



Guía Docente				
Datos Identificativos				2015/16
Asignatura (*)	Contornos Inmersivos, Interactivos e de entretemento		Código	614G01062
Titulación	Grao en Enxeñaría Informática			
Descriptores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Cuarto	Obrigatoria	6
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Presencial			
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 Fernández Blanco, Enrique Rivero Cebrián, Daniel	Correo electrónico	julian.dorado@udc.es enrique.fernandez@udc.es daniel.rivero@udc.es	
Web				
Descripción xeral	Conocimiento de las herramientas y las técnicas para el desarrollo de aplicaciones interactivas que puedan incluir características de inmersividad, sobre todo, pero no solo, aplicadas al ámbito del entretenimiento.			

Competencias do título	
Código	Competencias do título
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.
B1	Capacidade de resolución de problemas
B9	Capacidade para xerar novas ideas (creatividade)
C6	Valorar criticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para resolver os problemas cos que deben enfrentarse.

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe			Competencias do título
Desarrollar sistemas interactivos e inmersivos, tanto en 2D como en 3D, con los que se pueda interactuar a través de distintos dispositivos.			A43 B1 C6 A44 B9

Contidos	
Temas	Subtemas
1. Introducción	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				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A43 A44 C6	21	42	63
Proba obxectiva	A43 A44 B1 C6	2	20	22
Prácticas de laboratorio	A43 A44 B1 B9	21	42	63
Atención personalizada		2	0	2

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

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descripción
Sesión maxistral	As sesions maxistrais compoñense de clases presenciais nas que os profesores desgranan os conceptos da materia con ayuda de dispositivas e o encerado. Pretendese que, os alumnos, adquiran os coñecementos básicos que despóis lles permitan acometer con garantías e comprendendo mellor o traballo realizado nas prácticas.
Proba obxectiva	Tratase dunha proba mixta con unha parte tipo test, pero tamén con preguntas de desenrollo nas que os alumnos deben demostrar os coñecementos adquiridos tanto de conceptos teóricos, como demostrar o seu coñecemento de como aplicalos.
Prácticas de laboratorio	As prácticas baseanse no desenrollo de dous videoxogos completamente orixináis nos que os alumnos aplican todas as técnicas explicadas na clase de teoría. Os alumnos comezan desenrolando unha breve historia como base argumental para os xogos. Unha vez feito esto, os alumnos pasaran a desenrolar unha primeira versión do xogo en 2D. Este permitelles explorar conceptos como interacción co usuario, metodoloxías adaptadas a este tipo de produtos, desenrollo da IA, etc. Unha vez realizada a parte en 2D, os alumnos pasan a desenrolar unha segunda versión en 3D. Nesta parte atendese as dificultades propias do 3D como, por exemplo, a dificultade na determinación de colisións.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descripción
Prácticas de laboratorio	As tutorias son unha parte importante dentro do desenrollo da asignatura. Están orientadas de tal maneira que os alumnos teñan e poidan consultar distintas cuestións como: 1. Posibilidades de desenrollo profesional 2. Problemas no desenrollo das prácticas 3. Maneiras de enfocar/organizar as prácticas 4. Resolución de dubidas sobre as cuestións teóricas

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias	Descripción	Cualificación
Prácticas de laboratorio	A43 A44 B1 B9	Realización dun traballo composto de duas prácticas correspondentes a os dous videoxogos a desenrolar. Para o 2D faise uso da plataforma PyGame como motor de apoyo no desenrollo. Para o 3D utilizase unha das plataformas más comunes actualmente como é Unity3D. Ademáis dos videoxogos, evaluase a calidad da documentación e a metodoloxía aplicadas no desenrollo.	50
Proba obxectiva	A43 A44 B1 C6	Examen teórico escrito sobre os contidos da asignatura. Tratase dunha proba mixta con preguntas tipo test e algunas preguntas curtas de desenrollo para que os alumnos demostren a asimilación dos conceptos.	50

Observacións avaliación



Criterios particulares de evaluación e asistencia para alumnos con matrícula a tiempo parcial:
En canto ás prácticas e traballos, deberán entregarse en data igual que os alumnos de tempo completo.

Fontes de información

Bibliografía básica	<ul style="list-style-type: none">- Ian Millington (). Artificial Intelligence for Games. Elsevier- Will Goldstone (2011). Unity Game Development Essentials. Packt Publishing- Ninad Sathaye (2010). Python Multimedia: Beginners Guide. Packt Publishing- Juan José Domínguez (2011). Tecnología Digital y Realidad Virtual.- Stephen Cawood, Mark Fiala (2008). Augmented reality: a practical guide.- Mat Buckland (2005). Programming Game AI by Example. Wordware Publishing Inc.
Bibliografía complementaria	

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Programación I/614G01001

Programación II/614G01006

Algoritmos/614G01011

Paradigmas de Programación/614G01014

Computación Gráfica e Visualización/614G01066

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Materias que continúan o temario

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