



Guia docent 804222 - FIS1VJ - Física

Última modificació: 15/09/2024

Unitat responsable: Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia
Unitat que imparteix: 804 - CITM - Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia.

Titulació: GRAU EN DISSENY I DESENVOLUPAMENT DE VIDEOJOCS (Pla 2014). (Assignatura obligatòria).

Curs: 2024 **Crèdits ECTS:** 6.0 **Idiomes:** Català, Anglès

PROFESSORAT

Professorat responsable: MIQUEL SUREDA

Altres: DAVID DEL CAMPO SUD

COMPETÈNCIES DE LA TITULACIÓ A LES QUALS CONTRIBUEIX L'ASSIGNATURA

Específiques:

1. Analitzar, decidir i aplicar tècniques de programació gràfica, física, intel·ligència artificial, interacció, realitat augmentada i xarxes a un projecte de videojoc.

Genèriques:

2. Interpretar i dominar els conceptes bàsics sobre les lleis generals de la mecànica, la termodinàmica, els camps i les ones i l'electromagnetisme; i la seva aplicació per a la resolució de problemes propis de l'enginyeria.

METODOLOGIES DOCENTS

Mètode expositiu / lliçó magistral.

Classe participativa.

Pràctica de laboratori amb ordinador.

Aprenentatge basat en problemes i en exposicions i defenses dels temes o treballs.

Treball Autònom.

Planificació d'activitats

1. Exposició de nous continguts i descripció dels materials d'estudi (professor).
2. Formulació de preguntes dels estudiants al professor, en relació amb els continguts que està explicant en la classe magistral.
3. Plantejament de dubtes per part de los estudiants, en relació amb els continguts estudiats des de l'última classe i revisió de resultats dels exercicis o pràctiques desenvolupats en el treball autònom. A part del professor, d'altres estudiants poden col·laborar resolent dubtes i revisant exercicis d'altres companys.
4. Explicació, defensa o revisió dels exercicis o pràctiques de laboratori amb ordinador resolts o en procés de resolució, és a dir, seguiment del desenvolupament de la/es pràctica/es.
5. Treball individual o en equip, en el que els estudiants comencen o continuen el desenvolupament dels exercicis, pràctiques de laboratori amb ordinador o projectes, amb el suport del professor a l'aula.
6. Preparació y realització de proves d'avaluació.
7. Els estudiants, treballant de manera autònoma fora d'hores de classe, estudien els continguts impartits pel professor, mitjançant apunts i altres materials proporcionats pel docent o assolits pel propi estudiant.
8. Els estudiants, treballant de manera autònoma, fora d'hores de classe, de manera individual o en equip, resolen problemes o exercicis o desenvolupen pràctiques de laboratori amb ordinador.

L'assignatura consta de 4 hores a la setmana de classes presencials a l'aula (grup gran): 2 hores de teoria i 2 hores de pràctica.

OBJECTIUS D'APRENTATGE DE L'ASSIGNATURA

- Utilitzar les lleis bàsiques de la mecànica.
- Conèixer els principis bàsics de l'electromagnetisme. Comprensió dels efectes associats als camps elèctrics i magnètics.
- Utilitzar els coneixements bàsics per a l'estudi de fenòmens ondulatoris i, en particular, els seus efectes sobre els diversos elements susceptibles de formar part d'un videojoc o d'una animació realista.
- Conèixer i entendre els principis de la mecànica típicament associats al desenvolupament de videojocs: Cinemàtica directa i inversa; detecció de col·lisions. Moviment relatiu.
- Entendre els principis bàsics del software dels motors de videojocs i el seu ús adient.
- Obtenir resultats experimentals vàlids, analitzar-los i discutir-los de forma adequada.
- Ésser capaç d'avaluar l'eficiència i utilitat dels mètodes i eines de modelització i simulació habituals en el disseny i programació de videojocs y d'animacions realistes.
- Analitzar en forma crítica els resultats obtinguts.
- Resoldre problemes relacionats amb els conceptes bàsics.
- Planificar la comunicació oral, respondre de manera adequada a les qüestions formulades i redactar textos de nivell bàsic amb correcció ortogràfica i gramatical.
- Participar en el treball en equip i col·laborar-hi, un cop identificats els objectius i les responsabilitats col·lectives i individuals i decidir conjuntament l'estratègia que cal seguir.
- Identificar les necessitats d'informació i utilitzar les col·leccions, els espais i els serveis disponibles per a dissenyar i executar cerques simples adequades a l'àmbit temàtic.
- Dur a terme les feines encomanades en el temps previst, treballant amb les fonts d'informació indicades, d'acord amb les pautes marcades pel professorat.
- Demostrar prou comprensió lectora en la lectura de documents escrits en anglès, vinculats a la matèria, tals como notes preses a classe, articles científics, articles de divulgació, pàgines web, etc.

