



Guia docente				
Datos Identificativos				2020/21
Asignatura (*)	Taller de Desarrollo de Videojuegos		Código	730529028
Titulación	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos			
Descriptoros				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Máster Oficial	1º cuatrimestre	Segundo	Obligatoria	3
Idioma	CastellanoGallego			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónEnxeñaría Civil			
Coordinador/a	Castro Pena, Luz	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es	
Profesorado	Castro Pena, Luz	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es	
Web				
Descrición xeral	El alumnado aplicará en un proyecto y de manera supervisada, los conocimientos adquiridos en el resto de asignaturas del cuatrimestre, aplicándolos siempre que sea posible, en el videojuego diseñado en las asignaturas de Taller de Diseño 1 y Taller de Diseño 2 del primer año.			



Plan de contingencia	1. Modificaciones en los contenidos No se realizarán cambios 2. Metodologías Se mantendrán las metodologías docentes, adaptándolas a formato telemático. Las clases teóricas y prácticas se agruparán en una única sesión síncrona que se realizará en el horario habitual, con una duración máxima de una hora. Se marcarán sesiones de tutorías para el seguimiento de las prácticas semanales que coincidan con el horario de clase. 3. Mecanismos de atención personalizada al alumnado - Correo electrónico: Diariamente. De uso para hacer consultas, solicitar encuentros virtuales, resolver dudas y hacer el seguimiento de las prácticas y trabajos tutelados. ? Moodle: Diariamente. Según la necesidad del alumnado. Disponen de foros para formular las consultas necesarias. - Teams: 1 sesión semanal en gran grupo para el avance de los contenidos y de los trabajos tutelados en la franja horaria que tiene asignada la materia en el calendario. De 1 a 2 sesiones semanales (o más según lo demande el alumnado) en pequeño grupo, para el seguimiento y apoyo en la realización de las prácticas y trabajos tutelados. Esta dinámica permite hacer un seguimiento normalizado y ajustado a las necesidades del aprendizaje del alumnado para desarrollar el trabajo de la materia. 4. Modificaciones en la evaluación No se realizarán modificaciones. Observaciones de evaluación: Se mantienen las mismas que figuran en la guía docente, excepto que: -Las referencias al cómputo de la asistencia, que solo se realizará respeto de las sesiones que hubo presencialmente hasta el momento en el que se suspendió la actividad presencial. 1.SITUACIONES: A) Alumnado con dedicación completa: Asistencia/participación en las actividades de clase mínima del 80%: a) Elaboración y presentación de los trabajos de pequeño grupo (100%). B) Alumnado con reconocimiento de dedicación a tiempo parcial y dispensa académica de exención de asistencia, segundo establece la "NORMA QUE REGULA EL RÉGIMEN DE DEDICACIÓN AL ESTUDIO DE Los ESTUDIANTES DE GRADO EN La UDC (Arts.2.3;3. be4.5)(29/5/212): Asistencia/participación en las actividades de clase mínima del 80%: a) Elaboración y presentación de los trabajos de pequeño grupo (100%). 2. REQUISITOS PARA SUPERAR LA MATERIA: 1. Asistir y participar regularmente en las actividades de la clase. 2. Obtener una puntuación del 50% del peso de cada una de las partes objeto de evaluación (trabajos tutelados). 3. Entregar y exponer los trabajos tutelados en la fecha que se indique. 4. La oportunidad de julio estará sometida a los mismos criterios que la de junio 5. Modificaciones de la bibliografía o webgrafía No se realizarán cambios. Ya disponen de todos los materiales de trabajo de la materia en Moodle.
-----------------------------	---

Competencias del título	
Código	Competencias del título
A16	CE16 - Crear los modelos digitales de objetos, estructuras y escenarios para videojuegos
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
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
A22	CE22 - Aplicar los dispositivos de captura de movimiento para crear e integrar animaciones corporales y faciales en motores de videojuegos
A23	CE23 - Conocer los distintos entornos alternativos de aplicación de videojuegos
A25	CE25 - Analizar, evaluar y optimizar el rendimiento de un videojuego
A26	CE26 - Conocer y utilizar las tecnologías emergentes o más actuales utilizadas en el desarrollo de videojuegos
A30	CE30 - Construir, componer y programar un videojuego
A31	CE31 - Analizar y evaluar la experiencia lúdica del usuario en el juego
A32	CE32 - Crear, animar y programar personajes autónomos y manejados por el jugador dentro de motores de videojuegos
A33	CE33 - Conocer y aplicar las técnicas que permiten simular dentro de videojuegos comportamientos físicos del mundo real
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
A36	CE36 - Aplicar técnicas de inteligencia artificial para definir comportamientos con apariencia inteligente para objetos y personajes de un videojuego
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
B10	CG5 - Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con que deben enfrentarse
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
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
C6	CT6 - Capacidad de enfrentarse a situaciones nuevas y utilizar el conocimiento, tecnología e información disponibles para resolver los problemas con los que debe de enfrentarse
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
C9	CT9 - Capacidad para dirigir y gestionar equipos de personas y grupos de empresa
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 alumnado aprenderá a aplicar en un proyecto los conocimientos adquiridos en el resto de asignaturas de desarrollo de videojuegos del cuatrimestre, aplicándolos, siempre que sea posible, en el videojuego diseñado en las asignaturas de Taller de Diseño 1 y Taller de Diseño 2 del primer año. El alumnado aprenderá a crear y programar la interactividad necesaria así como a integrar los elementos necesarios para hacer un videojuego.	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		

