

# Inteligencia Artificial para Juegos

## Plan de actividades alternativas a la docencia teórica en el aula y a las prácticas de laboratorio

Siguiendo las indicaciones del plan de actuación enviado por el decanato de nuestra facultad, informamos al equipo directivo del dpto. del plan de actuación concreto para la asignatura Inteligencia Artificial para Juegos

### Clases de Teoría

Se realizarán por videoconferencia en las horas habituales. Si se viese que hay dificultades con ello se grabarían y ofrecerían como vídeo.

### Prácticas de Laboratorio

Las prácticas que quedan se basan principalmente en trabajo individual semi-autónomo. Se estará a disposición de los alumnos en las horas de prácticas para las dudas que puedan surgir en esas horas (siguiendo el procedimiento de **tutorías presenciales** que se detalla más adelante) e, igualmente, en tutorías electrónicas.

### Materiales y recursos de aprendizaje autónomo

Las transparencias de la asignatura, propuestas de práctica para Unity. Se incluirán anuncios para indicarles la parte por la que deberían ir en dicho material.

### Tutorías y consultas online

Los profesores tienen **tutorías electrónicas** y siguen con este sistema, en particular:

- Los alumnos podrán mandar un mensaje a su profesor a través de "Mensajes Privados" del AV
- El profesor en un plazo no superior a 48 horas dará una respuesta por el mismo medio.

Las horas de **tutorías presenciales** se mantienen en las mismas franjas horarias establecidas en la Guía Docente, pero se seguirá el siguiente procedimiento:

1. Los alumnos mandarían un "Mensaje Privado" a su profesor y dentro de la franja horaria de la correspondiente tutoría presencial (consultar guía docente).
2. Si fuera necesario se adjuntará foto o captura de pantalla de los enunciados, preguntas y desarrollos teóricos/prácticos que permitan resolver la duda
3. El profesor responderá a todos los mensajes recibido en dicha franja horaria y según el orden de llegada. Los mensajes fueran de dicha franja se corresponderán a tutorías electrónicas.

En función de la complejidad de la duda planteada, se responderá por alguno de los siguientes medios:

- Mensajes Privados del AV, si la escritura o envío de adjuntos fuese lo más sencillo y adecuado.
- Si se necesitara dar una respuesta más compleja, se creará una reunión virtual con el alumno usando conecta.um.es. El alumno tendrá que ser muy claro en la exposición de la duda mostrando las ventanas de Unity, editores de código, transparencias, que permitan al profesor responder del modo más conciso y claro posible.

## Notas varias

- No hay parciales, y solo hay una entrega final, por tanto, no se necesita solventar estas contingencias.
- En caso de que apareciese algún asunto, duda, o discusión que afectase al grupo completo, se utilizarán:
  - El foro de la asignatura
  - Una videoconferencia usando el aula virtual.

Fdo: Javier Marín-Blázquez Gómez  
Coordinador de IA para Juegos