HORES TOTALES DE DEDICACIÓ DE L'ESTUDIANTAT

Tipus	Hores	Percentatge
Hores grup gran	34,0	22.67
Hores grup mitjà	16,0	10.67
Hores aprenentatge autònom	90,0	60.00
Hores activitats dirigides	10,0	6.67

Dedicació total: 150 h

CONTINGUTS

Introducció a la Física

Descripció:

Introducció i repàs de conceptes bàsics de física i matemàtiques:

- Magnitud, unitats i dimensions, xifres significatives, notació científica i ordres de magnitud.
- Sistemes de coordenades i posició relativa.
- Conceptes bàsics en càlcul vectorial i diferencial.

Objectius específics:

Aprendre i repassar conceptes matemàtics i físics bàsics: sistemes d'unitats, anàlisi dimensional, àlgebra vectorial.

Activitats vinculades:

Clases teòriques, exercicis pràctics, pràctiques amb ordinador.

Dedicació: 14h

Grup mitjà/Pràctiques: 4h

Activitats dirigides: 2h

Aprenentatge autònom: 8h



Cinemàtica

Descripció:

Descripció del moviment en 2D:

- Conceptes bàsics de cinemàtica: trajectòria, velocitat i acceleració.
- Equacions del moviment: uniforme i no-uniforme.
- Moviment circular.

Objectius específics:

Aprendre com és i entendre com es calcula la trajectòria que descriu un punt material en dues dimensions, per tal d'aplicar-ho a la dinàmica d'objectes puntuals en videojocs simples.

Activitats vinculades:

Clases teòriques, exercicis pràctics, pràctiques amb ordinador

Dedicació: 30h

Grup mitjà/Pràctiques: 10h

Activitats dirigides: 2h

Aprenentatge autònom: 18h

Dinàmica

Descripció:

Descripció del moviment lineal i circular sota l'acció de forces:

- Lleis de Newton i equilibri.
- Forces de contacte i fricció.
- Moviment relatiu: sistema inercial i no inercial.

Objectius específics:

Estudiar el moviment dels cossos en sistemes de coordenades mòvils, entendre com canviar de coordenades d'un sistema fix a un de mòvil i vice-versa.

Activitats vinculades:

Clases teòriques, exercicis pràctics, pràctiques amb ordinador

Dedicació: 30h

Grup mitjà/Pràctiques: 10h

Activitats dirigides: 2h

Aprenentatge autònom: 18h

Energia

Descripció:

Descripció d'energia i conceptes físics derivats:

- Energia potencial, cinètica i elàstica.
- Conservació d'energia.

Activitats vinculades:

Clases teòriques, exercicis pràctics, pràctiques amb ordinador

Dedicació: 26h

Grup mitjà/Pràctiques: 10h

Aprenentatge autònom: 16h



Col·lisions

Descripció:

Descripció de la cinemàtica en condicions de xocs en 1D i 2D:

- Conservació del moment.
- Col·lisions en 1D i 2D: xoc elàstic i totalment inelàstic, xocs no frontals.

Objectius específics:

Aprendre els elements bàsics d'una col·lisió entre partícules en dues dimensions, les diverses classes que hi ha i el seu tractament numèric. Poder predir els angles, trajectòries i velocitats de sortida en una col·lisió.

