

Escuela de Doctorado y Estudios de Posgrado

Máster Universitario en Desarrollo de Videojuegos

GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA :

**Videojuegos para Plataformas y Dispositivos Específicos
(2020 - 2021)**

1. Datos descriptivos de la asignatura

Asignatura: Videojuegos para Plataformas y Dispositivos Específicos	Código: 835881202
<ul style="list-style-type: none"> - Centro: Escuela de Doctorado y Estudios de Postgrado - Lugar de impartición: Escuela de Superior de Ingeniería y Tecnología - Titulación: Máster Universitario en Desarrollo de Videojuegos - Plan de Estudios: 2018 (Publicado en 2018-09-19) - Rama de conocimiento: Ingeniería y Arquitectura - Itinerario / Intensificación: - Departamento/s: <ul style="list-style-type: none"> Ingeniería Informática y de Sistemas - Área/s de conocimiento: <ul style="list-style-type: none"> Arquitectura y Tecnología de Computadores Ingeniería de Sistemas y Automática - Curso: 1 - Carácter: - Duración: Segundo cuatrimestre - Créditos ECTS: 6,0 - Modalidad de impartición: Semipresencial - Horario: Enlace al horario - Dirección web de la asignatura: http://www.campusvirtual.ull.es - Idioma: Castellano e Inglés (0,30 ECTS en Inglés) 	

2. Requisitos para cursar la asignatura

3. Profesorado que imparte la asignatura

Profesor/a Coordinador/a: JOSE DEMETRIO PIÑEIRO VERA
- Grupo:
<p>General</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nombre: JOSE DEMETRIO - Apellido: PIÑEIRO VERA - Departamento: Ingeniería Informática y de Sistemas - Área de conocimiento: Ingeniería de Sistemas y Automática
<p>Contacto</p> <ul style="list-style-type: none"> - Teléfono 1: 922318278 - Teléfono 2: - Correo electrónico: jpineiro@ull.es - Correo alternativo: - Web: http://www.campusvirtual.ull.es

Tutorías primer cuatrimestre:						
Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Lunes	13:00	15:00	Edificio de Física y Matemáticas - AN.2B	Laboratorio de Computadoras y Control, Planta 0
Todo el cuatrimestre		Martes	13:00	15:00	Edificio de Física y Matemáticas - AN.2B	Laboratorio de Computadoras y Control, Planta 0
Todo el cuatrimestre		Viernes	11:30	13:30	Edificio de Física y Matemáticas - AN.2B	Laboratorio de Computadoras y Control, Planta 0
Observaciones:						
Tutorías segundo cuatrimestre:						
Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Martes	13:00	15:00	Edificio de Física y Matemáticas - AN.2B	Laboratorio de Computadoras y Control, Planta 0
Todo el cuatrimestre		Miércoles	13:00	15:00	Edificio de Física y Matemáticas - AN.2B	Laboratorio de Computadoras y Control, Planta 0
Todo el cuatrimestre		Jueves	11:30	13:30	Edificio de Física y Matemáticas - AN.2B	Laboratorio de Computadoras y Control, Planta 0
Observaciones:						

4. Contextualización de la asignatura en el plan de estudio

Bloque formativo al que pertenece la asignatura: **Desarrollo de Videojuegos**
Perfil profesional:

5. Competencias

Generales

CG1 - Comprender los distintos problemas, enfoques, la literatura técnica y las líneas de investigación desarrollados en el ámbito de las disciplinas relacionadas con el diseño y desarrollo de videojuegos

CG2 - Capacidad para el análisis de problemas dentro del área del diseño y el desarrollo de videojuegos, así como para identificar las técnicas apropiadas para su resolución

Básicas

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

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

Específicas

DE2 - Capacidad para desarrollar videojuegos, seleccionando y utilizando las herramientas de desarrollo más adecuadas

DE8 - Capacidad para desarrollar aplicaciones de realidad virtual y aumentada, seleccionando y utilizando las herramientas de desarrollo más adecuadas

DE9 - Capacidad para desarrollar videojuegos para la web, dispositivos móviles, consolas y otros dispositivos tomando en consideración las especificidades y limitaciones de cada plataforma

6. Contenidos de la asignatura

Contenidos teóricos y prácticos de la asignatura

1. Plataformas para videojuegos: especificaciones y limitaciones de diferentes plataformas: dispositivos móviles, web, consolas, computador personal, etcétera
2. Tecnologías de realidad virtual (RV) y realidad aumentada (RA).
3. Especificidades en el diseño, experiencia del usuario y herramientas de desarrollo de los videojuegos para las diferentes plataformas.
4. Interacción avanzada en videojuegos: tecnología y programación de interfaces persona-computador de plataformas específicas, en particular en dispositivos móviles y sistemas de RV y RA.

