



Teaching Guide

Teaching Guide				
Identifying Data				2020/21
Subject (*)	Final Year Dissertation		Code	730529030
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	Second	Obligatory	9
Language	SpanishGalician			
Teaching method	Face-to-face			
Prerequisites				
Department	Enxeñaría Civil			
Coordinador	Seoane Nolasco, Antonio José	E-mail	antonio.seoane@udc.es	
Lecturers	Seoane Nolasco, Antonio José	E-mail	antonio.seoane@udc.es	
Web				
General description	Materia na que o alumno aplicará os coñecementos adquiridos o longo do mestrado no deseño, desenrolo e comercialización dun videoxogo.			
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
A1	CE01 - Coñecer o funcionamento e os actores do mercado de videoxogos
A2	CE02 - Manexarse de forma eficiente nas contornas socioeconómicas, tecnolóxicas, políticos e culturais do sector dos videoxogos
A3	CE03 - Conceptualizar a idea dun videoxogo
A4	CE04 - Coñecer o proceso de produción dun videoxogo
A5	CE05 - Crear e aplicar estruturas e elementos narrativos para contar unha historia dentro dun videoxogo
A6	CE06 - Deseñar e crear unha experiencia interactiva lúdica para un videoxogo
A7	CE07 - Crear a aparencia, historia, personalidade e comportamento dos personaxes dun videoxogo
A8	CE08 - Coñecer os fundamentos da xeración de gráficos por computador
A9	CE09 - Entender a relación e aplicación dos fundamentos da xeración de gráficos por computador en motores de videoxogos e no desenvolvemento dos mesmos
A10	CE10 - Deseñar as contornas e as escenografías onde transcorre un videoxogo
A11	CE11 - Crear a ambientación sonora e visual das contornas onde transcorre un videoxogo
A12	CE12 - Deseñar e crear os mapas dun videoxogo adaptados á jugabilidade deseñada
A13	CE13 - Analizar os distintos xéneros de videoxogos e entender as súas características de deseño particulares
A14	CE14 - Deseñar e crear os sistemas de interacción e de retroalimentación para un videoxogo
A15	CE15 - Crear os documentos necesarios para conceptualizar o deseño dun videoxogo



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
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
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
A24	CE24 - Coñecer a arquitectura e o funcionamento interno de motores de videoxogos e ter a capacidade de programalos
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
A27	CE27 - Identificar e satisfacer dunha maneira rendible as necesidades e demandas do comprador e xogador
A28	CE28 - Establecer políticas operativas comerciais de produto, prezo, distribución e comunicación
A29	CE29 - Crear e dirixir proxectos e empresas 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
A37	CE37 - Crear personaxes animados coa personalidade e comportamento definidos a partir do deseño dun videoxogo
A38	CE38 - Coñecer o marco legal e os aspectos xurídicos relativos á creación e comercialización de videoxogos
A39	CE39 - Coñecer as fórmulas de licenciamiento de software e contidos na industria do 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
B9	CG4 - Entender a importancia da cultura emprendedora e coñecer os medios ao alcance das persoas emprendedoras
B10	CG5 - Valorar críticamente 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
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
C5	CT5 - Asunción da importancia da aprendizaxe ao longo da vida e capacidade de autoaprendizaxe mediante a inquietude por buscar e adquirir novos coñecementos
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
C10	CT10 - Capacidade de traballo en equipo e facilidade para a integración en equipos multidisciplinares

Learning outcomes

Learning outcomes	Study programme competences
-------------------	-----------------------------



O alumno realizará o deseño, desenvolvemento e comercialización dun videoxogo.

AJ1	BJ1	CJ1
AJ2	BJ2	CJ2
AJ3	BJ3	CJ3
AJ4	BJ4	CJ4
AJ5	BJ5	CJ5
AJ6	BJ6	CJ6
AJ7	BJ7	CJ8
AJ8	BJ8	CJ10
AJ9	BJ9	
AJ10	BJ10	
AJ11	BJ11	
AJ12	BJ12	
AJ13	BJ13	
AJ14	BJ14	
AJ15		
AJ16		
AJ17		
AJ18		
AJ19		
AJ20		
AJ21		
AJ22		
AJ23		
AJ24		
AJ25		
AJ26		
AJ27		
AJ28		
AJ29		
AJ30		
AJ31		
AJ32		
AJ33		
AJ34		
AJ35		
AJ36		
AJ37		
AJ38		
AJ39		

Contents	
Topic	Sub-topic
Deseño do videoxogo	Fases de deseño Documentación
Desenvolvemento do prototipo	Fases de desenvolvemento Prototipado Evaluación Testeo
Deseño da estratexia de marketing	Deseño da estratexia empresarial Deseño da estratexia de comercialización do produto



Planning				
Methodologies / tests	Competencies	Ordinary class hours	Student's personal work hours	Total hours
Oral presentation	A3 A4 A6 A15 A30 C1 C2 C3 C4 C8	2	4	6
Supervised projects	A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A9 A10 A11 A12 A13 A14 A15 A16 A17 A18 A19 A20 A21 A22 A23 A24 A25 A26 A27 A28 A29 A30 A31 A32 A33 A34 A35 A36 A37 A38 A39 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 B14 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C8 C10	8	191	199
Personalized attention		20	0	20

(*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.

Methodologies	
Methodologies	Description
Oral presentation	Presentación e defensa ante un tribunal do Traballo Fin de Mestrado
Supervised projects	Elaboración do Traballo Fin de Mestrado consistente no deseño, desenvolvemento e comercialización dun videoxogo.

Personalized attention	
Methodologies	Description
Supervised projects	Tutorización dos Traballos Fin de Mestrado

Assessment			
Methodologies	Competencies	Description	Qualification
Oral presentation	A3 A4 A6 A15 A30 C1 C2 C3 C4 C8	Evaluación por parte do tribunal da presentación realizada polo alumno do Traballo Fin de Mestrado	10
Supervised projects	A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A9 A10 A11 A12 A13 A14 A15 A16 A17 A18 A19 A20 A21 A22 A23 A24 A25 A26 A27 A28 A29 A30 A31 A32 A33 A34 A35 A36 A37 A38 A39 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 B14 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C8 C10	O alumno presentará unha memoria do traballo realizado e que estará acompañada dos documentos de deseño dun videoxogo e como mínimo un prototipo funcional co respecto, calidade e funcionalidade final do videoxogo deseñado.	90

Assessment comments



Tanto a elaboración do Traballo Fin de Mestrado (TFM) como a súa presentación e defensa, deberán cumprir as condicións e criterios marcados pola normativa de TFM do título e que estará publicada e dispoñible para o alumnado.

O alumno que teña dispensa académica terá que poñerse en contacto co seu o seus tutores para acordar o método máis adecuado para supervisar o proxecto da materia.

Sources of information

Basic	A bibliografía a utilizar será a proporcionada polas distintas asignaturas do mestrado, así como aquela que se proporcione de maneira específica dependendo do tipo e orientación do videoxogo a realizar.
Complementary	

Recommendations

Subjects that it is recommended to have taken before

Subjects that are recommended to be taken simultaneously

Subjects that continue the syllabus

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? Incorporase 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)? Traballase 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.