

# Adenda a la Guía Docente

## Curso 2021-2022

*En el escenario A, todas las metodologías docentes y sistemas de evaluación establecidas en esta adenda, que requieran la presencia del alumno, serán de carácter presencial, salvo que las autoridades académicas y/o sanitarias dictaminen que deben pasarse a la modalidad online.*

*Respecto de los sistemas de evaluación, se respetarán los porcentajes establecidos en cada adenda, independientemente de la modalidad en la que se desarrolle.*

# Adenda a la Guía Docente

## Curso 2021-2022

Mediante esta Adenda se da cumplimiento a la Instrucción del Consejo de Gobierno de 15 de julio de 2021 para la adaptación de la enseñanza universitaria a las exigencias sanitarias derivadas de la epidemia de la COVID-19 durante el curso académico 2021/2022

En esta adenda se recogen dos escenarios posibles:

- **Escenario A.** definido por una actividad académica híbrida, que podrá desarrollarse de forma presencial, semipresencial, online síncrona o mediante la retransmisión de la docencia, en función de las medidas sanitarias vigentes en cada momento y de las posibilidades organizativas de cada centro
- **Escenario B.** definido por la suspensión total de la docencia presencial y su paso al formato online.

### Grado en Ingeniería Informática

#### Datos de la Asignatura

**Nombre:** Programación de Juegos

**Código:** 606010306

**Curso:** 4º

**Cuatrimestre:** 2º

#### Guía docente de la asignatura

<http://www.uhu.es/etsi/informacion-academica/informacion-comun-todos-los-titulos/guias-docentes/guias-docentes-2021-2022/>

### ESCENARIO A

#### Adaptación del temario

No procede

#### Adaptación de las actividades formativas y metodologías docentes

Actividad Formativa	Formato*
Sesiones de teoría sobre los contenidos del programa	Presencial
Sesión de resolución de problemas	Presencial
Sesiones prácticas en laboratorios especializados/aulas de informática	Presencial
Actividades académicamente dirigidas por el profesorado	Presencial

\* Presencial/Online

#### Descripción de las metodologías docentes utilizadas para cada actividad formativa

Las **sesiones prácticas en laboratorios/aulas de informática** se impartirán **íntegramente** en formato presencial

El resto de actividades formativas (**sesiones de teoría sobre los contenidos del programa**, **sesiones de resolución de problemas** y las **actividades académicamente dirigidas por el profesorado**) se impartirán **preferentemente** en formato presencial, siempre que puedan respetarse las medidas marcadas por las autoridades sanitarias. De no ser posible se utilizará la retransmisión de la docencia (por videoconferencia vía Zoom), disponiendo la rotación del estudiantado. Excepcionalmente se trasladará la docencia de estas actividades a formato online en el caso de que así lo acuerde la Junta de Centro de forma motivada

## Descripción de las metodologías docentes utilizadas para cada actividad formativa (continuación)

Todas las actividades formativas, al continuar en formato presencial o semipresencial, se realizarán utilizando las metodologías descritas en la guía docente de la asignatura

## Adaptación de los sistemas de evaluación (evaluación continua)

Sistema de Evaluación	Formato*	Porcentaje
Defensa de prácticas	Presencial	60%
Presentación/defensa oral por videoconferencia (trabajos e informes)	Online Síncrono	10%
Documentos propios (trabajos e informes)	Online Asíncrono	20%
Participación	Online Asíncrono	10%

\* Presencial, *Online Síncrono* u *Online Asíncrono*

## Descripción de los sistemas de evaluación

### **Defensa de prácticas.**

Se realizarán, a lo largo del curso, dos entregas/defensa de prácticas en el que el profesor evaluará la calidad de los trabajos prácticos, considerando la solución de código propuesta, las técnicas de IA implementadas, la dificultad del juego desarrollado (entrega) y la presentación/exposición del juego realizado (defensa). Cada entrega/defensa tendrá un peso del 30% (entrega 20% y defensa 10%) y se llevará a cabo en grupos reducidos de aula estándar.

### **Presentación/defensa oral por videoconferencia (trabajos e informes).**

Defensa de los Trabajos e Informes Escritos planteados por el profesor durante el curso y que el alumno debe entregar vía moodle.

### **Documentos propios (trabajos e informes).**

Evaluación de los Trabajos e Informes Escritos planteados por el profesor durante el curso.

### **Participación.**

Participación del estudiante en las actividades propuestas en la parte teórica y práctica (contribución a los debates en la plataforma, foros de ideas, respuesta a ejercicios cortos, actividades académicas, etc.).

## Descripción de los sistemas de evaluación (continuación)

--

## Adaptación de los sistemas de evaluación (evaluación única final)

Sistema de Evaluación	Formato*	Porcentaje
Examen de teoría/problemas	Presencial	40%
Defensa de prácticas	Presencial	60%

\* Presencial, *Online* Síncrono u *Online* Asíncrono

## Descripción de los sistemas de evaluación

### Examen de teoría/problemas.

Se realizará un examen final de la totalidad de los contenidos del programa formativo, consistente en una prueba escrita compuesta por problemas prácticos y opcionalmente un test y/o preguntas cortas de teoría. El examen podrá incluir preguntas y/o problemas sobre los seminarios, actividades de laboratorio y actividades propuestas por el profesor durante el curso.

