



Guía Docente

Datos Identificativos					2021/22
Asignatura (*)	Desenvolvemento de Videoxogos 2		Código	616G02040	
Titulación					
Descritores					
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos	
Grao	2º cuadrimestre	Terceiro	Obrigatoria	6	
Idioma	CastelánGalego				
Modalidade docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento	Enxeñaría Civil				
Coordinación	García Aradas, Cristina	Correo electrónico	c.garadas@udc.es		
Profesorado	García Aradas, Cristina	Correo electrónico	c.garadas@udc.es		
Web					
Descrición xeral	O alumno avanzará no uso dos distintos compoñentes dun motor de videoxogos, cos que aprenderá a desenvolver distintos sistemas de xogo, mecanismos de interacción en pantalla, xestión de niveis e secuencias cinemáticas, así como mellorar a experiencia de usuario				
Plan de continxencia	<p>1. Modificacións nos contidos Os contidos serán os mesmos.</p> <p>2. Metodoloxías Mantéñense todas as metodoloxías excepto as presenciais, que se realizarán en liña.</p> <p>3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado Realizaranse por medio de M. Teams.</p> <p>4. Modificacións na avaliación Mantense.</p> <p>5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía Mantense.</p>				

Competencias / Resultados do título

Código	Competencias / Resultados do título
--------	-------------------------------------

Resultados da aprendizaxe

Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
Recibir, comprender e sintetizar coñecementos, explicados polo profesor, mediante a asistencia presencial a clase e o estudo autónomo non presencial			C3 C4 C6 C7
Expor e resolver problemas relacionados co aprendido, para comprender a súa aplicación práctica.		B8 B9 B10 B11 B12 B13 B14	C8



Realizar un traballo individualmente	A10	B3 B4 B5	C1 C9
Identificar aspectos comunes entre la materia impartida y otras disciplinas del grado, y plasmarlo documentalmente	A23 A27	B1 B2 B6 B7	

Contidos	
Temas	Subtemas
Desenvolvemento de interfaces de usuario.	Pantalla. HUD
Presentación de información dinámica.	Sistemas de saúde, armamento, puntuación, etc.
Sistemas de inventario.	Inventario.
Cinemáticas.	Cinemáticas.
Xestión de niveis.	Carga síncrona e asíncrona.
Compilación e empaquetado.	Compilación e empaquetado.

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A10 A23 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 C7 C8	20	0	20
Solución de problemas	A10 A23 A27 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B13 B14 C1 C3 C7 C8 C9	16	64	80
Traballos tutelados	A10 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9	5	40	45
Presentación oral	B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 C9	1	3	4
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
Sesión maxistral	Exposición oral complementada co uso de medios audiovisuais e a introdución dalgunhas preguntas dirixidas aos estudantes, coa finalidade de transmitir coñecementos e facilitar a aprendizaxe da materia.
Solución de problemas	Exporanse casos prácticos nos que o alumno terá que aplicar os coñecementos expostos nas sesións maxistrais para resolver os problemas e lograr así o resultado esperado.
Traballos tutelados	Coa supervisión do profesorado, e principalmente co traballo persoal non presencial, os alumnos terán que desenvolver os contidos que se propoñan.
Presentación oral	Presentarase o proxecto realizado ao longo da asignatura.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición



Traballos tutelados Solución de problemas	O alumno resolverá nas titorías os problemas que se atope durante o traballo non presencial e que lle impidan avanzar no desenvolvemento das súas tarefas.
---	--

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Traballos tutelados	A10 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9	Demoreel (15) Memoria (15) Prototipo (20)	50
Solución de problemas	A10 A23 A27 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B13 B14 C1 C3 C7 C8 C9	P1(10) P2(10) P3(10) P4(10)	40
Presentación oral	B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 C9	Presentación (10)	10

Observacións avaliación
As prácticas (P1, P2, P3, P4) que se solicitarán durante o avance do curso dan o acceso para poder presentar o traballo tutelado final. Será obrigatorio entregar un mínimo de dous e alcanzar ou superar nelas o 50% de cualificación. Para aprobar a materia non é suficiente con aprobar a entrega do traballo tutelado. A presentación oral será de carácter optativo para o alumno e só influirá na media da cualificación total da materia se supera o 50% de cualificación. En caso de suspender o curso na primeira convocatoria volverán entregar as prácticas presentadas con cualificación menor ao 50% así como o traballo tutelado correspondente na segunda convocatoria. Os criterios e actividades de avaliación para o alumnado con recoñecemento de dedicación a tempo parcial e dispensa académica (exención de asistencia) será o mesmo que para o resto do alumnado.

Fontes de información	
Bibliografía básica	- Vallejo Fernández, David (2019). Programación de Videoxogos con Unreal Engine 4. - Unreal Engine Documentation (). https://docs.unrealengine.com/4.27/en-US/ . - Unreal Online Learning (). https://www.unrealengine.com/en-US/academy .
Bibliografía complementaria	- Lengyel, Eric (2016). Mathematics. LinconIn, California : Terathon Software LLC

Recomendacións
Materias que se recomenda ter cursado previamente
Desenvolvemento de Videoxogos 1/616G02039
Materias que se recomenda cursar simultaneamente
Desenvolvemento de Personaxes/616G02041 Proxecto de Videoxogo/616G02042
Materias que continúan o temario
Observacións

(*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