



Guía docente				
Datos Identificativos				2016/17
Asignatura (*)	Contornos Inmersivos, Interactivos y de entretenimiento	Código	614G01062	
Titulación	Grao en Enxeñaría Informática			
Descritores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	2º cuatrimestre	Cuarto	Obligatoria	6
Idioma	Castellano			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Tecnoloxías da Información e as Comunicaci3ns			
Coordinador/a	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 general	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 / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados del título
A43	Capacidad para adquirir, obtener, formalizar y representar el conocimiento humano en una forma computable para la resolución de problemas mediante un sistema informático en cualquier ámbito de aplicación, particularmente los relacionados con aspectos de computación, percepción y actuación en ambientes o entornos inteligentes.
A44	Capacidad para desarrollar y evaluar sistemas interactivos y de presentación de información compleja y su aplicación a la resolución de problemas de diseño de interacción persona computadora.
B1	Capacidad de resolución de problemas
B9	Capacidad para generar nuevas ideas (creatividad)
C6	Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje			Competencias / Resultados del 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	

Contenidos	
Tema	Subtema
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 / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas traballo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	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

(*Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodoloxías

Metodoloxías	Descrición
Sesión magistral	Las sesiones magistrales se componen de clases presenciales en las que los profesores desgranar los conceptos de la materia con ayuda de dispositivos y el encerado. Se pretende que, los alumnos, adquieran los conocimientos básicos que después les permitan acometer con garantías y comprendiendo mejor el traballo acometido en prácticas.
Proba obxectiva	Se trata de una proba mixta con una parte tipo test, pero también con preguntas de desenvolvemento en las que los alumnos deben demostrar los conocimientos adquiridos tanto de conceptos teóricos, como demostrar su conocimiento de como aplicarlos.
Prácticas de laboratorio	Las prácticas se basan en el desenvolvemento de dos videoxuegos completamente orixinales en los que los alumnos aplican todas las técnicas explicadas en la clase de teoría. Los alumnos comienzan desenvolvemento una breve historia como base argumental para los xuegos. Unha vez hecho esto, los alumnos pasaran a desenvolvemento una primeira versión del xuego en 2D. Esto les permite explorar conceptos como interacción con el usuario, metodoloxías adaptadas a este tipo de produtos, desenvolvemento de la IA, etc. Una vez realizada la parte en 2D, los alumnos pasan a desenvolvemento una segunda versión en 3D. En esta parte se atiende a las dificultades propias del 3D como, por exemplo, la dificultad de determinar las colisiones.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Prácticas de laboratorio	As tutorías son unha parte importante dentro do desenvolvemento da asignatura. Están orientadas de tal maneira que os alumnos teñan e poidan consultar distintas cuestións como: <ol style="list-style-type: none"> 1. Posibilidades de desenvolvemento profesional 2. Problemas no desenvolvemento das prácticas 3. Maneiras de enfocar/organizar as prácticas 4. Resolución de dúbidas sobre as cuestións teóricas

Evaluación

Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Calificación
Prácticas de laboratorio	A43 A44 B1 B9	Realización de un traballo composto de dos prácticas correspondientes a los dos videoxuegos a desenvolvemento. Para el 2D se hace uso de la plataforma PyGame como motor de apoio en el desenvolvemento. Para el 3D se utiliza una das plataformas más comunes actualmente como es Unity3D. Además de los videoxuegos, se evalúa la calidad de la documentación y la metodoloxía aplicada en el desenvolvemento.	50
Proba obxectiva	A43 A44 B1 C6	Examen teórico escrito sobre los contenidos de la asignatura. Se trata de una proba mixta con preguntas tipo test y algunas preguntas cortas de desenvolvemento para que los alumnos demuestren la asimilación de los conceptos.	50

Observacións evaluación



Criterios particulares de

evaluación y asistencia para alumnos con matrícula a tiempo parcial:

En cuanto a las prácticas y trabajos, deberán entregarse en fecha igual que los alumnos de tiempo completo.

Fuentes de información

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.
Complementaria	

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Programación I/614G01001

Programación II/614G01006

Algoritmos/614G01011

Paradigmas de Programación/614G01014

Computación Gráfica y Visualización/614G01066

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Asignaturas que continúan el temario

Otros comentarios

(*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías