



Guía Docente						
Datos Identificativos				2022/23		
Asignatura (*)	Desenvolvemento de Personaxes II. Comportamento		Código	730529026		
Titulación						
Descriptores						
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos		
Mestrado Oficial	1º cuatrimestre	Segundo	Obrigatoria	6		
Idioma	Castelán					
Modalidade docente	Presencial					
Prerrequisitos						
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónEnxeñaría Civil					
Coordinación	Dopazo García, Abrahan	Correo electrónico	abrahan.dopazo@udc.es			
Profesorado	Castro Pena, Luz Dopazo García, Abrahan García Aradas, Cristina	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es abrahan.dopazo@udc.es c.garadas@udc.es			
Web						
Descripción xeral	O obxectivo deste curso é que o alumnado aprenda a manexar personaxes dentro dun motor de videoxogos e proporcionarles o comportamento requerido a partir das accións do xogador ou de maneira autónoma. Este comportamento crearáse en coherencia co deseño de personaxes e a xogabilidade definida previamente para o xogo. O alumnado 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.).					

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe			Competencias / Resultados do título
O alumnado 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 alumnado aprenderá a programar a xogabilidade definida previamente que afecte os personaxes.	AP17 AP18 AP20 AP21 AP22 AP26 AP32 AP33 AP35 AP36 AP37	BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP7 BP8 BP10 BP11	CP2 CP4 CP5 CP6 CP7 CP8
--	--	---	--

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	Descripción
Solución de problemas	Formularanse casos prácticos nos que o alumnado 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 na aula 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 publicamente o proxecto ou traballo feito o longo da materia.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descripción
Traballos tutelados	O alumnado resolverá nas titorías as dúbidas ou problemas que se atope durante o traballo non presencial. No caso de alumnado con dispensa académica recoméndase a asistencia a titorías para supervisar a elaboración dos traballos da materia, iguais para todas as convocatorias e oportunidades para a súa avaliación.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descripción	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 sua 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 materia.	10

Observacións avaliación
Para poder superar a materia o alumnado deberá asistir a todas as presentacións da convocatoria na que se presente. De non cumprilo, terá a cualificación de suspenso (0). Os documentos referentes aos traballos tutelados entregaranse o mesmo día das presentacións e antes de comenzar as mesmas. Se o alumno non realiza a presentación ou non entrega algún dos documentos requiridos, recibirá a cualificación de suspenso (0). As faltas de ortografía, así como a falta de lexibilidade dos documentos presentados poderán facer que devanditos documentos considérense como non aceptables e por tanto consideraranse non presentados. A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación implicará directamente a cualificación de suspenso (0) na materia e convocatoria correspondente, invalidando así calquera cualificación obtida de cara a convocatoria extraordinaria. A asistencia presencial á materia non é obrigatoria. As presentacións e recursos utilizados na materia poñeranse a disposición do alumnado. No caso de alumnado con dispensa académica realizarase a supervisión dos traballos nas titorías da materia. Devanditos traballos poderanse realizar cos recursos proporcionados sen necesidade de asistencia presencial, áinda que se recomenda a asistencia a titorías. En calquera caso, os alumnos con dispensa académica deberán realizar de maneira presencial a presentación oral dos traballos. As condicións son iguais para todas as convocatorias e oportunidades para a súa avaliación.

Fontes de información

Bibliografía básica	<ul style="list-style-type: none"> - (.). Unreal Online Learning. https://www.unrealengine.com/en-US/academy - (.). Unreal Engine Youtube Channel. https://www.youtube.com/user/UnrealDevelopmentKit - (.). Unreal Engine Documentation. https://docs.unrealengine.com/en-US/index.html - (.). Unreal Engine Educator Resources. https://www.unrealengine.com/en-US/educators/resources
Bibliografía complementaria	<ul style="list-style-type: none"> - Muhammad A Moniem (2016). Mastering Unreal Engine 4.X. Packt Publishing - Benjamin Colin Carnall (2016). Unreal Engine 4 by Example. Packt Publishing - Nicola Valcasara (2015). Unreal Engine Game Development Blueprints. Packt Publishing - Alireza Tavakkoli (2015). Game Development and Simulation with Unreal Technology. Routledge - Satheesh PV (2016). Unreal Engine 4 Game Development Essentials. Packt Publishing - Cooper, Jonathan (2019). Game anim : video game animation explained. Boca Raton, FL : CRC Press

(*)A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías