

Academic Year: 2025/26

202006 - Video Game Project

The English version of the teaching guide may be incomplete and/or partially translated. The teaching guide is the document that presents the academic proposal for this UDC subject. This document is public and cannot be modified, except in exceptional cases under the review of the competent authority in accordance with the current regulations that establish the process for developing guides.

Teaching Guide Information

Subject code: 202006

Degree program: 10014 - Degree in Digital Creation, Animation and Video Games

Type: Compulsory

Year: 3

Number of ECTS: 6.0

Period: Second term

Languages:

Degree coordination: Patricia Comesaña Comesaña

Subject coordination:

Faculty: Pedro Meira Rodríguez, Laura Rey Carbajal

1. Overview

Realización dun proxecto sinxelo de videoxogo en todas as súas fases

2. Educational and learning outcomes (RD 822/2021 degree programs) or competences (RD 1393/2007 degree programs)

Competences (RD 1393/2007 degree programs)

- **[A10]** CE10 - Conocer las etapas principales del pipeline de una producción de animación o videojuego y su importancia dentro del proceso global.
- **[A20]** CE20 - Comprender y saber aplicar los modelos de gestión de proyectos de animación y videojuegos.
- **[A31]** CE31 - Capacidad de plantear proyectos de videojuego y llevarlos a cabo en todas sus fases, desde su ideación a su desarrollo, pruebas de usabilidad e implementación final en la plataforma elegida.
- **[B01]** CB1 - Que os estudantes demostrasen posuir e comprender coñecementos nunha área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e se atope a un nivel que, se ben se apoia en libros de texto avanzados, inclúe tamén algúns aspectos que implican coñecementos procedentes da vanguardia do seu campo de estudo
- **[B02]** CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
- **[B03]** CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

- **[B04]** CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- **[B05]** CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
- **[B06]** CG1 - Capacidad de organización y planificación. Especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los contenidos audiovisuales digitales que componen una producción de animación o un videojuego.
- **[B07]** CG2 - Capacidad de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnológico y en el campo de la creación de contenidos digitales interactivos y de animación.
- **[B08]** CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de estudio.
- **[B09]** CG4 - Conocer los procedimientos, destrezas y metodologías necesarios para la adaptación del proceso creativo al medio digital y la producción de obras artísticas a través de tecnologías específicas.
- **[B10]** CG5 - Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para su aplicación en la resolución de problemas.
- **[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 animación o videojuego.
- **[C01]** CT1 - Adequate oral and written expression in the official languages.
- **[C03]** CT3 - Using ICT in working contexts and lifelong learning.
- **[C04]** CT4 - Acting as a respectful citizen according to democratic cultures and human rights and with a gender perspective.
- **[C06]** CT6 - Acquiring skills for healthy lifestyles, and healthy habits and routines.
- **[C07]** CT7 - Developing the ability to work in interdisciplinary or transdisciplinary teams in order to offer proposals that can contribute to a sustainable environmental, economic, political and social development.
- **[C08]** CT8 - Valuing the importance of research, innovation and technological development for the socioeconomic and cultural progress of society.
- **[C09]** CT9 - Ability to manage times and resources: developing plans, prioritizing activities, identifying critical points, establishing goals and accomplishing them.

2.1. Learning outcomes (RD 1393/2007 degree programs)

Learning outcomes	Study programme competences / results		
O alumnado será capaz de expor e levar a cabo un proxecto sinxelo de videoxogo en todas as súas fases, desde a ideación á materialización do mesmo. Este proxecto poderá ser realizado de maneira individual ou en grupo.	A10 A20 A31	B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 B14	C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9

3. Contents

Content unit	Description	Education and learning outcomes / competences	Teaching methodology and training activities	Assessment systems
Topic	Proxecto de videoxogo: - Formulación do proxecto - Preproducción			

Content unit	Description	Education and learning outcomes / competences	Teaching methodology and training activities	Assessment systems
	- Desenvolvemento - Probas - Implementación			

