



Guía Docente

| Datos Identificativos | | | | | 2020/21 |
|-----------------------|--|--------------------|---------------------|----------|-----------|
| Asignatura (*) | Desenvolvemento de Personaxes II. Comportamento | | | Código | 730529026 |
| Titulación | | | | | |
| Descritores | | | | | |
| Ciclo | Período | Curso | Tipo | Créditos | |
| Mestrado Oficial | 1º cuatrimestre | Segundo | Obrigatoria | 6 | |
| Idioma | Castelán | | | | |
| Modalidade docente | Presencial | | | | |
| Prerrequisitos | | | | | |
| Departamento | Enxeñaría Civil | | | | |
| Coordinación | Álvarez Mures, Luis Omar | Correo electrónico | omar.alvarez@udc.es | | |
| Profesorado | Álvarez Mures, Luis Omar | Correo electrónico | omar.alvarez@udc.es | | |
| Web | | | | | |
| Descrición xeral | O obxectivo deste curso é que o alumno aprenda a manexar personaxes dentro dun motor de videoxogos e proporcionarlles o comportamento requirido a partir das accións do xogador ou de maneira autónoma. Este comportamento crearase en coherencia co deseño de personaxes e a xogabilidade definida previamente para o xogo. O alumno aprenderá a crear secuencias de movementos complexos e coreografías (como poden ser movementos de loita) e combinacións de animacións e reaccións ás accións do xogador e a contorna de xogo. Tamén aprenderá a programar a xogabilidade definida previamente que afecte os personaxes (condicións de morte, saúde, modificacións de atributos do xogo, etc.). | | | | |



| | |
|-----------------------------|---|
| Plan de continxencia | <p>1. Modificacións nos contidos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Non se realizarán cambios. <p>2. Metodoloxías</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mantéñense todas as metodoloxías docentes modificando unicamente o seu carácter presencial <p>3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado</p> <ul style="list-style-type: none"> - Correo electrónico: Dispoñibilidade semanal de titorización do profesor. De uso para facer consultas e solicitar encontros virtuais para resolver dúbidas. - Moodle: Dispoñibilidade semanal de titorización do profesor. Segundo a necesidade do alumnado. Dispoñen de foros temáticos asociados aos módulos da materia, para formular as consultas necesarias. - Teams: Dispoñibilidade semanal de titorización do profesor. De 1 a 2 sesións semanais en pequeno grupo, para o seguimento e apoio na realización dos traballos tutelados. Esta dinámica permite facer un seguimento normalizado e axustado as necesidades da aprendizaxe do alumnado para desenvolver o traballo da materia. <p>4. Modificacións na avaliación</p> <p>Traballos tutelados (90%):</p> <ul style="list-style-type: none"> - O alumno deberá realizar distintos traballos nos que demostrará a súa capacidade para conceptualizar, deseñar e implementar personaxes que podan ser usados dentro dun videoxogo. <p>Proba oral (10%):</p> <ul style="list-style-type: none"> - O alumno realizará unha presentación oral do proxecto realizado ao longo da asignatura. <p>*Observacións de avaliación:</p> <p>Mantéñense as metodoloxías de avaliación e súa ponderación, exceptuando o seu carácter presencial.</p> <p>5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía</p> <p>Non se realizarán cambios. Xa dispoñen de todos os materiais de traballo dixitalizados en Moodle.</p> |
|-----------------------------|---|

| | |
|--|--|
| Competencias / Resultados do título | |
| Código | Competencias / Resultados do título |

| | |
|----------------------------------|--|
| Resultados da aprendizaxe | |
| Resultados de aprendizaxe | Competencias / Resultados do título |



| | | | |
|--|------|------|-----|
| O alumno aprenderá a crear secuencias de movementos complexos e coreografías, combinacións de animacións e reaccións ás accións do xogador e a contorna de xogo. | AP17 | BP1 | CP2 |
| | AP18 | BP2 | CP4 |
| | AP20 | BP3 | CP5 |
| | AP21 | BP4 | CP6 |
| | AP22 | BP5 | CP7 |
| | AP26 | BP7 | CP8 |
| | AP32 | BP8 | |
| | AP33 | BP10 | |
| | AP35 | BP11 | |
| | AP36 | | |
| | AP37 | | |
| O alumno aprenderá a programar a xogabilidade definida previamente que afecte os personaxes. | AP17 | BP1 | CP2 |
| | AP18 | BP2 | CP4 |
| | AP20 | BP3 | CP5 |
| | AP21 | BP4 | CP6 |
| | AP22 | BP5 | CP7 |
| | AP26 | BP7 | CP8 |
| | AP32 | BP8 | |
| | AP33 | BP10 | |
| | AP35 | BP11 | |
| | AP36 | | |
| | AP37 | | |