Activitats vinculades:

Classes de teoria, exercicis aplicats i pràctiques amb ordinador.

Dedicació: 30h

Grup mitjà/Pràctiques: 10h

Activitats dirigides: 2h

Aprenentatge autònom: 18h

Moviment harmònic

Descripció:

Conceptes bàsics de moviment oscil·latori:

- Moviment oscil·latori: Ones.
- Harmònic simple.

Objectius específics:

Entendre les característiques físiques bàsiques del moviment oscil·latori i ondulatori, com a preàmbul de l'estudi de la llum.

Activitats vinculades:

Classes teòriques, pràctiques i amb ordinador.

Dedicació: 20h

Grup mitjà/Pràctiques: 6h

Activitats dirigides: 2h

Aprenentatge autònom: 12h

SISTEMA DE QUALIFICACIÓ

La qualificació de l'assignatura s'obté seguint un sistema d'avaluació contínua. Es farà una (1) prova escrita durant el curs (parcial), dos (2) projectes en grup i un (1) examen final.

El pes de cada part és el següent:

Examen Parcial: 20%
Examen Final: 30%
Projecte 1: 20%
Projecte 2: 20%
Participació: 10%

Si no es supera l'assignatura mitjançant l'avaluació continuada, hi ha la possibilitat de presentar-se a un examen de reavaluació, la nota del qual substituirà les notes dels exàmens parcials i l'examen final. La nota màxima en la reavaluació serà de 5.

Les accions irregulars que poden conduir a una variació significativa de la qualificació d'un o més estudiants constitueixen una realització fraudulenta d'un acte d'avaluació. Aquesta acció comporta la qualificació descriptiva de suspens i numèrica de 0 de l'acte d'avaluació ordinària global de l'assignatura, sense dret a reavaluació.

Si els docents tenen indicis de la utilització d'eines d'IA no permeses en les proves d'avaluació, podran convocar els estudiants implicats a una prova oral o a una reunió per verificar-ne l'autoria.

BIBLIOGRAFIA

Bàsica:

- Tipler, P.A. Física: para la ciencia y la tecnología [en línia]. 6a ed. Barcelona [etc.]: Reverté, 2010 [Consulta: 06/05/2022]. Disponible a : https://www-ingebook-com.recursos.biblioteca.upc.edu/ib/NPcd/IB_BooksVis?cod_primaria=1000187&codigo_libro=10372.
- Giró, A. [et al.]. Física per a estudiants d'informàtica [en línia]. Barcelona: UOC, 2005 [Consulta: 06/05/2022]. Disponible a : <https://ebookcentral-proquest-com.recursos.biblioteca.upc.edu/lib/upcatalunya-ebooks/detail.action?docID=3206945>. ISBN 8497881443.
- Eberly, D.H. Game physics [en línia]. 2nd ed. Burlington, MA: Morgan Kaufmann/Elsevier, 2010 [Consulta: 06/05/2022]. Disponible a : <https://ebookcentral-proquest-com.recursos.biblioteca.upc.edu/lib/upcatalunya-ebooks/detail.action?pg-origsite=primo&docID=648814>. ISBN 9780080964072.
- Erleben, K. [et al.]. Física para videojuegos. [s.l.]: Cengage Learning, 2011. ISBN 9786074815061.
- Tipler, P.A.; Mosca, G. Physics for scientists and engineers. 6th ed. New York: W.H. Freeman and Company, 2008. ISBN 9781429201339.

Complementària:

- Gettys, W.E.; Keller, F.J.; Skove, M.J. Física: clásica y moderna. Madrid [etc.]: McGraw-Hill, DL 1991. ISBN 8476156359.

RECURSOS

Altres recursos:

- Lloc web: Física con ordenador, autor: Ángel Franco. <http://www.sc.ehu.es/sbweb/fisica/default.htm> />
- Eina de creació i modelització programable. <https://ccl.northwestern.edu/netlogo>