xogo Dependencias externas Requisitos gráficos Requisitos interactivos
Prototipado do xogo	Whitebox de niveis Evolución e progresión de niveis Testeo e avaliación de niveis

Planning				
Methodologies / tests	Competencies	Ordinary class hours	Student?s personal work hours	Total hours
Problem solving	A6 A15 A17 A18 A19 A20 A21 A23 A26 A34 A35 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B13 B14 C1 C2 C3 C4 C8 C10	4	0	4
Oral presentation	A6 A15 A17 A18 A19 A20 A21 A23 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 A21 A23 A26 A34 A35 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B13 B14 C1 C2 C3 C4 C8 C10	2.5	2.5	5
Guest lecture / keynote speech	A6 A15 A17 A18 A19 A20 A21 A23 A26 A34 A35 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B13 B14 C1 C2 C3 C4 C8 C10	2.5	2.5	5



Supervised projects	A6 A15 A17 A18 A19 A20 A21 A23 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	Plantexaranse casos prácticos nos que o alumno terá que aplicar os coñecementos expostos nas sesións maxistras para resolver os problemas que xurdan de cara a acadar o resultado desexado.
Oral presentation	Presentarase públicamente o proxecto ou traballo feito o longo da asignatura. 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, os alumnos terán que desenvolver os contidos que se propoñan en cada proxecto

Personalized attention	
Methodologies	Description
Supervised projects	O alumno resolverá nas tutorías as dúbidas ou problemas que se atope durante o traballo non presencial. No caso de alumnos 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 A21 A23 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 facer o alumno consistirán nos documentos de deseño, arte e documento técnico do xogo deseñado ao longo do taller. O alumno deberá entregar tamén un prototipo básico de bloques do nivel (whitebox)	90
Oral presentation	A6 A15 A17 A18 A19 A20 A21 A23 A26 A34 A35 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B12 B13 B14 C1 C2 C3 C4 C8 C10	O alumno 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 dos documentos presentados poderán facer que devanditos documentos considérense como non aceptables e por tanto consideraranse non presentados. As presentacións e recursos utilizados na materia poñeranse ao dispor do alumnado. 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
Video Game Design Workshop 1/730529005
Subjects that are recommended to be taken simultaneously
Character Design/730529010 Interface Design/730529014 Concept Art II. Environments/730529017 Gameplay Design/730529011 Level Design/730529013 Environment Design/730529012
Subjects that continue the syllabus
Final Year Dissertation /730529030 Video Game Development Workshop/730529028
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":&nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia:&nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; Solicitaranse en formato virtual e/ou soporte informático&nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; Realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos&nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; En caso de ser necesario realízalos en papel:&nbsp; Non se empregarán plásticos&nbsp; Realizaranse impresións a dobre cara.&nbsp; Empregarase papel reciclado.&nbsp; 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? Incorporárase perspectiva de xénero na docencia desta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciárase 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.