



Guía Docente				
Datos Identificativos				2020/21
Asignatura (*)	Taller de Desenvolvemento de Videoxogos		Código	730529028
Titulación	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos			
Descriptor				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Mestrado Oficial	1º cuatrimestre	Segundo	Obrigatoria	3
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónEnxeñaría Civil			
Coordinación	Castro Pena, Luz	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es	
Profesorado	Castro Pena, Luz	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es	
Web				
Descrición xeral	O alumnado aplicará nun proxecto e de maneira supervisada, os coñecementos adquiridos no resto de materias do cuatrimestre, aplicándoos sempre que sexa posible, ao videoxogo deseñado nas materias de Taller de Deseño 1 e Taller de Deseño 2 do primeiro ano.			



Plan de continxencia	1. Modificacións nos contidos Non se realizarán cambios 2. Metodoloxías Manteranse as metodoloxías docentes, adaptándoas a formato telemático. As clases teóricas e prácticas agruparanse nunha única sesión síncrona que se realizará no horario habitual, cunha duración máxima dunha hora. Marcaranse sesións de tutorías para o seguimento das prácticas semanais que coincidan co horario de clase. 3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado - Correo electrónico: Diariamente. De uso para facer consultas, solicitar encontros virtuais, resolver dúbidas e facer o seguimento das prácticas e traballos tutelados. ? Moodle: Diariamente. Segundo a necesidade do alumnado. Dispoñen de foros para formular as consultas necesarias. - Teams: 1 sesión semanal en gran grupo para o avance dos contidos e dos traballos tutelados na franxa horaria que ten asignada a materia no calendario. De 1 a 2 sesións semanais (ou máis segundo a demanda do alumnado) en pequeno grupo, para o seguimento e apoio na realización das prácticas e traballos tutelados. Esta dinámica permite facer un seguimento normalizado e axustado ás necesidades da aprendizaxe do alumnado para desenvolver o traballo da materia. 4. Modificacións na avaliación Non se realizarán modificacións. Observacións de avaliación: Mantéñense as mesmas que figuran na guía docente, agás que: -As referencias ao cómputo da asistencia, que só se realizará respecto das sesións que houbo presencialmente ata o momento no que se suspendeu a actividade presencial. 1.SITUACIÓNS: A) Alumnado con dedicación completa: Asistencia/participación nas actividades de clase mínima do 80%: a) Elaboración e presentación dos traballos de pequeno grupo (100%). B) Alumnado con recoñecemento de dedicación a tempo parcial e dispensa académica de exención de asistencia, segundo establece a "NORMA QUE REGULA O RÉXIME DE DEDICACIÓN Ao ESTUDO DOS ESTUDANTES DE GRAO NA UDC (Arts.2.3;3. be4.5)(29/5/212): Asistencia/participación nas actividades de clase mínima do 80%: a) Elaboración e presentación dos traballos de pequeno grupo (100%). 2. REQUISITOS PARA SUPERAR A MATERIA: 1. Asistir e participar regularmente nas actividades da clase. 2. Obter unha puntuación do 50% do peso de cada unha das partes obxecto de avaliación (traballos tutelados). 3. Entregar e expoñer os traballos tutelados na data que se indique. 4. A oportunidade de xullo estará sometida aos mesmos criterios que a de xuño 5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía Non se realizarán cambios. Xa dispoñen de todos os materiais de traballo da materia en Moodle.
----------------------	---

Competencias do título	
Código	Competencias do título
A16	CE16 - Crear os modelos dixitais de obxectos, estruturas e escenarios para videoxogos
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
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
A22	CE22 - Aplicar os dispositivos de captura de movemento para crear e integrar animacións corporais e faciais en motores de videoxogos



A23	CE23 - Coñecer as distintas contornas alternativas de aplicación de videoxogos
A25	CE25 - Analizar, avaliar e optimizar o rendemento dun videoxogo
A26	CE26 - Coñecer e utilizar as tecnoloxías emerxentes ou máis actuais utilizadas no desenvolvemento de videoxogos
A30	CE30 - Construír, compoñer e programar un videoxogo
A31	CE31 - Analizar e avaliar a experiencia lúdica do usuario no xogo
A32	CE32 - Crear, animar e programar personaxes autónomos e manexados polo xogador dentro de motores de videoxogos
A33	CE33 - Coñecer e aplicar as técnicas que permiten simular dentro de videoxogos comportamentos físicos do mundo real
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
A36	CE36 - Aplicar técnicas de intelixencia artificial para definir comportamentos con aparencia intelixente para obxectos e personaxes dun videoxogo
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
B10	CG5 - Valorar criticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para resolver os problemas con que deben enfrontarse
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
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
C6	CT6 - Capacidade de enfrontarse a situacións novas e utilizar o coñecemento, tecnoloxía e información dispoñibles para resolver os problemas cos que debe de enfrontarse
C8	CT8 - Coñecemento e utilización das novas tecnoloxías necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida
C9	CT9 - Capacidade para dirixir e xestionar equipos de persoas e grupos de empresa
C10	CT10 - Capacidade de traballo en equipo e facilidade para a integración en equipos multidisciplinares

