



| Guía Docente          |  |                    |                         |           |
|-----------------------|--|--------------------|-------------------------|-----------|
| Datos Identificativos |  |                    |                         | 2018/19   |
| Asignatura (*)        | Programación Avanzada para Videoxogos                    |                    | Código                  | 730529019 |
| Titulación            |  |                    |                         |           |
| Descritores           |  |                    |                         |           |
| Ciclo                 | Período  | Curso              | Tipo                    | Créditos  |
| Mestrado Oficial      | 2º cuatrimestre  | Primeiro           | Optativa                | 3         |
| Idioma                | Galego   |                    |                         |           |
| Modalidade docente    | Presencial   |                    |                         |           |
| Prerrequisitos        |  |                    |                         |           |
| Departamento          | ComputaciónTecnoloxías da Información e as Comunicaci3ns |                    |                         |           |
| Coordinaci3n          | Castro Pena, Luz   | Correo electr3nico | maria.luz.castro@udc.es |           |
| Profesorado           | Castro Pena, Luz   | Correo electr3nico | maria.luz.castro@udc.es |           |
| Web                   |  |                    |                         |           |
| Descrici3n xeral      | Programaci3n avanzada para videoxogos                    |                    |                         |           |

| Competencias do t3tulo |                        |
|------------------------|------------------------|
| C3digo                 | Competencias do t3tulo |

| Resultados da aprendizaxe   |  |                        |  |  |
|---|--|------------------------|--|--|
| Resultados de aprendizaxe   |  | Competencias do t3tulo |  |  |
| O alumnado coñecer3 as 3ltimas tendencias, as tecnolox3as emerxentes e m3is recentes no deseño e desenvolvemento de videoxogos. Entre outros, o alumnado coñecer3 fundamentos e problem3ticas relacionadas con xogos multixogador, realidade virtual e aumentada. Empregarase fundamentalmente o motor de Unreal, en concreto con programaci3n C++ e BluePrint. |  | AP26<br>AP30           | BP1<br>BP2<br>BP3<br>BP4<br>BP5<br>BP6<br>BP7<br>BP8<br>BP10<br>BP13 | CP2<br>CP4<br>CP5<br>CP6<br>CP7<br>CP8 |

| Contidos              |   |
|-----------------------|---|
| Temas                 | Subtemas  |
| Programaci3n Avanzada | 1 Programaci3n para xogos multixogador<br>2. Programaci3n para Unreal: BluePrint e C++<br>3. Realidade Aumentada e Virtual<br>4. Tecnolox3as emerxentes en desenvolvemento de videoxogos<br>5. Tecnolox3as emerxentes en deseño de videoxogos |

| Planificaci3n            |   |                   |   |              |
|--------------------------|---|-------------------|---|--------------|
| Metodolox3as / probas    | Competencias  | Horas presenciais | Horas non presenciais / traballo aut3nomo | Horas totais |
| Sesi3n maxistral         | A26 B1 B8   | 4                 | 5   | 9            |
| Pr3cticas de laboratorio | A30 B2 B3 B4 B5 B6<br>B7 B10 B13 C2 C4<br>C5 C6 C7 C8 | 11                | 25  | 36           |



|                        |   |   |    |    |
|------------------------|---|---|----|----|
| Traballos tutelados    | A30 B1 B2 B3 B5 B6<br>B7 B10 B13 C2 C4<br>C5 C6 | 4 | 20 | 24 |
| Proba práctica         | A26 A30 B13 C4                                  | 2 | 0  | 2  |
| Atención personalizada |   | 4 | 0  | 4  |

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

| Metodoloxías             |  |
|--------------------------|--|
| Metodoloxías             | Descrición   |
| Sesión maxistral         | Clases de teoría onde se imparten os contidos do temario.                      |
| Prácticas de laboratorio | Elaboración de traballos prácticos no laboratorio.                             |
| Traballos tutelados      | Resolución de traballos tutelados propostos e resoltos en horario de titorías. |
| Proba práctica           | Proba obxectiva (exame)  |

| Atención personalizada   |   |
|--------------------------|---|
| Metodoloxías             | Descrición  |
| Prácticas de laboratorio | Resolución de dúbidas de teoría ou prácticas, traballos tutelados, etc. en horario de titorías.   |
| Sesión maxistral         | O seguimento da materia non debe presentar problemas ao estudiantado con matrícula a tempo parcial, xa que non se esixe nin se puntúa a asistencia. Porén, este alumnado é responsable de estar ao corrente dos materiais colgados no Moodle, así como das tarefas que por ese medio se propoñan para entrega. Estas entregas, de non ser telemáticas, serán acordadas co estudiantado a tempo parcial de xeito que se compatibilice na medida do posible coa súa dispoñibilidade e a do profesorado. |
| Traballos tutelados      |   |
| Proba práctica           |   |

| Avaliación               |   |  |               |
|--------------------------|---|--|---------------|
| Metodoloxías             | Competencias  | Descrición   | Cualificación |
| Prácticas de laboratorio | A30 B2 B3 B4 B5 B6<br>B7 B10 B13 C2 C4<br>C5 C6 C7 C8 | Entrega e defensa de traballos prácticos de laboratorio. Computa ata un máximo de 4 puntos na nota final. A súa realización non é obrigatoria para superar a materia.              | 40            |
| Traballos tutelados      | A30 B1 B2 B3 B5 B6<br>B7 B10 B13 C2 C4<br>C5 C6       | Resolución e participación en traballos tutelados en horario de titorías. Computa un máximo de 2 puntos da nota final. A súa realización non é obrigatoria para superar a materia. | 20            |
| Proba práctica           | A26 A30 B13 C4  | Exame eminentemente práctico que computa un máximo de 4 puntos sobre a nota final. É necesario aprobar o exame para superar a materia.   | 40            |

| Observacións avaliación  |
|--|
| En caso de non acadar o mínimo na proba práctica, a nota final será a obtida nesta proba. Na convocatoria de segunda oportunidade, a proba práctica poderá ir acompañada dunha actividade de avaliación das prácticas de laboratorio. De acordo coa normativa da UDC en relación ao estudiantado matriculado a tempo parcial, o réxime de asistencia a clase non afectará negativamente ao proceso de avaliación, admitíndose nesta materia a dispensa académica para a asistencia solicitada polas canles institucionais habilitadas ao efecto. Porén, esta flexibilidade asistencial non eximirá da entrega de traballos tutelados e prácticas nos mesmos prazos fixados para o estudiantado a tempo completo. |

| Fontes de información |
|-----------------------|
|                       |

