



| Guía Docente | | | | |
|-----------------------|--|--------------------|--|-----------|
| Datos Identificativos | | | | 2014/15 |
| Asignatura (*) | Contornos Inmersivos, Interactivos e de entretenimento | | Código | 614G01062 |
| Titulación | Grao en Enxeñaría Informática | | | |
| Descriptores | | | | |
| Ciclo | Período | Curso | Tipo | Créditos |
| Grao | 2º cuatrimestre | Cuarto | Obrigatoria | 6 |
| Idioma | Castelán | | | |
| Prerrequisitos | | | | |
| Departamento | Tecnoloxías da Información e as Comunicacións | | | |
| Coordinación | Dorado de la Calle, Julian | Correo electrónico | julian.dorado@udc.es | |
| Profesorado | Dorado de la Calle, Julian Rivero Cebrián, Daniel | Correo electrónico | julian.dorado@udc.es daniel.rivero@udc.es | |
| Web | | | | |
| Descripción xeral | | | | |

| Competencias da titulación | |
|----------------------------|--|
| Código | Competencias da titulación |
| A21 | Coñecemento e aplicación dos principios fundamentais e técnicas básicas dos sistemas intelixentes e a súa aplicación práctica. |
| A42 | Capacidade para coñecer os fundamentos, paradigmas e técnicas propias dos sistemas intelixentes, e analizar, deseñar e construir sistemas, servizos e aplicacións informáticas que utilicen as ditas técnicas en calquera ámbito de aplicación. |
| A43 | Capacidade para adquirir, obter, formalizar e representar o coñecemento humano nunha forma computable para a resolución de problemas mediante un sistema informático en calquera ámbito de aplicación, particularmente os relacionados con aspectos de computación, percepción e actuación en ambientes ou contornos intelixentes. |
| A44 | Capacidade para desenvolver e avaliar sistemas interactivos e de presentación de información complexa e a súa aplicación á resolución de problemas de deseño de interacción persoas-computadora. |
| A45 | Capacidade para coñecer e desenvolver técnicas de aprendizaxe computacional e deseñar e implementar aplicacións e sistemas que as utilicen, incluídas as dedicadas á extracción automática de información e coñecemento a partir de grandes volumes de datos. |
| B1 | Capacidade de resolución de problemas |
| B3 | Capacidade de análise e síntese |
| B5 | Habilidades de xestión da información |
| B9 | Capacidade para xerar novas ideas (creatividade) |
| C2 | Dominar a expresión e a comprensión de forma oral e escrita dun idioma estranxeiro. |
| C4 | Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía aberta, culta, crítica, comprometida, democrática e solidaria, capaz de analizar a realidade, diagnosticar problemas, formular e implantar solucións baseadas no coñecemento e orientadas ao ben común. |
| C6 | Valorar criticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para resolver os problemas cos que deben enfrentarse. |
| C7 | Asumir como profesional e cidadán a importancia da aprendizaxe ao longo da vida. |
| C8 | Valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade. |

| Resultados da aprendizaxe | | | | |
|--|-----|----|----|----------------------------|
| Competencias de materia (Resultados de aprendizaxe) | | | | Competencias da titulación |
| Desarrollar sistemas interactivos e inmersivos, tanto en 2D como en 3D, con los que se pueda interactuar a través de distintos dispositivos. | A21 | B1 | C2 | |
| | A42 | B3 | C4 | |
| | A43 | B5 | C6 | |
| | A44 | B9 | C7 | |
| | A45 | | C8 | |

Contidos



| Temas | Subtemas |
|---|--|
| 1. Introducción | |
| 2. Programación de videojuegos y animaciones | 2.1. Introducción 2.2. Perspectiva histórica 2.3. Programación en 2D 2.4. Motores 3D 2.5. Inteligencia artificial en juegos 2.6. Desarrollo 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 | | | |
|--------------------------|-------------------|--|--------------|
| Metodologías / probas | Horas presenciais | Horas non presenciais / trabajo autónomo | Horas totais |
| Sesión magistral | 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

| Metodologías | |
|--------------------------|---|
| Metodologías | Descripción |
| Sesión magistral | 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 | |
|--------------------------|-------------|
| Metodologías | Descripción |
| Prácticas de laboratorio | |

| Avaluación | | |
|--------------------------|---|---------------|
| Metodologías | Descripción | 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 | |
|-----------------------|--|
| Bibliografía básica | |
| | - Ian Millington (). Artificial Intelligence for Games. Elsevier - Stephen Cawood, Mark Fiala (2008). Augmented reality: a practical guide. - Ninad Sathaye (2010). Python Multimedia: Beginners Guide. Packt Publishing - Juan José Domínguez (2011). Tecnología Digital y Realidad Virtual. - Will Goldstone (2011). Unity Game Development Essentials. Packt Publishing |



Bibliografía complementaria

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Materias que continúan o temario

Programación I/614G01001

Programación II/614G01006

Algoritmos/614G01011

Paradigmas de Programación/614G01014

Computación Gráfica e Visualización/614G01066

Observacións

(*)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