



Guía Docente				
Datos Identificativos				2018/19
Asignatura (*)	Rendemento e Optimización de Videoxogos	Código	730529018	
Titulación				
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Mestrado Oficial	2º cuatrimestre	Primeiro	Optativa	3
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Electrónica e SistemasEnxeñaría de Computadores			
Coordinación	Padron Gonzalez, Emilio Jose	Correo electrónico	emilio.padron@udc.es	
Profesorado	Andrade Canosa, Diego	Correo electrónico	diego.andrade@udc.es	
	Padron Gonzalez, Emilio Jose		emilio.padron@udc.es	
Web				
Descrición xeral	O obxectivo desta materia é familiarizar ao alumnado cos aspectos relacionados co rendemento dun videoxogo, e coas principais tarefas de «profiling» e optimización necesarias para acadalo.			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
Coñecer as principais características da plataforma hardware sobre a que se executa un videoxogo	AP8	BP8 BP10	CP3 CP4 CP8
Coñecer a estrutura software dun videoxogo e dun motor de videoxogos	AP8 AP24	BP6 BP8 BP10 BP13	CP3 CP4 CP8
Coñecer os aspectos máis importantes á hora de analizar o rendemento dun videoxogo e como detectar os seus principais colos de botella	AP8 AP24 AP25	BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP6 BP7 BP13	CP3 CP4 CP7
Aprender a optimizar un videoxogo para mellorar o seu rendemento nunha determinada plataforma	AP8 AP24 AP25	BP6 BP7 BP10 BP13	CP3 CP4

Contidos	
Temas	Subtemas
Introdución	<ol style="list-style-type: none"> Fundamentos da organización e arquitectura dun computador Estrutura e funcionamento básico dun videoxogo Caracterización do rendemento dun videoxogo e principais métricas de rendemento



Análise e optimización do rendemento dun videoxogo	<ol style="list-style-type: none"> 1. CPU <ol style="list-style-type: none"> 1.1 Explotación eficiente da xerarquía de memoria 1.2 Explotación eficiente das arquitecturas multinúcleo 2. GPU <ol style="list-style-type: none"> 2.1 Uso eficiente do pipeline de rendering 2.2 Uso eficiente da memoria da tarxeta gráfica 2.3 As transferencias CPU-GPU 2.4 Costes de efectos visuais 3. Profiling con Unreal Engine 4. Optimizando en Unreal Engine 5. Outras optimizacións software
--	--

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Prácticas de laboratorio	A8 A24 A25 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B10 B13 C3 C4 C7 C8	12.5	50	62.5
Proba mixta	A8 A24 A25 B3 B4 B7 B8 B10 C3	1.5	0	1.5
Sesión maxistral	A25 A8 B1 B3 B8 B10 C7	10	0	10
Atención personalizada		1	0	1

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

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Prácticas de laboratorio	Sesións experimentais que permitan ao alumno familiarizarse desde un punto de vista práctico cos contidos expostos nas clases teóricas. Inclúe tanto tarefas dirixidas como outras orientadas a ser resoltas de forma autónoma polo estudante.
Proba mixta	Proba na que o alumno ten que amosar que adquiriu as competencias propias da materia a través da resposta a preguntas teóricas e da resolución de problemas.
Sesión maxistral	Clases teóricas, nas que se expón o contido de cada tema. O alumno disporá de todo o material preciso con anterioridade á clase e o profesor promoverá unha actitude activa, realizando preguntas que permitan clarear aspectos concretos e deixando cuestións abertas para a reflexión do alumno.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Prácticas de laboratorio	<p>A atención personalizada estará garantida na realización das prácticas de laboratorio, sendo imprescindible para dirixir ao estudante no desenvolvemento do seu traballo. Esta atención personalizada serve, ademais, para validar e avaliar o traballo realizado polo estudante nas distintas fases do seu desenvolvemento, ata a súa finalización.</p> <p>Estudantes con matrícula a tempo parcial e con dispensa académica de exención de docencia: deberanse poñer en contacto cos profesores da materia para establecer as medidas de atención personalizada específicas.</p>

Avaliación



Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Prácticas de laboratorio	A8 A24 A25 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B10 B13 C3 C4 C7 C8	Realización de prácticas, nos que o alumno ten que empregar os coñecementos adquiridos para resolver distintos problemas de forma autónoma.	70
Proba mixta	A8 A24 A25 B3 B4 B7 B8 B10 C3	Proba na que o alumno ten que amosar que adquiriu as competencias propias da materia mediante a resposta a preguntas teóricas e a resolución de problemas.	30

Observacións avaliación

Estudantes con matrícula a tempo parcial e con dispensa académica de exención de docencia: deberanse poñer en contacto co profesorado da materia para posibilitar a realización das tarefas avaliáveis fóra da organización habitual da mesma.

Fontes de información

Bibliografía básica	- Documentación en liña do motor Unreal Engine (). Unreal Engine doc: Engine Features-&Performance and Profiling. https://docs.unrealengine.com/en-us/Engine/Performance Como bibliografía básica incluímos unicamente a documentación oficial do motor Unreal Engine, na parte adicada a rendemento e profiling.
Bibliografía complementaria	- Jason Gregory (2014). Game Engine Architecture (2nd Edition). A K Peters/CRC Press - Robert Nystrom (2014). Game Programming Patterns. Genever Benning - Mike McShaffry, David Graham (2012). Game Coding Complete (4th Edition). Cengage Learning PTR - John L. Hennessy, David A. Patterson (2017). Computer Architecture: A Quantitative Approach (6th Edition). Morgan Kaufmann Inclúense estes catro libros como bibliografía complementaria.Os tres primeiros son específicos do desenvolvementos de videoxogos e teñen unha parte do seu contido adicada a aspectos de depuración, profiling e rendemento.O cuarto libro, Hennessy&Patterson, é un clásico da arquitectura de computadores e pode axudar a profundizar en temas de explotación da xerarquía de memoria, multiproceso, etc. O libro de Robert Nystrom, Game Programming Patterns, está dispoñible en liña de balde aquí: http://gameprogrammingpatterns.com

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Fundamentos de Gráficos por Computador/730529004
Programación para Videoxogos/730529008

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Programación Avanzada para Videoxogos/730529019

Materias que continúan o temario

Observacións

Para axudar a conseguir unha contorna inmediata sostible e cumprir co obxectivo da acción número 5, «Docencia e investigación saudable e sustentable ambiental e social», do «Plan de Acción Green Campus Ferrol», a entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia:Solicítanse en formato virtual e/ou soporte informáticoRealízase a través de Moodle e/ou correo electrónico, en formato dixital sen necesidade de imprimilosEn caso de precisarse algunha entrega en papel: Non se empregarán plásticosRealízanse impresións a dobre caraEmpregarase papel reciclado.Evitarase a impresión de borradores

Débase facer un uso sostible dos recursos e impulsar a prevención de impactos negativos sobre o medio natural.



(*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