



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 maxistrais 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

