



## Guía Docente

Datos Identificativos					2024/25
Asignatura (*)	Desenvolvemento de Personaxes II. Comportamento			Código	730529026
Titulación					
Descritores					
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos	
Mestrado Oficial	1º cuadrimestre	Segundo	Obrigatoria	6	
Idioma	Castelán				
Modalidade docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónEnxeñaría Civil				
Coordinación	Lourido Rivas, Marcos	Correo electrónico	m.lourido@udc.es		
Profesorado	Castro Pena, Luz	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es		
	Lourido Rivas, Marcos		m.lourido@udc.es		
Web					
Descrición xeral	O obxectivo deste curso é que o alumnado 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 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	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
Animación de elementos	Uso de sockets Animation Notifys
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	18	29
Sesión maxistral	A18 A20 A21 A26 A33 A35 B1 B5 B7 B10 C4 C5 C7 C8	20	10	30
Traballos tutelados	A17 A22 A26 A32 A33 A36 A37 B2 B3 B7 C2 C4	4	40	44
Presentación oral	A26 B4 B5 B11 C2 C4 C5 C7	1	4	5
Atención personalizada		2	0	2

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



## Metodoloxías

Metodoloxías	Descrición
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	Descrición
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	Descrición	Cualificación
Traballos tutelados	A17 A22 A26 A32 A33 A36 A37 B2 B3 B7 C2 C4	O alumnado 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 alumnado 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 Non presentado. Os documentos referentes aos traballos tutelados entregaranse o mesmo día das presentacións e antes de comezar as mesmas. Se o alumno non realiza a presentación ou non entrega algún dos documentos requiridos, recibirá a cualificación de Non presentado. 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. Todos os aspectos normativos relacionados con ?dispensa académica?, ?dedicación ao estudo?, ?permanencia? e ?fraudeacadémica? rexeranse de acordo coa normativa académica vixente da UDC. 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, aínda 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



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

## Recomendacións

### Materias que se recomenda ter cursado previamente

### Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Desenvolvemento de Personaxes I. Aparencia/730529025

### Materias que continúan o temario

## Observacións

Para axudar a conseguir unha contorna inmediata sostible e cumprir co obxectivo da acción número 5: "Docencia e investigación saudable e sustentable ambiental e social" do "Plan de Acción Green Campus Ferrol":

- 1.- A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia:
  - 1.1. Solicitarse en formato virtual e/ou soporte informático.?
  - 1.2. Realizarse a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos?
  - 1.3. De se realizar en papel:- Non se empregarán plásticos.- Realizaranse impresións a dobre cara.- Empregarase papel reciclado.- Evitarase a impresión de borradores.
- 2.- Débese facer un uso sostible dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural.
- 3.- Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sostenibilidade nos comportamentos persoais e profesionais.
- 4.- Segundo se recolle nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia(usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarse a intervención en clase de alumnos e alumnas?).
- 5.- Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade.
6. Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas.
7. Facilitarase a plena integración do alumnado que por razón físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimenten dificultades a un acceso axeitado, igualitario e proveitoso á vida universitaria.

(\*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