

Práctica Unreal Engine

Apuntes Preliminares

Unreal Engine: Será necesario hacer un videojuego en tercera persona a partir de los ejercicios hechos en clase o bien desde cero según lo prefiera el/la estudiante.

Si se opta por otro tipo de plantilla o tipo de juego (primera persona, etc.) será necesario detallarlo en el informe así como las modificaciones que han sido necesarias para ello.

Requisitos de la práctica de Unreal

En la práctica se deberá demostrar un conocimiento suficiente en los siguientes aspectos tratados durante el bloque de Unreal Engine:

- Manejo de diferentes mallas estáticas.
- Uso de Blueprints propios para el desarrollo de la lógica del juego.
- Importación de personajes y animaciones y su configuración (al menos animaciones básicas).
- Desarrollo de un menú simple para el juego y un HUD en alguno de los niveles.
- Uso de sonidos y de físicas.
- Gestión de eventos colisiones y lógica asociada a ellos para el desarrollo del gameplay del juego.
- Mallas de navegación y enemigos controlados con una IA básica.
- Sistemas de partículas.

Documentación que entregar por cada trabajo

- Proyecto con todos los archivos fuentes.
- Informe con los pasos y capturas intermedias para la realización del proyecto, buscando mostrar la evolución del proyecto. Cuidar mucho la presentación, redacción formato y contenido del informe.
- Vídeo explicativo con demostración del funcionamiento y explicación. Video en formato MP4 y adicionalmente en alguna plataforma como YouTube o Vimeo.
- En caso de usar modelos/recursos/blueprints/plugins de terceros se debe indicar claramente en la documentación la procedencia de los mismos. (Referenciarlos mediante citas y una sección de bibliografía con los enlaces a los mismos, es posible utilizar gestores bibliográficos del propio Word u otros [como Mendeley](#) para facilitar este punto).

En la entrega se podrá partir de los desarrollos de clase y completarlos, no es necesario hacer algo desde cero.

NOTA: Se debe tener especial cuidado con el tamaño del proyecto importando solo los assets estrictamente necesarios para el desarrollo de este.

RÚBRICA

Criterios de calificación: (porcentajes asignados a cada ítem)

TRABAJO UNREAL		Deficiente	Suficiente	Excelente
CALIDAD DEL INFORME	25%	No presenta informe o este presenta graves faltas de ortografía, contenido y/o formato.	Se presenta un informe escueto, que no muestra en detalle la evolución del desarrollo del juego.	Informe libre de faltas de ortografía, correcto en el formato y la redacción y que demuestra la evolución del juego de forma detallada. Presenta referencias en un formato adecuado y un lenguaje técnico y formal.
REFERENCIAS A CONTENIDO EXTERNO	5%	No referencia contenido externo empleado.	Referencia el contenido externo, pero no aporta enlaces o acceso a los elementos empleados.	Referencia el contenido empleado de forma correcta y con un formato adecuado.
VÍDEO DEMOSTRATIVO	10%	El vídeo no se aporta o no se muestra correctamente.	El vídeo se muestra correctamente pero no se aportan explicaciones, o estas no son relativas a aspectos del desarrollo.	El vídeo se muestra correctamente y con un formato adecuado y se aportan explicaciones detalladas durante el mismo.
PERSONAJES Y ANIMACIONES	10%	No se emplean personajes adicionales al empleado en los ejemplos tratados en clase.	Se emplea únicamente el personaje tratado en clase con las animaciones básicas asociadas.	Se emplean varios personajes con diferentes animaciones e incluso se añaden otras de fuentes externas. Se cuida que se ejecuten correctamente.
HUD Y MENUS	10%	No se emplean correctamente los HUD y menús en el juego o no se utilizan.	Solo se utiliza un menú básico como el tratado en clase o un HUD.	El juego presenta HUDs y Menús tratados en clase y se cuida la estética y lógica de estos.
ENEMIGOS CONTROLADOS POR IA Y LÓGICA ASOCIADA	10%	El juego no presenta enemigos u otros personajes controlados por una IA.	El juego únicamente presenta un tipo de enemigo con la utilización de una IA.	El juego presenta diferentes tipos de enemigos con lógicas de acción distintas o los personajes controlados por IA implementan comportamientos más avanzados.
CALIDAD ESTÉTICA Y GAMEPLAY DEL JUEGO	30%	El juego presenta una interfaz poco cuidada, no se hace uso de elementos como iluminación, materiales, sistemas de partículas etc.	El juego presenta los requisitos mínimos planteados en el enunciado de la práctica y se asemeja al juego impartido en clase.	El juego presenta un mayor alcance que el juego realizado en clase, un diseño estético cuidado, emplea todos los elementos tratados en clase de forma coherente y cuidada, se emplean elementos externos (<i>assets</i> , etc.) o adicionales y la lógica del juego presenta calidad y es pertinente al tipo de juego planteado.

Criterios generales de corrección:

- Buena presentación del informe: Sin faltas de ortografía, formato y extensión adecuados al juego presentado, redacción con lenguaje técnico y sin vulgarismos.
- Video explicativo correcto y cuidado.
- La redacción demuestra dominio de los contenidos tratados en clase.
- Utilización adecuada de los recursos externos además de los empleados en clase.
- Originalidad en el Gameplay planteado.
- Cuidado y atención a los detalles de la estética del juego.