Resultados da aprendizaxe

Resultados de aprendizaxe	Competencias do título
---------------------------	------------------------



O alumnado aprenderá a aplicar nun proxecto os coñecementos adquiridos no resto de materias de desenvolvemento de videoxogos do cuatrimestre, aplicándoos, sempre que sexa posible, no videoxogo deseñado nas materias de Taller de Deseño 1 e Taller de Deseño 2 do primeiro ano. O alumnado aprenderá a crear e programar a interactividade necesaria así como a integrar os elementos necesarios para facer un videoxogo.

AP16	BP1	CP1
AP17	BP2	CP2
AP18	BP3	CP3
AP20	BP4	CP4
AP21	BP5	CP6
AP22	BP6	CP8
AP23	BP7	CP9
AP25	BP8	CP10
AP26	BP10	
AP30	BP11	
AP31	BP12	
AP32	BP13	
AP33		
AP34		
AP35		
AP36		

Contidos	
Temas	Subtemas
Proceso de produción dun videoxogo	Fases da produción
Construción dun nivel	Integración de assets Organización e optimización da escena Creación de contornas e efectos complexos
Desenvolvemento da interacción e lóxica dos niveis do xogo	Programación dos elementos interactivos do nivel Programación dos elementos autónomos do nivel Diálogos Eventos guionizados Cinemáticas
Integración e desenvolvemento de personaxes	Construción e composición de personaxes Desenvolvemento da animación de personaxes: movemento corporal e facial Desenvolvemento da lóxica de comportamento de personaxes: movemento, combate, diálogos etc.
Desenvolvemento de interfaces e da experiencia de usuario	Desenvolvemento das interfaces visuais Desenvolvemento da interacción usuario-xogo

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A18 A20 A30 A31 C3 C4	4	0	4
Estudo de casos	A18 A20 A26 A30 A31 C4	2	4	6
Solución de problemas	A16 A22 A25 A30 A31 A32 A34 A36 B2 B3 B7 B8 B10 B12 B13 C6 C8	0	17	17



Traballos tutelados	A16 A17 A18 A20 A21 A22 A23 A25 A26 A30 A31 A32 A33 A34 A35 A36 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B10 B11 B12 B13 C2 C3 C4 C6 C8 C9 C10	12	30	42
Presentación oral	B3 B4 B6 C1 C2 C3 C4	1	3	4
Atención personalizada		2	0	2
*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado				

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
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.
Estudo de casos	Analizaranse distintos xogos e verase como se aplican os contidos vistos en clase en cada un dos exemplos analizados
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
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
Presentación oral	Presentarase públicamente o proxecto ou traballo feito o longo da materia

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
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 tutorías 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	Descrición	Cualificación
Presentación oral	B3 B4 B6 C1 C2 C3 C4	O alumnado realizará unha presentación oral do proxecto de videoxogo que desenvolveu ao longo do taller.	10



Traballos tutelados	A16 A17 A18 A20 A21 A22 A23 A25 A26 A30 A31 A32 A33 A34 A35 A36 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B10 B11 B12 B13 C2 C3 C4 C6 C8 C9 C10	O traballo tutelado que deberá realizar o alumnado consistirá no desenvolvemento completo e funcional dun nivel do xogo deseñado ao longo do taller.	90
---------------------	--	--	----

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 actualización 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 algúndos documentos requiridos, recibirá a cualificación de suspenso (0).

As faltas de ortografía, así como a falta de lexibilidade, dos documentos presentados poderán facer que os devanditos documentos se consideren como non aceptables e por tanto como non presentados.

A asistencia presencial á materia é obrigatoria.

As presentacións e recursos empregados na materia poñeranse a disposición 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.

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

Fontes de información

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

Deseño de Personaxes/730529010

Deseño de Interfaces/730529014

Deseño de Xogabilidade/730529011

Deseño de Niveis/730529013

Fundamentos de Gráficos por Computador/730529004

Deseño Narrativo/730529003

Deseño de Contornas/730529012

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Desenvolvemento de Niveis e Programación Visual/730529024

Desenvolvemento de Personaxes I. Aparencia/730529025

Desenvolvemento de Personaxes II. Comportamento/730529026

Desenvolvemento de Interfaces e Experiencia de Usuario/730529027

Materias que continúan o temario

Traballo Fin de Máster/730529030

Observacións