Actividades a desarrollar en otro idioma

Al menos el 5% de las actividades formativas requieren el conocimiento de la lengua inglesa. Esto comprende la gestión de la bibliografía (búsqueda y gestión de la información) y la utilización de material didáctico en inglés durante su impartición. Los estudiantes tendrán que realizar un porcentaje de los informes de memoria de prácticas en inglés.

7. Metodología y volumen de trabajo del estudiante

Descripción

La metodología docente estará dirigida por el aprendizaje invertido, el profesor proporcionará contenidos a través del campus virtual y se programarán tareas reales sobre varios pequeños proyectos de videojuegos en las diferentes plataformas, algunos de ellos desarrollados con características y dispositivos de realidad virtual y/o aumentada. Estos proyectos reducidos se realizarán con la ayuda del profesor en las sesiones de prácticas en el laboratorio.

Los seminarios consistirán en sesiones donde se llevará a cabo una explicación más detallada de determinados aspectos concretos de algunos temas teóricos o prácticos especialmente relevantes que además podrán ser discutidos en los foros del campus virtual.

Se ofrecerá en lo posible seminarios donde profesionales de esta materia participarán en charlas-debates con el alumnado de temas relacionados con el mundo profesional.

Las tutorías corresponden a sesiones en las que se supervisará y orientará al alumno en la integración de los resultados obtenidos en las tareas reales y/o simuladas

Actividades formativas en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

Actividades formativas	Horas presenciales	Horas de trabajo autónomo	Total horas	Relación con competencias
Clases prácticas (aula / sala de demostraciones / prácticas laboratorio)	25,00	0,00	25,0	[CG1], [CG2], [CB7], [DE2], [DE8], [DE9]
Realización de seminarios u otras actividades complementarias	2,00	0,00	2,0	[CG1], [CG2], [CB7], [DE2], [DE8], [DE9]
Estudio/preparación de clases teóricas	0,00	20,00	20,0	[CG1], [CG2], [CB7]
Estudio/preparación de clases prácticas	0,00	10,00	10,0	[CG1], [CG2], [CB7], [CB10], [DE2], [DE8], [DE9]
Realización de exámenes	3,00	0,00	3,0	[CG1], [CG2], [CB7]
Realización de trabajos y proyectos	0,00	8,00	8,0	[CG1], [CG2], [CB10]
Elaboración y resolución de problemas, ejercicios y/o actividades online	0,00	12,00	12,0	[CG1], [CG2], [CB10]
Foros de debate	0,00	6,00	6,0	[CG1], [CG2], [CB7], [CB10]
Elaboración de portafolios digitales	0,00	2,00	2,0	[CB10], [DE2]

Realización de prácticas informáticas	0,00	62,00	62,0	[CG1], [CG2], [CB7], [CB10], [DE2], [DE8], [DE9]
Total horas	30,00	120,00	150,00	
Total ECTS			6,00	

8. Bibliografía / Recursos

Bibliografía Básica

HTML5 Games: Novice to Ninja. Earle Castledine. 2018

Unity 2018 Augmented Reality Projects. Jesse Glover. 2018

WebGL Insights. Patrick Cozzi. 2015

Bibliografía Complementaria

HTML5 Game Development Insights. Colt McAnlis y otros. 2014

Otros Recursos

Manuales, apuntes, literatura técnica y otros materiales didácticos disponibles en el campus virtual de la asignatura

9. Sistema de evaluación y calificación

Descripción

El sistema de evaluación y calificación de la asignatura se rige por el Reglamento de Evaluación y Calificación de la ULL (BOC de 19 de enero de 2016).

