



Teaching Guide						
Identifying Data				2023/24		
Subject (*)	Video Game Programming		Code	730529008		
Study programme	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videogames					
Descriptors						
Cycle	Period	Year	Type	Credits		
Official Master's Degree	1st four-month period	First	Optional	6		
Language	SpanishGalician					
Teaching method	Face-to-face					
Prerequisites						
Department	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputaciónTecnoloxías da Información e as Comunicacións					
Coordinador	Torrente Patiño, Álvaro	E-mail	alvaro.torrente@udc.es			
Lecturers	Torrente Patiño, Álvaro	E-mail	alvaro.torrente@udc.es			
Web						
General description	Videogame programming					

Study programme competences	
Code	Study programme competences
A24	CE24 - Coñecer a arquitectura e o funcionamento interno de motores de videoxogos e ter a capacidade de programalos
A30	CE30 - Construir, compoñer e programar un videoxogo
B1	CB6 - Posuér e comprender coñecementos que acheguen unha base ou oportunidade de ser orixinais no desenvolvemento e/ou aplicación de ideas, a miúdo nun contexto de investigación
B2	CB7 - Que os estudantes saibam aplicar os coñecementos adquiridos e a súa capacidade de resolución de problemas en contornas novas ou pouco coñecidos dentro de contextos más amplos (ou multidisciplinares) relacionados coa súa área de estudo
B3	CB8 - Que os estudantes sexan capaces de integrar coñecementos e enfrentarse á complexidade de formular xuízos a partir dunha información que, sendo incompleta ou limitada, inclúa reflexións sobre as responsabilidades sociais e éticas vinculadas á aplicación dos seus coñecementos e xuízos
B4	CB9 - Que os estudantes saibam comunicar as súas conclusións e os coñecementos e razóns últimas que as sustentan a públicos especializados e non especializados dun modo claro e sen ambigüidades
B5	CB10 - Que os estudantes posúan as habilidades de aprendizaxe que lles permitan continuar estudiando dun modo que haberá de ser en gran medida autodirigido ou autónomo
B6	CG1 - Capacidade de organización e planificación, especialmente na formulación de traballos conducentes á creación dos contidos audiovisuais dixitais que compoñen un videoxogo
B7	CG2 - Capacidade de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnolóxico e no campo da creación de contidos dixitais interactivos
B8	CG3 - Coñecementos informáticos, en especial os relativos ao uso de tecnoloxías e programas de última xeración no campo de estudo
B10	CG5 - Valorar críticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para resolver os problemas con que deben enfrentarse
B11	CG6 - Capacidade crítica e autocrítica necesaria en todo proceso creativo no que se busca un compromiso coa calidade do traballo, os resultados e as solucións propostas
B13	CG8 - Capacidade de aplicar os coñecementos na práctica, integrando as diferentes partes do programa, relacionándoas e agrupándoas no desenvolvemento de produtos complexos
C2	CT2 - Capacidade de traballo persoal, organizado e planificado
C3	CT3 - Habilidade para a xestión da información
C4	CT4 - Capacidade de abstracción, análise, síntese e estruturación da información e as ideas
C5	CT5 - Asunción da importancia da aprendizaxe ao longo da vida e capacidade de autoaprendizaxe mediante a inquietude por buscar e adquirir novos coñecementos
C6	CT6 - Capacidade de enfrentarse a situacións novas e utilizar o coñecemento, tecnoloxía e información dispoñibles para resolver os problemas cos que debe de enfrentarse



C7	CT7 - Comprender e valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico na profesión e no avance socioeconómico e cultural da sociedade
C8	CT8 - Coñecemento e utilización das novas tecnoloxías necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida

Learning outcomes			
Learning outcomes			Study programme competences
O alumnado aprenderá como funciona internamente un motor de videoxogos. Para isto coñecerá como é a arquitectura interna dun motor de videoxogos -Unreal-, como organiza os datos e como os procesa para xerar cada imaxe do xogo e permitir a interacción do usuario. O alumnado aprenderá tamén como se programa dentro dun motor e como se poden estender as súas capacidades creando módulos propios. Para isto o alumnado adquirirá coñecementos básicos de programación nas linguaxes más comúns empregadas nestes motores, como Blueprint.	AJ24	BJ1	CJ2
	AJ30	BJ2	CJ3
	BJ3	CJ4	
	BJ4	CJ5	
	BJ5	CJ6	
	BJ6	CJ7	
	BJ7	CJ8	
	BJ8		
	BJ10		
	BJ11		
	BJ13		

Contents	
Topic	Sub-topic
Motores de videoxogos	1 Arquitectura dun motor de videoxogos 2. Linguaxes de programación para videoxogos. 3. Programación básica nun motor de videoxogos. 4. Ferramentas de desenvolvemento. 5. Bibliotecas e motores de xogo.

