



Guía docente				
Datos Identificativos				2019/20
Asignatura (*)	Inteligencia Artificial	Código	730529033	
Titulación	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos			
Descritores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Máster Oficial	2º cuatrimestre	Segundo	Optativa	3
Idioma	CastellanoGallegoInglés			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da Información			
Coordinador/a	Dorado de la Calle, Julian	Correo electrónico	julian.dorado@udc.es	
Profesorado	Dorado de la Calle, Julian Fernández Blanco, Enrique	Correo electrónico	julian.dorado@udc.es enrique.fernandez@udc.es	
Web				
Descripción general	Aprender los fundamentos de las técnicas y algoritmos de inteligencia artificial usados en los videojuegos para crear comportamientos con apariencia natural.			

Competencias del título	
Código	Competencias del título
A32	CE32 - Crear, animar y programar personajes autónomos y manejados por el jugador dentro de motores de videojuegos
A35	CE35 - Conocer los fundamentos de inteligencia artificial aplicados en videojuegos
A36	CE36 - Aplicar técnicas de inteligencia artificial para definir comportamientos con apariencia inteligente para objetos y personajes 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
C3	CT3 - Habilidad para la gestión de la información
C5	CT5 - Asunción de la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida y capacidad de autoaprendizaje mediante la inquietud por buscar y adquirir nuevos conocimientos
C6	CT6 - Capacidad de enfrentarse a situaciones nuevas y utilizar el conocimiento, tecnología e información disponibles para resolver los problemas con los que debe de enfrentarse
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		
Aprender los fundamentos de las técnicas y algoritmos de inteligencia artificial usados en videojuegos	AP35	BP1 BP5 BP10	CP5 CP7
Conocer qué características son importantes para que un comportamiento se perciba como inteligente o natural y aprender a crear personajes que reaccionen de manera natural, que se comporten de manera autónoma, que tomen decisiones, etc.	AP32 AP36	BP2 BP3 BP4 BP6 BP7 BP8	CP3 CP6 CP8

Contenidos	
Tema	Subtema
Historia de la IA en videojuegos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Procedurales 2. Heurísticos 3. Emergente 4. DataMinig para IA Metamórficas
Análisis de IA según la temática de los videojuegos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Beat-em-up 2. Racing 3. FPS 4. Estrategia por turnos 5. RTS 6. RPG
Fundamentos teóricos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teoría de Juegos 2. Calculo edonista
Motor de IA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ciclo de racionamiento 2. Tipos de motores
Sistemas de Navegación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Algoritmo de búsqueda en anchura 2. Algoritmo de búsqueda en profundidad 3. Algoritmo A* 4. Optimizaciones sobre A*
Técnicas fundamentales de toma de decisión	<ol style="list-style-type: none"> 1. Maquina de estados Definición Tipos Implementación 2. Lógica Fuzzy Definición Funciones 3. MiniMax Definición Poda Alfa-Beta Optimizaciones

Planificación



Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas no presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Prueba objetiva	B3 B4	3	24	27
Sesión magistral	A35 B10 B5 B1 C7 C5	6	12	18
Prácticas a través de TIC	A36 A32 B2 B6 B7 B8 C3 C6 C8	8	18	26
Atención personalizada		4	0	4

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

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Prueba objetiva	Examen de preguntas cortas o test sobre los contenidos de la materia
Sesión magistral	Clase de la parte teórica sobre los contenidos de la materia
Prácticas a través de TIC	Clase práctica con ejercicios para experimentar los contenidos teóricos de la materia

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Prácticas a través de TIC	Seguimiento de los alumnos en el aula mediante preguntas sobre los contenidos de teoría y ayudas puntuales para el avance de las prácticas
Sesión magistral	

Evaluación			
Metodoloxías	Competencias	Descrición	Calificación
Prácticas a través de TIC	A36 A32 B2 B6 B7 B8 C3 C6 C8	Realización de ejercicios en clase de prácticas sobre los contenidos teóricos de la materia	50
Prueba objetiva	B3 B4	Examen de preguntas cortas o test para evaluar los conocimientos adquiridos por el alumno durante las clases	50

Observaciones evaluación
<p>La nota total para aprobar la materia es de 5 puntos sobre 10.</p> <p>En la Prueba objetiva es necesario obtener un mínimo de un 4 sobre 10 para sumar la nota de las prácticas.</p> <p>La nota del apartado de prácticas conseguida para la primera oportunidad, se mantendrá para la segunda, no pudiendo conseguir una segunda calificación.</p> <p>Dispensa académica:</p> <p>-</p> <p>En el caso de las prácticas a través de las TIC, para los alumnos a tiempo parcial, se plantearán en Moodle ejercicios que podrán entregar para puntuar en este apartado</p> <p>- La dispensa será de hasta el 75% de horas de clase.</p> <p>-</p> <p>La evaluación tanto para la primera como para la segunda oportunidad, y tanto para los alumnos de tiempo parcial como para los de tiempo total seguirá los porcentajes indicados en este apartado.</p>

Fuentes de información

