



Guía docente

Guía docente				
Datos Identificativos				2018/19
Asignatura (*)	Programación Avanzada para Videojuegos		Código	730529019
Titulación	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos			
Descriptores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Máster Oficial	2º cuatrimestre	Primero	Optativa	3
Idioma	Gallego			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	ComputaciónTecnoloxías da Información e as Comunicaciós			
Coordinador/a	Castro Pena, Luz	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es	
Profesorado	Castro Pena, Luz	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es	
Web				
Descripción general	Programación avanzada para videoxogos			

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, las tecnologías emergentes y más recientes en el diseño y desarrollo de videojuegos. Entre otros, el alumnado conocerá fundamentos y problemáticas relacionadas con juegos multijugador, realidad virtual y aumentada. Se empleará fundamentalmente el motor de Unreal, en concreto con programación C++ y BluePrint.		AP26	BP1
		AP30	BP2
			BP3
			BP4
			BP5
			BP6
			BP7
			BP8
			BP10
			BP13
		CP2	CP4
			CP5
			CP6
			CP7
			CP8

Contenidos	
Tema	Subtema
Programación Avanzada	1 Programación para juegos multijugador 2. Programación para Unreal: BluePrint y C++ 3. Realidad Aumentada y Virtual 4. Tecnologías emergentes en desarrollo de videojuegos 5. Tecnologías emergentes en diseño de videojuegos

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	A26 B1 B8	4	5	9
Prácticas de laboratorio	A30 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B10 B13 C2 C4 C5 C6 C7 C8	11	25	36
Trabajos tutelados	A30 B1 B2 B3 B5 B6 B7 B10 B13 C2 C4 C5 C6	4	20	24
Prueba práctica	A26 A30 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 práctica	Prueba objetiva (examen)

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción



Prácticas de laboratorio	Resolución de dudas de teoría o prácticas, trabajos tutelados, etc. en horario de tutorías.
Sesión magistral	El seguimiento de la asignatura no debe presentar problemas al estudiantado con matrícula a tiempo parcial, ya que no se exige ni se puntúa la asistencia. Sin embargo, 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.
Trabajos tutelados	
Prueba práctica	

Evaluación			
Metodologías	Competencias	Descripción	Calificación
Prácticas de laboratorio	A30 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B10 B13 C2 C4 C5 C6 C7 C8	Entrega y defensa de trabajos prácticos de laboratorio. Computa hasta un máximo de 4 puntos en la nota final. Su realización no es obligatoria para superar la materia.	40
Trabajos tutelados	A30 B1 B2 B3 B5 B6 B7 B10 B13 C2 C4 C5 C6	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
Prueba práctica	A26 A30 B13 C4	Exame eminentemente práctico que computa un máximo de 4 puntos sobre la nota final. Es necesario aprobar el examen para superar la materia.	40

Observaciones evaluación
En caso de no alcanzar el mínimo en la prueba práctica, la nota final será la obtenida en esta prueba. En la convocatoria de segunda oportunidad, la prueba práctica podrá ir acompañada de una actividad de evaluación de las prácticas de laboratorio. 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.

Fuentes de información	
Básica	- 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. - Cordone, Rachel (2011). Unreal Development Kit Game Programming with UnrealScript : Beginner's Guide.. Birmingham: Packt Pub. - (). Unreal Engine 4 Documentation. https://docs.unrealengine.com/en-us/
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 solicitarán en formato virtual o soporte informático- Se realizará a través de Moodle, en formato digital sin necesidad de imprimirlos- En caso de ser necesario realizarlos en

[illegible]

No se emplearán plásticos

- Se realizarán impresiones a doble

[illegible]

- Se empleará papel

[illegible][illegible]

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.

(*) 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