



Guía docente				
Datos Identificativos				2018/19
Asignatura (*)	Rendimiento y Optimización de Videojuegos	Código	730529018	
Titulación	Máster Universitario en Diseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos			
Descritores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Máster Oficial	2º cuatrimestre	Primero	Optativa	3
Idioma	CastellanoGallego			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Electrónica e SistemasEnxeñaría de Computadores			
Coordinador/a	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				
Descripción general	El objetivo de esta asignatura es familiarizar al alumnado con los aspectos relacionados con el rendimiento de un videojuego, y con las principales tareas de «profiling» y optimización necesarias para alcanzarlo.			

Competencias del título	
Código	Competencias del título
A8	CE08 - Conocer los fundamentos de la generación de gráficos por computador
A24	CE24 - Conocer la arquitectura y el funcionamiento interno de motores de videojuegos y tener la capacidad de programarlos
A25	CE25 - Analizar, evaluar y optimizar el rendimiento de un videojuego
B1	CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
B2	CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
B3	CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
B4	CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades
B5	CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo
B6	CG1 - Capacidad de organización y planificación, especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los contenidos audiovisuales digitales que componen un videojuego
B7	CG2 - Capacidad de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnológico y en el campo de la creación de contenidos digitales interactivos
B8	CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de estudio
B10	CG5 - Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con que deben enfrentarse
B13	CG8 - Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, integrando las diferentes partes del programa, relacionándolas y agrupándolas en el desarrollo de productos complejos
C3	CT3 - Habilidad para a gestión de la información
C4	CT4 - Capacidad de abstracción, análisis, síntesis y estructuración de la información y las ideas
C7	CT7 - Comprender y valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en la profesión y en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad
C8	CT8 - Conocimiento y utilización de las nuevas tecnologías necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida



Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje	Competencias del título		
Conocer las principales características de la plataforma hardware sobre la que se ejecuta un videojuego	AP8	BP8 BP10	CP3 CP4 CP8
Conocer la estructura software de un videojuego y de un motor de videojuegos	AP8 AP24	BP6 BP8 BP10 BP13	CP3 CP4 CP8
Conocer los aspectos más importantes a la hora de analizar el rendimiento de un videojuego y cómo detectar sus principales cuellos de botella	AP8 AP24 AP25	BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP6 BP7 BP13	CP3 CP4 CP7
Aprender a optimizar un videojuego para mejorar su rendimiento en una determinada plataforma	AP8 AP24 AP25	BP6 BP7 BP10 BP13	CP3 CP4

Contenidos	
Tema	Subtema
Introducción	1. Fundamentos de la organización y arquitectura de un computador 2. Estructura y funcionamiento básico de un videojuego 3. Caracterización del rendimiento de un videojuego y principales métricas de rendimiento
Análisis y optimización del rendimiento de un videojuego	1. CPU 1.1 Explotación eficiente de la jerarquía de memoria 1.2 Explotación eficiente de las arquitecturas multinúcleo 2. GPU 2.1 Uso eficiente del pipeline de rendering 2.2 Uso eficiente de la memoria de la tarjeta gráfica 2.3 Las transferencias CPU-GPU 2.4 Costes de efectos visuales 3. Profiling con Unreal Engine 4. Optimizando en Unreal Engine 5. Otras optimizaciones software

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
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



Prueba mixta	A8 A24 A25 B3 B4 B7 B8 B10 C3	1.5	0	1.5
Sesión magistral	A25 A8 B1 B3 B8 B10 C7	10	0	10
Atención personalizada		1	0	1

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

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Prácticas de laboratorio	Sesiones experimentales que permitan al alumno familiarizarse desde un punto de vista práctico en los contenidos expuestos en las clases teóricas. Incluye tanto tareas dirigidas como otras orientadas a ser resueltas de forma autónoma por el estudiante.
Prueba mixta	Prueba en la que el alumno tiene que mostrar haber adquirido las competencias propias de la asignatura a través de la respuesta a preguntas teóricas y de la resolución de problemas.
Sesión magistral	Clases teóricas, en las que se expone el contenido de cada tema. El alumno dispondrá de todo el material necesario con anterioridad a la clase, y el profesor promoverá una actitud activa, realizando preguntas que permitan aclarar aspectos concretos y dejando cuestiones abiertas para la reflexión del estudiante.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Prácticas de laboratorio	La atención personalizada estará garantizada en la realización de las prácticas de laboratorio, siendo imprescindible para dirigir al estudiante en el desarrollo de su trabajo. Esta atención personalizada sirve, además, para validar y evaluar el trabajo realizado por el estudiante en las distintas fases de su desarrollo, hasta su finalización.  Estudiantes con matrícula a tiempo parcial y con dispensa académica de exención de docencia: deberán ponerse en contacto con los profesores de la asignatura para establecer las medidas de atención personalizada específicas.

Evaluación			
Metodologías	Competencias	Descripción	Calificación
Prácticas de laboratorio	A8 A24 A25 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B10 B13 C3 C4 C7 C8	Realización de prácticas, en las que el alumno tiene que emplear los conocimientos adquiridos para resolver distintos problemas de forma autónoma.	70
Prueba mixta	A8 A24 A25 B3 B4 B7 B8 B10 C3	Prueba en la que el alumno tiene que mostrar haber adquirido las competencias propias de la asignatura mediante la respuesta a preguntas teóricas y la resolución de problemas.	30

Observaciones evaluación
Estudiantes con matrícula a tiempo parcial y con dispensa académica de exención de docencia: deberán ponerse en contacto con el profesorado de la materia para posibilitar la realización de las tareas evaluables fuera de la organización habitual de la misma

Fuentes de información	
Básica	- Documentación en línea do motor Unreal Engine (). Unreal Engine doc: Engine Features-&Performance and Profiling. <a href="https://docs.unrealengine.com/en-us/Engine/Performance">https://docs.unrealengine.com/en-us/Engine/Performance</a> Como bibliografía básica incluimos unicamente a documentación oficial do motor Unreal Engine, na parte adicada a rendimento e profiling.



<b>Complementaría</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Jason Gregory (2014). Game Engine Architecture (2nd Edition). A K Peters/CRC Press</li><li>- Robert Nystrom (2014). Game Programming Patterns. Genever Benning</li><li>- Mike McShaffry, David Graham (2012). Game Coding Complete (4th Edition). Cengage Learning PTR</li><li>- John L. Hennessy, David A. Patterson (2017). Computer Architecture: A Quantitative Approach (6th Edition). Morgan Kaufmann</li></ul> <p>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&amp;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: <a href="http://gameprogrammingpatterns.com">http://gameprogrammingpatterns.com</a></p>
-----------------------	---

## Recomendaciónes

### Asignaturas que se recomenda haber cursado previamente

Fundamentos de Gráficos por Computador/730529004

Programación para Videoxogos/730529008

### Asignaturas que se recomenda cursar simultaneamente

Programación Avanzada para Videoxogos/730529019

### 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