

Titulado Superior en Videojuegos

3º



Inteligencia
Artificial II
Práctica Final

Fecha

Fecha de entrega

Profesor

28/04/2021

19/05/2021

Santiago Machín

PROPUESTA DE EJERCICIO Y PLANTEAMIENTO

Ejemplo:

Sobre un escenario generado aleatoriamente (práctica 1) generar personajes con características y comportamientos orgánicos.

Los personajes deben moverse por el escenario. Los personajes deben interactuar con el entorno u otros personajes de alguna forma.

El proyecto de TFG se podrá entregar como práctica final siempre teniendo en cuenta que la puntuación será obtenida mediante las partes que se ajusten al enunciado de la misma.

Se podrán tratar casos concretos de forma individual si así se acuerda con el profesor de la asignatura.

Requisitos para llegar al 5:

- El proyecto no debe tener ningún error de compilación o en tiempo de ejecución
- Se valorará el diseño artístico
- Entrega de una memoria individual
- Entrega de una memoria grupal

Requisitos opcionales para tener más nota:

- El proyecto es jugable (1 punto)
- Los personajes mejoran generacionalmente (2 puntos)
- El escenario se modifica en el tiempo de forma aleatoria (o aparentemente aleatoria) y los personajes mantienen su funcionalidad (2 puntos)
- Los personajes tienen una planificación estratégica (en una capa superior de IA) que rige su comportamiento a grandes rasgos para plantear una estrategia ganadora (2 puntos)

OBJETIVOS DEL EJERCICIO

- Obtener experiencia y soltura en el manejo de Unity.
- Experimentar con niveles y contenido generados/modificados aleatoriamente tanto como programadores, como diseñadores.

COMPETENCIAS

- Escribir respetando las normas ortográficas y de puntuación
- Capacidad de análisis y síntesis
- Capacidad de valoración
- Razonamiento crítico
- Aprendizaje autónomo
- Creatividad
- Motivación por la calidad

MEMORIA GRUPAL (Contenidos)

- Descripción del proyecto
- Integrantes del equipo
- Diagrama UML con el código del proyecto
- Documentación del código (Explicación de cada clase, con sus respectivos miembros y métodos, así como cualquier explicación adicional necesaria para la comprensión del proyecto)
- Controles y explicación del proyecto en caso de ser jugable

MEMORIA INDIVIDUAL (Contenidos)

- Nombre del alumno
- Visión personal y aportaciones al proyecto
- Dificultades durante la realización del proyecto (y como se resolvieron)
- Autoevaluación
- Conclusión

SISTEMA DE EVALUACIÓN

Se tendrán en cuenta los siguientes criterios:

- a.- La habilidad de los alumnos para generar su propio material, atendiendo a las sugerencias realizadas.
- b.- La calidad del trabajo escrito.
- d.- Se valorará la iniciativa personal.

OTRAS CONSIDERACIONES

- La práctica podrá ser presentada grupalmente (hasta 4 personas por grupo).
- Los alumnos presentarán los trabajos en las fechas previamente fijadas en el calendario de la asignatura. De no hacerlo, se considerarán no presentados.
- La nota final obtenida por los alumnos será el resultante de la suma ponderada de las notas obtenidas en cada uno de los apartados. Para superar la materia, la nota final debe ser igual o superior a 5.
- No se guardarán parciales aprobados de un año para otro.
- El alumno deberá entregar el trabajo en formato digital.
- Los trabajos grupales se entregarán una sola vez. Un miembro “portavoz” entregará el proyecto junto a las memorias individuales de cada alumno así como la memoria grupal.

- **El plagio** será severamente castigado con el suspenso en la asignatura en caso de que se produzca. El profesor recomienda al alumno tener especial cuidado con internet, que suele ser la base de muchos de estos plagios que conllevan consecuencias irreparables para el alumno. Los alumnos deberán prestar especial atención al uso de fuentes y a la citación de estas fuentes cuando realicen un trabajo de investigación.
- **Faltas de Ortografía:** En cuanto a las faltas de ortografía en los trabajos escritos, y como regla general, una falta grave supondrá un punto menos en el ejercicio o evaluación. Dos faltas graves dos puntos menos y tres faltas graves un suspenso en el ejercicio o evaluación. Respecto a las faltas de ortografía consideradas leves (acentos y mayúsculas) cada dos faltas leves supondrán una grave con la misma equivalencia.