4. Teaching methodologies and training activities

Modality In-person					
Methodology	Description	In-person teaching hours	Virtual teaching hours	Independent study hours	Education and learning outcomes / competences
Personalized attention [MAG00]	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 [...]	5,00	0,00	0,00	
Case study [MAG08]	Analizar as especificacións dun proxecto para a comprensión do seu alcance e obxectivos, e executar as estratexias necesarias para a súa resolución eficiente, tanto de maneira asistida polo profesorado como mediante o traballo autónomo. Identificar aspectos comúns entre a materia impartida e outras disciplinas do grao, e plasmarlo documentalmente	22,00	0,00	42,00	A10, B03, B09, B10, C08.
Oral presentation [MAG22]	Presentación oral dos traballos realizados	2,00	0,00	0,00	B01, B02, B04, B11, C01.
Supervised projects [MAG42]	Realizar un traballo en colaboración dentro dun grupo. Formular e resolver problemas relacionados co aprendido, de cara a comprender a súa aplicación práctica.	22,00	0,00	57,00	A20, A31, B01, B02, B04, B05, B06, B07, B08, B12, B13, B14, C03, C04, C06, C07, C09.
Sum of hours by type		51,00	0,00	99,00	
Total hours				150,00	

5. Assessment

Modality In-person

Assessment system	Description	Weighting (%)	Education and learning outcomes / competences
Oral presentation [SEG22]	Presentación oral e defensa do traballo realizado	10,00	B01, B02, B04, B11, C01.
Supervised projects [SEG42]	O traballo tutelado que deberá realizar o alumnado consistirá no desenvolvemento completo e funcional da proposta de xogo deseñado ao longo do cuatrimestre. A avaliación constará dunha parte conxunta (traballo realizado polo grupo) e outra parte individual (traballo realizado pola/o alumna/o - área), polo que a cualificación final do alumnado dentro dun mesmo grupo pode variar en función da calidade do traballo desenvolvido. Nesta nota teranse en conta tanto a entrega final como as intermedias (documentación, versións alfa, beta e gold), a produción, progresión do proxecto e a [...]	90,00	A20, A31, B01, B02, B04, B05, B06, B07, B08, B12, B13, B14, C03, C04, C06, C07, C09.
Total (%)		100,00	

All aspects related to academic exemption, study dedication, retention, and academic fraud will be governed in accordance with the current [academic regulations](#) of the UDC.

5.1. First opportunity

Each student's work will be assessed according to the tasks assigned to the departments to which they have been allocated.

If a student does not give the presentation or fails to submit any of the required documents, they will receive a failing grade (0).

Spelling mistakes, as well as lack of legibility in the submitted documentation, may result in such documents being considered unacceptable and therefore as not submitted.

5.2. Second opportunity

Each student's work will be assessed according to the tasks assigned to the departments to which they have been allocated, and they must repeat or correct any aspects that did not receive a positive evaluation.

If a student does not give the presentation or fails to submit any of the required documents, they will receive a failing grade (0).

Spelling mistakes, as well as lack of legibility in the submitted documentation, may result in such documents being considered unacceptable and therefore as not submitted.

5.3. Early opportunity

Each student's work will be assessed according to the tasks assigned to the departments to which they have been allocated.

If a student does not give the presentation or fails to submit any of the required documents, they will receive a failing grade (0).

Spelling mistakes, as well as lack of legibility in the submitted documentation, may result in such documents being considered unacceptable and therefore as not submitted

5.4. Academic exemption

Regarding *students with recognized part-time dedication and academic exemption*, all matters related to *academic exemption*, *study dedication*, *permanence*, and *academic fraud* will be governed in accordance with the [normativa académica vigente da UDC](#).

6. Recommended bibliography

Basic bibliography

- Benito Rodríguez, María de, Oliveros Mediavilla, Miguel de (2024). Experiencias inmersivas sobre el terreno en zonas militarizadas : (2015-2023). Monographic component part. [\[URL\]](#)
- Castillo, Travis., Novak, Jeannie, 1966- (2008). Game development essentials : game level design. Delmar. Book. [\[URL\]](#)
- Dunniway, Troy., Novak, Jeannie, 1966- (2008). Game development essentials : gameplay mechanics. Thomson Delmar Learning. Book. [\[URL\]](#)
- Hight, John, 1960-, Novak, Jeannie, 1966- (2008). Game development essentials : game project management. Thomson Delmar Learning. Book. [\[URL\]](#)
- Marks, Aaron., Novak, Jeannie, 1966- (2009). Game development essentials : game audio development. Delmar Cengage Learning. Book. [\[URL\]](#)

7. Recommendations

Having completed:

- Narrative and Interface Design
- Video Game Development 1
- Object-Oriented Programming
- Level and Gameplay Design
- Modeling 2
- Animation 2