Contenidos

Tema	Subtema
Proceso de producción de un videojuego	Fases de la producción
Construcción del nivel	Integración de assets Organización y optimización de la escena Creación de entornos y efectos complejos
Desarrollo de la interacción y lógica de los niveles del juego	Programación de elementos interactivos del nivel Programación de elementos autónomos del nivel Diálogos Eventos guionizados Cinemáticas
Integración e desarrollo de personajes	Construcción y composición de personajes Desarrollo de la animación de personajes: movimiento corporal y facial Desarrollo de la lógica de comportamiento de personajes: movimiento, combate, diálogos, etc.
Desarrollo de interfaces y experiencia de usuario	Desarrollo de las interfaces visuales Desarrollo de la interacción usuario-juego

Planificación

Metodologías / pruebas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	A18 A20 A30 A31 C3 C4	4	0	4
Estudio 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



Trabajos 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
(*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos				

Metodologías	
Metodologías	Descripción
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.
Estudio de casos	Se analizarán distintos juegos y se verá como se aplican los contenidos vistos en clase en cada uno de los ejemplos analizados.
Solución de problemas	Con la supervisión del profesorado, y principalmente con el trabajo personal, el alumnado tendrá que desarrollar los contenidos que se propongan en cada proyecto
Trabajos tutelados	Con la supervisión del profesorado, y principalmente con el trabajo personal, el alumnado tendrá que desarrollar los contenidos que se propongan en cada proyecto
Presentación oral	Se presentará públicamente el proyecto o trabajo realizado a lo largo de la materia

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Trabajos tutelados	El alumnado resolverá en las tutorías (presencialmente y de forma telemática mediante correo electrónico y Teams) las dudas o problemas que se encuentre durante el trabajo no presencial. En el caso del alumnado con dispensa académica se recomienda la asistencia a tutorías para supervisar la elaboración de los trabajos de la materia. ESTUDIANTES CON MATRÍCULA A TIEMPO PARCIAL: Deberán ponerse en contacto con el profesorado de la asignatura para posibilitar la realización de las tareas fuera de la organización habitual de la materia. Este alumnado es responsable de estar al corriente de los materiales colgados en el Moodle, así como de las tareas que por ese medio se propongan para entrega. Estas entregas, de no ser telemáticas, serán acordadas con el estudiantado a tiempo parcial de modo que se compatibilice en la medida de lo posible con su disponibilidad y la del profesorado.

Evaluación			
Metodologías	Competencias	Descripción	Calificación
Presentación oral	B3 B4 B6 C1 C2 C3 C4	El alumnado realizará una presentación oral del proyecto del videojuego que se desarrolló a lo largo del taller.	10



Trabajos 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	El trabajo tutelado que deberá realizar o alumno consistirá en el desarrollo completo y funcional de un nivel del juego diseñado a lo largo del taller.	90
--------------------	--	---	----

Observaciones evaluación

Para poder superar la asignatura el alumnado deberá asistir a todas las presentaciones de la convocatoria en la que se presente. De no cumplirlo, 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 alumnado 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 es obligatoria.

Las presentaciones y recursos utilizados en la asignatura se pondrán a disposición del alumnado.

En el caso de alumnado 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, el alumnado con dispensa académica deberá 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 coñecemento adquirido ao longo do cuadrimestre, utilizarase como base a bibliografía do resto de materias do devandito cuadrimestre.
Complementaria	

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Diseño de Personajes/730529010

Diseño de Interfaces/730529014

Diseño de Jugabilidad/730529011

Diseño de Niveles/730529013

Fundamentos de Gráficos por Computador/730529004

Diseño Narrativo/730529003

Diseño de Entornos/730529012

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Desarrollo de Niveles y Programación Visual/730529024

Desarrollo de Personajes I. Apariencia/730529025

Desarrollo de Personajes II. Comportamiento/730529026

Desarrollo de Interfaces y Experiencia de Usuario/730529027

Asignaturas que continúan el temario

Trabajo Fin de Máster/730529030

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": La entrega de los trabajos documentales que se realicen en esta materia: ¿ Se solicitarán en formato virtual y/o soporte informático ¿ Se realizará a través de Moodle, en formato digital sin necesidad de imprimirlos ¿ En caso de ser necesario realizarlos en papel: No se emplearán plásticos Se realizarán impresiones a doble cara. Se empleará papel reciclado. 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