



Teaching Guide

Teaching Guide				
Identifying Data				2018/19
Subject (*)	Video Game Performance and Optimization		Code	730529018
Study programme	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos			
Descriptors				
Cycle	Period	Year	Type	Credits
Official Master's Degree	2nd four-month period	First	Optional	3
Language	SpanishGalician			
Teaching method	Face-to-face			
Prerequisites				
Department	Electrónica e SistemasEnxeñaría de Computadores			
Coordinador	Padron Gonzalez, Emilio Jose	E-mail	emilio.padron@udc.es	
Lecturers	Andrade Canosa, Diego	E-mail	diego.andrade@udc.es	
	Padron Gonzalez, Emilio Jose		emilio.padron@udc.es	
Web				
General description	O obxectivo desta materia é familiarizar ao alumnado cos aspectos relacionados co rendemento dun videoxogo, e coas principais tarefas de «profiling» e optimización necesarias para acadalo.			

Study programme competences

Code	Study programme competences
A8	CE08 - Coñecer os fundamentos da xeración de gráficos por computador
A24	CE24 - Coñecer a arquitectura e o funcionamento interno de motores de videoxogos e ter a capacidade de programalos
A25	CE25 - Analizar, avaliar e optimizar o rendemento dun videoxogo
B1	CB6 - Posuír 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 saiban aplicar os coñecementos adquiridos e a súa capacidade de resolución de problemas en contornas novas ou pouco coñecidas dentro de contextos máis amplos (ou multidisciplinares) relacionados coa súa área de estudo
B3	CB8 - Que os estudantes sexan capaces de integrar coñecementos e enfrontarse 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 saiban 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 estudando 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 enfrontarse
B13	CG8 - Capacidade de aplicar os coñecementos na práctica, integrando as diferentes partes do programa, relacionándoas e agrupándoas no desenvolvemento de produtos complexos
C3	CT3 - Habilidade para a xestión da información
C4	CT4 - Capacidade de abstracción, análise, síntese e estruturación da información e as ideas
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		
Coñecer as principais características da plataforma hardware sobre a que se executa un videoxogo	AJ8	BJ8 BJ10	CJ3 CJ4 CJ8
Coñecer a estrutura software dun videoxogo e dun motor de videoxogos	AJ8 AJ24	BJ6 BJ8 BJ10 BJ13	CJ3 CJ4 CJ8
Coñecer os aspectos máis importantes á hora de analizar o rendemento dun videoxogo e como detectar os seus principais colos de botella	AJ8 AJ24 AJ25	BJ1 BJ2 BJ3 BJ4 BJ5 BJ6 BJ7 BJ13	CJ3 CJ4 CJ7
Aprender a optimizar un videoxogo para mellorar o seu rendemento nunha determinada plataforma	AJ8 AJ24 AJ25	BJ6 BJ7 BJ10 BJ13	CJ3 CJ4

Contents	
Topic	Sub-topic
Introdución	1. Fundamentos da organización e arquitectura dun computador 2. Estrutura e funcionamento básico dun videoxogo 3. Caracterización do rendemento dun videoxogo e principais métricas de rendemento
Análise e optimización do rendemento dun videoxogo	1. CPU 1.1 Explotación eficiente da xerarquía de memoria 1.2 Explotación eficiente das arquitecturas multinúcleo 2. GPU 2.1 Uso eficiente do pipeline de rendering 2.2 Uso eficiente da memoria da tarxeta gráfica 2.3 As transferencias CPU-GPU 2.4 Costes de efectos visuais 3. Profiling con Unreal Engine 4. Optimizando en Unreal Engine 5. Outras optimizacións software

Planning				
Methodologies / tests	Competencies	Ordinary class hours	Student?s personal work hours	Total hours
Laboratory practice	A8 A24 A25 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B10 B13 C3 C4 C7 C8	12.5	50	62.5
Mixed objective/subjective test	A8 A24 A25 B3 B4 B7 B8 B10 C3	1.5	0	1.5



Guest lecture / keynote speech	A25 A8 B1 B3 B8 B10 C7	10	0	10
Personalized attention		1	0	1
(*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.				

