



Guía docente				
Datos Identificativos				2023/24
Asignatura (*)	Programación Avanzada para Videojuegos	Código	730529019	
Titulación	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos			
Descritores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Máster Oficial	2º cuatrimestre	Primero	Optativa	3
Idioma	Gallego			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputaciónTecnoloxías da Información e as Comunicaciós			
Coordinador/a		Correo electrónico		
Profesorado	Castro Pena, Luz	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es	
Web				
Descripción general	Programación avanzada para videojuegos			

Competencias del título	
Código	Competencias del título
A26	CE26 - Conocer y utilizar las tecnologías emergentes o más actuales utilizadas en el desarrollo de videojuegos
A30	CE30 - Construir, componer y programar 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
C2	CT2 - Capacidad de trabajo personal, organizado y planificado
C4	CT4 - Capacidad de abstracción, análisis, síntesis y estructuración de la información y las ideas
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		
El alumnado conocerá las últimas tendencias, tecnologías emergentes y más recientes en el diseño y desarrollo de videojuegos. Entre otros, el alumnado conocerá fundamentos y problemáticas relacionadas con juegos multijugador. Se empleará fundamentalmente el motor de Unreal, en concreto con programación C++ y BluePrint.		AP26 AP30	BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP6 BP7 BP8 BP10 BP13	CP2 CP4 CP5 CP6 CP7 CP8

Contenidos	
Tema	Subtema
Programación Avanzada	<ul style="list-style-type: none"> - Programación para Unreal: BluePrint y C++ - Programación para juegos multijugador - Tecnologías emergentes en diseño y desarrollo de videojuegos

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	A26 C5 C7 C8	4	6	10
Prácticas de laboratorio	A30 B2 B7 B8 C6	7	28	35
Trabajos tutelados	B1 B3 B5 B10 C2	4	20	24
Prueba mixta	B4 B6 B13 C4	2	0	2
Atención personalizada		4	0	4

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

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Sesión magistral	Clases de teoría donde se imparten los contenidos del temario.
Prácticas de laboratorio	Desarrollo de trabajos prácticos en el laboratorio.
Trabajos tutelados	Resolución de trabajos tutelados propuestos y resueltos en horario de tutorías.
Prueba mixta	Entrega y presentación de un trabajo práctico.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción



Prueba mixta Trabajos tutelados Prácticas de laboratorio Sesión magistral	Resolución de dudas de teoría o prácticas, trabajos tutelados, etc. en horario de tutorías, presencialmente y de forma telemática mediante correo electrónico y Teams. ESTUDIANTES CON MATRÍCULA A TIEMPO PARCIAL: Deberán ponerse en contacto con el profesorado de la asignatura para posibilitar la realización de las tareas fuera de la organización habitual de la materia. Este alumnado es responsable de estar al corriente de los materiales colgados en el Moodle, así como de las tareas que por ese medio se propongan para entrega. Estas entregas, de no ser telemáticas, serán acordadas con el estudiantado a tiempo parcial de modo que se compatibilice en la medida de lo posible con su disponibilidad y la del profesorado.
--	---

Evaluación			
Metodologías	Competencias	Descripción	Calificación
Prueba mixta	B4 B6 B13 C4	Entrega y defensa de un trabajo final que computa un máximo de 6 puntos sobre la nota final (5 puntos el proyecto y 1 punto la presentación). Es necesario obtener una nota mínima de 5 en esta prueba para superar la materia.	60
Trabajos tutelados	B1 B3 B5 B10 C2	Resolución y participación en trabajos tutelados en horario de tutorías. Computa un máximo de 2 puntos en la nota final. Su realización no es obligatoria para superar la materia.	20
Prácticas de laboratorio	A30 B2 B7 B8 C6	Entrega y defensa de trabajos prácticos de laboratorio. Computa hasta un máximo de 2 puntos en la nota final. Su realización no es obligatoria para superar la materia.	20

Observaciones evaluación
<p>En caso de no alcanzar el mínimo en la prueba mixta, la nota final será la obtenida en esta prueba.</p> <p>La evaluación será la misma para todas las convocatorias.</p> <p>La realización fraudulenta de las pruebas o actividades de evaluación implicará directamente la cualificación de suspenso '0' en la materia en la convocatoria correspondiente, invalidando así cualquier cualificación obtenida en todas las actividades de evaluación de cara a la convocatoria extraordinaria.</p> <p>De acuerdo con la normativa de la UDC en relación al estudiantado matriculado a tiempo parcial, el régimen de asistencia a clase no afectará negativamente al proceso de evaluación, admitiéndose en esta materia la dispensa académica para la asistencia solicitada por las vías institucionales habilitadas al efecto. Sin embargo, esta flexibilidad asistencial no eximirá de la entrega de trabajos tutelados y prácticas en los mismos plazos fijados para el estudiantado a tiempo completo.</p>

Fuentes de información	
Básica	<ul style="list-style-type: none"> - Cordone, Rachel (2011). Unreal Development Kit Game Programming with UnrealScript : Beginner's Guide.. Birmingham: Packt Pub. - Sewell, Brenden (2015). Blueprints Visual Scripting for Unreal Engine. Birmingham: Packt Pub. - 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. - (). Unreal Engine 5 Documentation. https://docs.unrealengine.com/5.2/en-US/ - Antonio Mallia and Francesco Zoffoli (2019). C++ Fundamentals. Birmingham: Packt Pub. - John P. Doran, William Sherif, Stephen Whittle (2019). Unreal Engine 4.x Scriptingwith C++ Cookbook. Birmingham: Packt Pub.
Complementaria	



Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Programación para Videojuegos/730529008

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Asignaturas que continúan el temario

Otros comentarios

Para ayudar a conseguir un entorno inmediato sostenible y cumplir

con el objetivo de la acción número 5: "Docencia e investigación

saludable y sostenible ambiental y social" del "Plan de Acción Green

Campus Ferrol":La entrega de los trabajos documentales que se realicen en esta materia se realizará a través de Moodle, en formato digital sin

necesidad de imprimirlos.Se debe de hacer un uso sostenible de los recursos y la prevención de impactos negativos sobre el medio natural.Se

debe tener en cuenta a importancia de los principios éticos

relacionados con los valores de la sostenibilidad en los comportamientos

personales y profesionales.Se incorpora perspectiva de género en la docencia de esta materia.Se

trabaja para identificar y modificar prejuicios y actitudes sexistas,

y se influirá en el entorno para modificarlos y fomentar valores de

respeto e igualdad.Se deberán detectar situaciones de discriminación y se propondrán acciones y medidas para corregirlas.Se

facilitará la plena integración del alumnado que por razones físicas,

sensoriales, psíquicas o socioculturales, experimente dificultades a

un acceso adecuado, igualitario y provechoso a la vida universitaria.

(*) 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