



Guía Docente

Datos Identificativos				
			2024/25	
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	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputaciónTecnoloxías da Información e as Comunicaci3ns			
Coordinaci3n	Villanueva Sampayo, Matías Abelardo	Correo electrónico	matias.villanueva@udc.es	
Profesorado	Villanueva Sampayo, Matías Abelardo	Correo electrónico	matias.villanueva@udc.es	
Web				
Descrici3n xeral	Programaci3n avanzada para videoxogos			

Competencias / Resultados do t3tulo

C3digo	Competencias / Resultados do t3tulo

Resultados da aprendizaxe

Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do t3tulo		
O alumnado coñecerá as últimas tendencias, tecnoloxías emerxentes e máis recentes no deseño e desenvolvemento de videoxogos. Entre outros, o alumnado coñecerá fundamentos e problemáticas relacionadas con xogos multixogador. Empregarase fundamentalmente o motor de Unreal, en concreto con programaci3n C++ e BluePrint.	AP26	BP1	CP2
	AP30	BP2	CP4
		BP3	CP5
		BP4	CP6
		BP5	CP7
		BP6	CP8
		BP7	
		BP8	
		BP10	
		BP13	

Contidos

Temas	Subtemas
Programaci3n Avanzada	<ul style="list-style-type: none"> - Programaci3n para Unreal: BluePrint e C++ - Programaci3n para xogos multixogador - Tecnoloxías emerxentes en deseño e desenvolvemento de videoxogos

Planificaci3n

Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesi3n maxistral	A26 C5 C7 C8	4	6	10
Prácticas de laboratorio	A30 B2 B7 B8 C6	7	28	35
Traballos tutelados	B1 B3 B5 B10 C2	4	20	24
Proba mixta	B4 B6 B13 C4	2	0	2
Atenci3n personalizada		4	0	4

*Os datos que aparecen na táboa de planificaci3n 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 mixta	Entrega e presentación dun traballo práctico.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Proba mixta Traballos tutelados Prácticas de laboratorio Sesión maxistral	Resolución de dúbidas de teoría ou prácticas, traballos tutelados, etc. en horario de titorías, presencialmente e de forma telemática mediante correo electrónico e Teams. 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 estudantado a tempo parcial de xeito que se compatibilice na medida do posible coa súa dispoñibilidade e a do profesorado.

Avaliación

Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Proba mixta	B4 B6 B13 C4	Entrega e defensa dun traballo final que computa un máximo de 6 puntos sobre a nota final (5 puntos o traballo e 1 punto a presentación). É necesario obter unha nota mínima de 5 nesta proba para superar a materia.	60
Traballos tutelados	B1 B3 B5 B10 C2	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
Prácticas de laboratorio	A30 B2 B7 B8 C6	Entrega e defensa de traballos prácticos de laboratorio. Computa ata un máximo de 2 puntos na nota final. A súa realización non é obrigatoria para superar a materia.	20

Observacións avaliación



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 avaliación implicará directamente a cualificación de suspenso '0' na materia na convocatoria correspondente, invalidando así calquera cualificación obtida en todas as actividades de avaliación de cara á convocatoria extraordinaria.

De acordo

coa normativa da UDC en relación ao estudantado 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 estudantado a tempo completo.

Eses e os demais aspectos normativos relacionados con ?dispensa académica?, ?dedicación ao estudo?, ?permanencia? e ?fraude académica? rexeranse de acordo coa normativa académica vixente da UDC.

Fontes de información

Bibliografía básica

- 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.

Bibliografía complementaria

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Programación para Videoxogos/730529008

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Materias que continúan o temario

Observacións



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 realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos. Débese de facer un uso sustentable dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural. Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sustentabilidade nos comportamentos persoais e profesionais. Incorporárase perspectiva de xénero na docencia desta materia. Traballarase para identificar e modificar prexuizos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade. Deberanse detectar situacións de discriminación e proporanse accións e medidas para corrixilas. Facilitarase a plena integración do alumnado que por razón físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimenten dificultades a un acceso axeitado, igualitario e proveitoso á vida universitaria.

(*) 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