Methodologies	
Methodologies	Description
Laboratory practice	Sesións experimentais que permitan ao alumno familiarizarse desde un punto de vista práctico cos contidos expostos nas clases teóricas. Inclúe tanto tarefas dirixidas como outras orientadas a ser resoltas de forma autónoma polo estudante.
Mixed objective/subjective test	Proba na que o alumno ten que amosar que adquiriu as competencias propias da materia a través da resposta a preguntas teóricas e da resolución de problemas.
Guest lecture / keynote speech	Clases teóricas, nas que se expón o contido de cada tema. O alumno disporá de todo o material preciso con anterioridade á clase e o profesor promoverá unha actitude activa, realizando preguntas que permitan clarear aspectos concretos e deixando cuestións abertas para a reflexión do alumno.

Personalized attention	
Methodologies	Description
Laboratory practice	A atención personalizada estará garantida na realización das prácticas de laboratorio, sendo imprescindible para dirixir ao estudante no desenvolvemento do seu traballo. Esta atención personalizada serve, ademais, para validar e avaliar o traballo realizado polo estudante nas distintas fases do seu desenvolvemento, ata a súa finalización. Estudantes con matrícula a tempo parcial e con dispensa académica de exención de docencia: deberanse poñer en contacto cos profesores da materia para establecer as medidas de atención personalizada específicas.

Assessment			
Methodologies	Competencies	Description	Qualification
Laboratory practice	A8 A24 A25 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B10 B13 C3 C4 C7 C8	Realización de prácticas, nos que o alumno ten que empregar os coñecementos adquiridos para resolver distintos problemas de forma autónoma.	70
Mixed objective/subjective test	A8 A24 A25 B3 B4 B7 B8 B10 C3	Proba na que o alumno ten que amosar que adquiriu as competencias propias da materia mediante a resposta a preguntas teóricas e a resolución de problemas.	30

Assessment comments
Estudantes con matrícula a tempo parcial e con dispensa académica de exención de docencia: deberanse poñer en contacto co profesorado da materia para posibilitar a realización das tarefas avaliáveis fóra da organización habitual da mesma.

Sources of information	
Basic	- Documentación en liña do motor Unreal Engine (). Unreal Engine doc: Engine Features-&Performance and Profiling. https://docs.unrealengine.com/en-us/Engine/Performance Como bibliografía básica incluímos unicamente a documentación oficial do motor Unreal Engine, na parte adicada a rendemento e profiling.



Complementary	- Jason Gregory (2014). Game Engine Architecture (2nd Edition). A K Peters/CRC Press - Robert Nystrom (2014). Game Programming Patterns. Genever Benning - Mike McShaffry, David Graham (2012). Game Coding Complete (4th Edition). Cengage Learning PTR - John L. Hennessy, David A. Patterson (2017). Computer Architecture: A Quantitative Approach (6th Edition). Morgan Kaufmann Inclúense estes catro libros como bibliografía complementaria. Os tres primeiros son específicos do desenvolvementos de videoxogos e teñen unha parte do seu contido adicada a aspectos de depuración, profiling e rendemento. O cuarto libro, Hennessy&Patterson, é un clásico da arquitectura de computadores e pode axudar a profundizar en temas de explotación da xerarquía de memoria, multiproceso, etc. O libro de Robert Nystrom, Game Programming Patterns, está dispoñible en liña de balde aquí: http://gameprogrammingpatterns.com
----------------------	--

Recommendations

Subjects that it is recommended to have taken before

Computer Graphics Fundamentals/730529004

Video Game Programming/730529008

Subjects that are recommended to be taken simultaneously

Advanced Video Game Programming/730529019

Subjects that continue the syllabus

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 e/ou soporte informático Realizarase a través de Moodle e/ou correo electrónico, en formato dixital sen necesidade de imprimilos En caso de precisarse algunha entrega en papel:

Non se empregarán plásticos Realizaranse impresións a dobre cara Empregarase papel reciclado. Evitarase a impresión de borradores

Débese facer un uso sostible dos recursos e impulsar a prevención de impactos negativos sobre o medio natural.

(*)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 revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.