La evaluación de la teoría (10%) constará de pruebas de respuesta corta respecto a los conocimientos adquiridos en la asignatura. La evaluación de las prácticas (85%) se basará en el rendimiento del estudiante durante la realización de los trabajos y proyectos que se propongan en la asignatura (Pruebas de ejecuciones de tareas reales y/o simuladas 45% y Trabajos y Proyectos 40%). Además se evaluará con un 5% de ponderación la elaboración de un portfolio donde se incluyan los prototipos/demostraciones desarrollados en la asignatura.

Es condición para que se aplique la ponderación y aprobar mediante evaluación continua, que la calificación tanto del conjunto de proyectos teóricos como del conjunto de proyectos prácticos sea de aprobado (5.0).

Aquellos estudiantes que no hayan superado los proyectos teóricos tendrán derecho a una evaluación alternativa en cada convocatoria donde tendrán que realizar un examen de los contenidos teóricos de la asignatura. De igual forma, aquellos estudiantes que no hayan superado los proyectos prácticos tendrán derecho a una evaluación alternativa en cada

convocatoria donde tendrán que entregar y defender los proyectos no superados durante la evaluación continua.

Estrategia Evaluativa

Tipo de prueba	Competencias	Criterios	Ponderación
Pruebas de respuesta corta	[DE9], [DE8], [DE2], [CB7], [CG2], [CG1]	- Adecuación a lo solicitado. - Concreción en la redacción. - Nivel de conocimientos adquiridos.	10,00 %
Trabajos y proyectos	[DE9], [DE8], [DE2], [CB10], [CB7], [CG2], [CG1]	- Adecuación a lo solicitado. - Nivel de conocimientos adquiridos.	40,00 %
Pruebas de ejecuciones de tareas reales y/o simuladas	[DE9], [DE8], [DE2], [CB10], [CG2], [CG1]	- Adecuación a lo solicitado. - Nivel de conocimientos adquiridos. - Asistencia activa e interés demostrado	45,00 %
Portafolios	[CG2], [CG1]	- Adecuación a lo solicitado. - Nivel de conocimientos adquiridos.	5,00 %

10. Resultados de Aprendizaje

El estudiante será capaz de:

- Evaluar las herramientas para el desarrollo de aplicaciones y videojuegos de realidad aumentada y virtual más utilizadas en la industria y seleccionar la adecuada según el proyecto.
- Desarrollar videojuegos y aplicaciones de realidad virtual y aumentada.
- Evaluar las limitaciones y las especificidades de las distintas plataformas de videojuegos.
- Desarrollar videojuegos para la web, dispositivos móviles, consolas y otros dispositivos tomando en consideración las especificidades y limitaciones de cada plataforma.

11. Cronograma / calendario de la asignatura

Descripción

Debido al carácter semipresencial del máster, está previsto que las clases presenciales se desarrollen de esta forma en las semanas 1 a 10 del segundo cuatrimestre. El cronograma que se presenta es a título estimativo, de modo que el profesorado puede modificar dicha planificación temporal si así lo demanda el desarrollo de la asignatura.

Segundo cuatrimestre					
Semana	Temas	Actividades de enseñanza aprendizaje	Horas de trabajo presencial	Horas de trabajo autónomo	Total
Semana 1:	1	Clases Prácticas	3.00	6.00	9.00

Semana 2:	1	Clases Prácticas	3.00	6.00	9.00
Semana 3:	1	Clases Prácticas	3.00	6.00	9.00
Semana 4:	2	Clases Prácticas	3.00	6.00	9.00
Semana 5:	2	Clases Prácticas	3.00	6.00	9.00
Semana 6:	3	Clases Prácticas	3.00	6.00	9.00
Semana 7:	3	Clases Prácticas	3.00	6.00	9.00
Semana 8:	4	Clases Prácticas	3.00	6.00	9.00
Semana 9:	4	Clases Prácticas	3.00	6.00	9.00
Semana 10:	4	Clases Prácticas. Actividades de Evaluación	3.00	6.00	9.00
Semana 11:		Realización de trabajos y proyectos	0.00	8.00	8.00
Semana 12:		Realización de trabajos y proyectos	0.00	8.00	8.00
Semana 13:		Realización de trabajos y proyectos	0.00	8.00	8.00
Semana 14:		Realización de trabajos y proyectos	0.00	8.00	8.00
Semana 15 a 17:		Realización de trabajos y proyectos	0.00	28.00	28.00
Total			30.00	120.00	150.00