| Contidos | |
|---------------------------------|--|
| Temas | Subtemas |
| Introdución | Conceptos básicos da animación de personaxes. Elementos e assets dun personaxe nun motor de videoxogos. |
| Control de movementos e accións | Resposta ás interaccións do xogador. Execución de accións. |
| Animación de personaxes | Máquinas de estado. Mestura de animacións. Sincronización de animacións. Animación por capas. Retargeting. |
| Sistemas de animación | Animación corporal. Animación facial. Planificación e estruturación do sistema de animación. |
| Personaxes non xogables | Tipos de personaxes autónomos. Comportamento simple de personaxes. |

| Planificación | | | | |
|-----------------------|--|---|-------------------------|--------------|
| Metodoloxías / probas | Competencias / Resultados | Horas lectivas (presenciais e virtuais) | Horas traballo autónomo | Horas totais |
| Solución de problemas | A18 A20 A21 A22 A32 A33 A35 A36 A37 B2 B3 B7 B8 B10 B11 C2 C4 C6 C8 | 4 | 36 | 40 |



| | | | | |
|------------------------|--|----|----|----|
| Estudo de casos | A17 A18 A20 A21 A26 A35 B1 C4 C5 C7 C8 | 11 | 8 | 19 |
| Sesión maxistral | A18 A20 A21 A26 A33 A35 B1 B5 B7 B10 C4 C5 C7 C8 | 20 | 0 | 20 |
| Traballos tutelados | A17 A22 A26 A32 A33 A36 A37 B2 B3 B7 C2 C4 | 2 | 60 | 62 |
| Presentación oral | A26 B4 B5 B11 C2 C4 C5 C7 | 1 | 4 | 5 |
| Atención personalizada | | 4 | 0 | 4 |

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

| Metodoloxías | |
|-----------------------|---|
| Metodoloxías | Descrición |
| Solución de problemas | Plantexaranse casos prácticos nos que o alumno terá que aplicar os coñecementos expostos nas sesións maxistras para resolver os problemas que xurdan de cara a acadar o resultado desexado. |
| Estudo de casos | Analizaranse distintos xogos e verase como se aplican os contidos vistos en clase en cada un dos exemplos analizados. |
| Sesión maxistral | Clases teóricas presenciais, onde se exporán os conceptos básicos que o alumnado debe coñecer e que serán de aplicación nos traballos prácticos, tanto presenciais como non presenciais. |
| Traballos tutelados | Coa supervisión do profesorado, e principalmente con traballo personal, non presencial, os alumnos terán que desenvolver os contidos que se propoñan en cada proxecto. |
| Presentación oral | Presentarase públicamente o proxecto ou traballo feito o longo da asignatura. |

| Atención personalizada | |
|------------------------|---|
| Metodoloxías | Descrición |
| Traballos tutelados | O alumno resolverá nas tutorías as dúbidas ou problemas que se atope durante o traballo non presencial. No caso de alumnos con dispensa académica recoméndase a asistencia a tutorías para supervisar a elaboración dos traballos da materia. Iguais para todas as convocatorias e oportunidades para a súa avaliación. |

| Avaliación | | | |
|---------------------|--|---|---------------|
| Metodoloxías | Competencias / Resultados | Descrición | Cualificación |
| Traballos tutelados | A17 A22 A26 A32 A33 A36 A37 B2 B3 B7 C2 C4 | O alumno deberá realizar distintos traballos nos que demostrará a súa capacidade para conceptualizar, deseñar e implementar personaxes animados que poidan ser usados dentro dun videoxogo. | 90 |
| Presentación oral | A26 B4 B5 B11 C2 C4 C5 C7 | O alumno realizará unha presentación oral do proxecto realizado ao longo da asignatura. | 10 |

| Observacións avaliación |
|-------------------------|
| |