Planning				
Methodologies / tests	Competencies	Ordinary class hours	Student?s personal work hours	Total hours
Guest lecture / keynote speech	A24 B1 B5 B8 C4 C5 C8	8	12	20
Laboratory practice	A30 B2 B3 B4 B6 B7 B13 C2 C3 C6 C7	16	56	72
Supervised projects	A30 B2 B3 B5 B10 B11	8	40	48
Mixed objective/subjective test	A24 A30 B7 B8 B13 C4 C8	2	0	2
Personalized attention		8	0	8

(\*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.

Methodologies	
Methodologies	Description
Guest lecture / keynote speech	Clases de teoría onde se imparten os contidos do temario.
Laboratory practice	Elaboración de traballos prácticos no laboratorio.
Supervised projects	Resolución de traballos tutelados propostos e resoltos en horario de titorías.



Mixed objective/subjective test	Entrega e presentación dun traballo práctico
---------------------------------	--

Personalized attention	
Methodologies	Description
Guest lecture / keynote speech	Resolución de dúbidas de teoría ou prácticas, traballos tutelados, etc. en horario de titorías, presencialmente e de forma telemática mediante correo electrónico e Teams.
Laboratory practice	
Supervised projects	ESTUDANTES CON MATRÍCULA A TEMPO PARCIAL: Deberán poñerse en contacto co profesorado para posibilitar a realización das tarefas fóra da organización habitual da materia. 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 disponibilidade e a do profesorado.
Mixed objective/subjective test	

Assessment			
Methodologies	Competencies	Description	Qualification
Laboratory practice	A30 B2 B3 B4 B6 B7 B13 C2 C3 C6 C7	Entrega e defensa de traballos prácticos de laboratorio. Computa ata un máximo de 2 puntos na nota final. A súa realización non é obligatoria para superar a materia.	20
Supervised projects	A30 B2 B3 B5 B10 B11	Resolución e participación en traballos tutelados en horario de titorías. Computa un máximo de 2 puntos da nota final. A súa realización non é obligatoria para superar a materia.	20
Mixed objective/subjective test	A24 A30 B7 B8 B13 C4 C8	Entrega e defensa dun traballo final que computa un máximo de 6 puntos sobre a nota final (5 puntos o proxecto e 1 punto a presentación). É necesario obter unha nota mínima de 5 nesta proba para superar a materia.	60

Assessment comments	
En caso de non acadar o mínimo na proba mixta, a nota final será a obtida nesta proba.	
A avaliación será a mesma para todas as convocatorias.	
A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliação implicará directamente a cualificación de suspenso '0' na materia na convocatoria correspondente, invalidando así calquera cualificación obtida en todas as actividades de avaliação de cara á convocatoria extraordinaria.	
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 avaliação, 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.	

#### Sources of information

Basic	<ul style="list-style-type: none"><li>- Sewell, Brenden (2015). Blueprints Visual Scripting for Unreal Engine. Birmingham: Packt Pub.</li><li>- Moore, Richard J. (2011). Unreal development kit : beginner's guide : a fun, quick, step-by-step guide to level design and creating your own game world. Birmingham: Packt Pub.</li><li>- Cordone, Rachel (2011). Unreal Development Kit Game Programming with UnrealScript : Beginner's Guide.. Birmingham: Packt Pub.</li><li>- (.). Unreal Engine 4 Documentation. <a href="https://docs.unrealengine.com/en-us/">https://docs.unrealengine.com/en-us/</a></li></ul>
Complementary	

### Recommendations

**Subjects that it is recommended to have taken before**

**Subjects that are recommended to be taken simultaneously**

## **Subjects that continue the syllabus**

Advanced Video Game Programming/730529019

#### **Other comments**

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:-

Solicitaranse en formato virtual ou soporte informático- Realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos- En caso de

-&nbsp;&nbsp;&nbsp; Non se emplegarán

-&nbsp;&nbsp;&nbsp;&nbsp;&nbsp; Realizaranse impresi ns a doble

-&nbsp;&nbsp;&nbsp;&nbsp;&nbsp; Empregarase papel

-&nbsp;&nbsp;&nbsp;&nbsp;&nbsp; Evitarase a im

impactos negativos sobre o medio natural. Débese

ter en conta a importancia dos princípios éticos relacionados cos

valores da sustentabilidade nos comportamentos persoais e

para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e

influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e

igualdade. Deberánse detectar situaciones d

alumnado que por razón físicas, sensoriais,

psíquicas ou socioculturais, experimenten

e proveitoso á vida universitaria.

(\*)The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be modified by the competent authority, always so that it is in line with current legislation.