### Defensa de prácticas.

Defensa de los contenidos de las prácticas propuestas en el que el profesor evaluará la calidad de los trabajos prácticos, considerando la solución de código propuesta, las técnicas de IA implementadas, la dificultad del juego desarrollado (entrega) y la presentación/exposición del juego realizado (defensa). La entrega tendrá un peso del 40% y la defensa un peso del 20%.

## ESCENARIO B

### Adaptación del temario

No procede

### Adaptación de las actividades formativas y metodologías docentes

Actividad Formativa	Formato*
Sesiones de teoría sobre los contenidos del programa	Online
Sesiones de resolución de problemas	Online
Sesiones prácticas en laboratorios especializados/aulas de informática	Online
Actividades académicamente dirigidas por el profesorado	Online

\* En este escenario, todas las actividades se realizarán en formato *Online*

### Descripción de las metodologías docentes utilizadas para cada actividad formativa

Las **sesiones de teoría sobre los contenidos del programa, sesiones de resolución de problemas y las actividades académicamente dirigidas por el profesorado** se realizarán tanto de forma síncrona en el horario de la asignatura presencial (por videoconferencia haciendo uso del programa Zoom) como de forma asíncrona (documentos PDF de las presentaciones Power Point enriquecidos con comentarios y explicaciones detalladas, actividades y ejercicios de clase, y trabajos de búsqueda y síntesis de documentación para los alumnos), dependiendo del tema o la actividad específica. Para incrementar la participación se abrirá un foro participativo sobre los contenidos que se estén impartiendo en cada momento.

Las **sesiones de prácticas de laboratorios** las realizará el alumno de manera individual telemáticamente desde su ordenador personal de forma asíncrona, pudiendo en el horario de impartición de las clases prácticas conectarse de forma síncrona por videoconferencia vía Zoom para preguntar dudas al profesor.

Sistema de Evaluación	Formato*	Porcentaje
Documentos propios (entrega de prácticas)	Online	40%
Presentación/defensa oral por videoconferencia (defensa prácticas)	Online	20%
Documentos propios (trabajos e informes)	Online	20%
Presentación/defensa oral por videoconferencia (trabajos e informes)	Online	10%
Participación	Online	10%

\* En este escenario, todos los sistemas de evaluación se realizarán en formato *Online*

## Descripción de los sistemas de evaluación

### Documentos propios (entre de prácticas).

Se realizarán, a lo largo del curso, dos entregas de prácticas en el que el profesor evaluará la calidad de los trabajos prácticos, considerando la solución de código propuesta, las técnicas de IA implementadas, la dificultad del juego desarrollado. Cada una de las dos entregas tendrá un peso del 20%.

### Presentación/defensa oral por videoconferencia (defensa prácticas).

Presentación/defensa de las prácticas realizadas a lo largo del curso. Cada presentación/defensa tendrá un peso del 10% al realizarse un total de dos a lo largo del curso.

### Documentos propios (trabajos e informes).

Evaluación de los Trabajos e Informes Escritos planteados por el profesor durante el curso.

### Presentación/defensa oral por videoconferencia (trabajos e informes).

Defensa de los Trabajos e Informes Escritos planteados por el profesor durante el curso y que el alumno debe entregar vía moodle.

### Participación.

Participación del estudiante en las actividades propuestas en la parte teórica y práctica (contribución a los debates en la plataforma, foros de ideas, respuesta a ejercicios cortos, actividades académicas, etc.).

Sistema de Evaluación	Formato*	Porcentaje
Prueba escrita de respuesta abierta de teoría/problemas	Online	40%
Documentos propios de prácticas	Online	40%
Presentación/defensa oral por videoconferencia de prácticas	Online	20%

\* En este escenario, todos los sistemas de evaluación se realizarán en formato *Online*

## Descripción de los sistemas de evaluación

### **Prueba escrita de respuesta abierta (Examen de teoría/problemas).**

Se realizará un examen final de la totalidad de los contenidos del programa formativo, consistente en una prueba escrita compuesta por problemas prácticos y opcionalmente un test y/o preguntas cortas de teoría. El examen podrá incluir preguntas y/o problemas sobre los seminarios, actividades de laboratorio y actividades propuestas por el profesor durante el curso.

Para ello el alumnado se conectará mediante videoconferencia y deberán resolver el examen enviándolo escaneado vía moodle.

### **Documentos propios de prácticas.**

Entrega de las prácticas propuestas a lo largo del curso en el que el profesor evaluará la calidad de los trabajos prácticos, considerando la solución de código propuesta, las técnicas de IA implementadas y la dificultad del juego desarrollado.

### **Presentación/defensa oral por videoconferencia de prácticas.**

Defensa y exposición de los contenidos de las prácticas propuestas durante el curso.