

Curso académico: 2025/26

202006 - Proxecto de Videoxogo

A guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente de acordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías.

Información da Guía Docente

Código materia: 202006

Titulación: 10014 - Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos

Tipo: Obrigatoria

Curso: 3

Número de ECTS: 6.0

Periodo: Segundo cuatrimestre

Idiomas:

Coordinación titulación: Patricia Comesaña Comesaña

Coordinación materia:

Profesorado: Pedro Meira Rodríguez, Laura Rey Carbajal

1. Descrición xeral

Realización dun proxecto sinxelo de videoxogo en todas as súas fases

2. Resultados de formación e aprendizaxe (titulacións RD 822/2021) ou competencias (titulacións RD 1393/2007)

Competencias (titulación RD 1393/2007)

- **[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 vangarda 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 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, nas linguas oficiais da comunidade autónoma.
- **[C03]** CT3 - Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.
- **[C04]** CT4 - Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía respectuosa coa cultura democrática, os dereitos humanos e a perspectiva de xénero.
- **[C06]** CT6 - Adquirir habilidades para a vida e hábitos, rutinas e estilos de vida saudables.
- **[C07]** CT7 - Desenvolver a capacidade de traballar en equipos interdisciplinares ou transdisciplinares, para ofrecer propostas que contribúan a un desenvolvemento sostible ambiental, económico, político e social.
- **[C08]** CT8 - Valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.
- **[C09]** CT9 - Ter a capacidade de xestionar tempos e recursos: desenvolver plans, priorizar actividades, identificar as críticas, establecer prazos e cumprilos.

2.1. Resultados de aprendizaxe (titulacións RD 1393/2007)

Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
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	B1	C1
	A20	B2	C3
	A31	B3	C4
		B4	C6
		B5	C7
		B6	C8
		B7	C9
		B8	
		B9	
		B10	
		B11	
		B12	
		B13	
		B14	

3. Contidos

Unidade de contido	Descrición	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias	Metodoloxías docentes e actividades formativas	Sistemas de avaliación
Tema	Proxecto de videoxogo:			

Unidade de contido	Descrición	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias	Metodoloxías docentes e actividades formativas	Sistemas de avaliación
	- Formulación do proxecto - Preproducción - Desenvolvemento - Probas - Implementación			

4. Metodoloxías docentes e actividades formativas

Modalidade Presencial					
Metodoloxía	Descrición	Horas lectivas presenciais	Horas lectivas virtuais	Horas de traballo autónomo	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias
Atención personalizada [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	
Estudo de casos [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 plasmalo documentalmente	22,00	0,00	42,00	A10, B03, B09, B10, C08.
Presentación oral [MAG22]	Presentación oral dos traballos realizados	2,00	0,00	0,00	B01, B02, B04, B11, C01.
Traballos tutelados [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.
Suma de horas por tipo		51,00	0,00	99,00	
Horas totais				150,00	

5. Avaliación

Modalidade Presencial

Sistema de avaliación	Descrición	Ponderación (%)	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias
Presentación oral [SEG22]	Presentación oral e defensa do traballo realizado	10,00	B01, B02, B04, B11, C01.
Traballos tutelados [SEG42]	O traballo tutelado que deberá realizar o alumnado consistirá no desenvolvemento completo e funcional da proposta de xogo deseñado ao longo do cuadrimestre. 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	

Todos os aspectos relacionados con dispensa académica, dedicación ao estudo, permanencia e fraude académica rexeranse de acordo coa [normativa académica](#) vixente na UDC.

5.1. Primeira oportunidade

O traballo de cada alumno avaliarase acorde ás tarefas propias dos departamentos ós que se lle asignase.

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 na documentación presentada poderán facer que os devanditos documentos se consideren como non aceptables e por tanto como non presentados.

5.2. Segunda oportunidade

O traballo de cada alumno avaliarase acorde ás tarefas propias dos departamentos ós que se lle asignase, debendo repetir ou corrixir aqueles aspectos para os que non acadase unha valoración positiva.

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 na documentación presentada poderán facer que os devanditos documentos se consideren como non aceptables e por tanto como non presentados.

5.3. Oportunidade adiantada

O traballo de cada alumno avaliarase acorde ás tarefas propias dos departamentos ós que se lle asignase.

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 na documentación presentada poderán facer que os devanditos documentos se consideren como non aceptables e por tanto como non presentados.

5.4. Dispensa académica

Respecto ao “alumnado con recoñecemento de dedicación a tempo parcial e dispensa académica”, todos os aspectos relacionados con “dispensa académica”, “dedicación ao estudo”, “permanencia” e “fraude académica” rexeranse de acordo coa [normativa académica vixente da UDC](#).

6. Bibliografía recomendada

Bibliografía Básica

- Benito Rodríguez, María de, Oliveros Mediavilla, Miguel de (2024). Experiencias inmersivas sobre el terreno en zonas militarizadas : (2015-2023). Parte componente dunha monografía. [\[URL\]](#)
- Castillo, Travis., Novak, Jeannie, 1966- (2008). Game development essentials : game level design. Delmar. Libro. [\[URL\]](#)

- Dunniway, Troy., Novak, Jeannie, 1966- (2008). Game development essentials : gameplay mechanics. Thomson Delmar Learning. Libro. [\[URL\]](#)
- Hight, John, 1960-, Novak, Jeannie, 1966- (2008). Game development essentials : game project management. Thomson Delmar Learning. Libro. [\[URL\]](#)
- Marks, Aaron., Novak, Jeannie, 1966- (2009). Game development essentials : game audio development. Delmar Cengage Learning. Libro. [\[URL\]](#)

7. Recomendacións

Ter cursado

Deseño narrativo e de interfaces

Desenvolvemento de videoxogos 1

Programación orientada a obxectos

Deseño de niveis e xogabilidade

Modelado 2

Animación 2