



## Guía Docente

Datos Identificativos				
			2013/14	
Asignatura (*)	Contornos Inmersivos, Interactivos e de entretemento		Código	614G01062
Titulación				
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Cuarto	Obrigatoria	6
Idioma	Castelán			
Prerrequisitos				
Departamento				
Coordinación			Correo electrónico	
Profesorado	Dorado de la Calle, Julian Rivero Cebrián, Daniel		Correo electrónico	julian.dorado@udc.es daniel.rivero@udc.es
Web				
Descrición xeral				

## Competencias da titulación

Código	Competencias da titulación

## Resultados da aprendizaxe

Competencias de materia (Resultados de aprendizaxe)	Competencias da titulación		
	A3	B1	C1
	A4	B2	C3
	A5	B3	C4
	A7	B4	C5
	A8	B6	C6
	A12	B7	C7
	A13	B8	
	A21	B9	
	A25		
	A41		
	A44		

## Contidos

Temas	Subtemas
1. Introducción	
2. Programación de videoxuegos y animaciones	2.1. Introducción 2.2. Perspectiva histórica 2.3. Programación en 2D 2.4. Motores 3D 2.5. Inteligencia artificial en xuegos 2.6. Desenvolvemento multiplataforma
3. Contornos Inmersivos e de Visualización avanzada	3.1 Realidad Virtual 3.2 Realidad Aumentada 3.3 Multiversos
4. Periféricos	4.1. Periféricos

## Planificación

--



Metodoloxías / probas	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	21	42	63
Proba obxectiva	2	21	23
Prácticas de laboratorio	21	42	63
Atención personalizada	0		0

\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Impartición teórica de la materia de la asignatura
Proba obxectiva	Examen escrito sobre los contenidos de la asignatura
Prácticas de laboratorio	Elaboración de una serie de ejercicios prácticos relacionados con las explicaciones de la teoría y redacción de la memoria sobre los mismos

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Prácticas de laboratorio	

Avaliación		
Metodoloxías	Descrición	Cualificación
Prácticas de laboratorio	Realización del trabajo práctico y de la memoria y entrega en plazo. En esta parte se incluye la realización de la memoria como trabajo tutelado.	50
Proba obxectiva	Examen teórico escrito sobre los contenidos de la asignatura	50

Observacións avaliación

Fontes de información	
<b>Bibliografía básica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ian Millington (). Artificial Intelligence for Games. Elsevier</li> <li>- Stephen Cawood, Mark Fiala (2008). Augmented reality: a practical guide.</li> <li>- Ninad Sathaye (2010). Python Multimedia: Beginners Guide. Packt Publishing</li> <li>- Juan José Domínguez (2011). Tecnología Digital y Realidad Virtual.</li> <li>- Will Goldstone (2011). Unity Game Development Essentials. Packt Publishing</li> </ul>
<b>Bibliografía complementaria</b>	

Recomendacións
<b>Materias que se recomenda ter cursado previamente</b>
<b>Materias que se recomenda cursar simultaneamente</b>
<b>Materias que continúan o temario</b>
Programación I/614G01001 Programación II/614G01006 Algoritmos/614G01011 Paradigmas de Programación/614G01014 Computación Gráfica e Visualización/614G01066
<b>Observacións</b>



(\*)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 dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías