



| Guía Docente | | | | |
|-----------------------|---|--------------------|-------------|-----------|
| Datos Identificativos | | | | 2019/20 |
| Asignatura (*) | Desenvolvemento de Personaxes I. Aparencia | | Código | 730529025 |
| Titulación | Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videogames | | | |
| Descriptores | | | | |
| Ciclo | Período | Curso | Tipo | Créditos |
| Mestrado Oficial | 1º cuatrimestre | Segundo | Obrigatoria | 3 |
| Idioma | Castelán | | | |
| Modalidade docente | Presencial | | | |
| Prerrequisitos | | | | |
| Departamento | | | | |
| Coordinación | | Correo electrónico | | |
| Profesorado | , | Correo electrónico | | |
| Web | | | | |
| Descripción xeral | O obxectivo deste curso é que o alumno aprenda a crear personaxes e dotalos do aspecto requerido dentro dun motor de videoxogos e a partir do deseño de personaxes definido previamente para o xogo. O alumno aprenderá a introducir os devanditos modelos no motor, configuralos adecuadamente, combinalos e optimizalos para conseguir o mellor rendemento. | | | |

| Competencias do título | |
|------------------------|---|
| Código | Competencias do título |
| A32 | CE32 - Crear, animar e programar personaxes autónomos e manexados polo xogador dentro de motores de videoxogos |
| A37 | CE37 - Crear personaxes animados coa personalidade e comportamento definidos a partir do deseño dun videoxogo |
| B1 | CB6 - Posuir e comprender coñecementos que acheguen unha base ou oportunidade de ser orixinais no desenvolvemento e/ou aplicación de ideas, a miúdo nun contexto de investigación |
| B2 | CB7 - Que os estudantes saibam aplicar os coñecementos adquiridos e a súa capacidade de resolución de problemas en contornas novas ou pouco coñecidas dentro de contextos más amplos (ou multidisciplinares) relacionados coa súa área de estudo |
| B3 | CB8 - Que os estudantes sexan capaces de integrar coñecementos e enfrentarse á complexidade de formular xuízos a partir dunha información que, sendo incompleta ou limitada, inclúa reflexións sobre as responsabilidades sociais e éticas vinculadas á aplicación dos seus coñecementos e xuízos |
| B4 | CB9 - Que os estudantes saibam comunicar as súas conclusións e os coñecementos e razóns últimas que as sustentan a públicos especializados e non especializados dun modo claro e sen ambigüidades |
| B5 | CB10 - Que os estudantes posúan as habilidades de aprendizaxe que lles permitan continuar estudiando dun modo que haberá de ser en gran medida autodirixido ou autónomo |
| B7 | CG2 - Capacidad de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnológico e no campo da creación de contidos digitais interactivos |
| B8 | CG3 - Coñecementos informáticos, en especial os relativos ao uso de tecnologías e programas de última xeración no campo de estudo |
| B10 | CG5 - Valorar críticamente o coñecemento, a tecnología e a información disponible para resolver os problemas con que deben confrontarse |
| B11 | CG6 - Capacidad crítica e autocritica necesaria en todo proceso creativo no que se busca un compromiso coa calidade do traballo, os resultados e as solucións propostas |
| C2 | CT2 - Capacidad de traballo persoal, organizado e planificado |
| C4 | CT4 - Capacidad de abstracción, análise, síntese e estruturación da información e as ideas |
| C5 | CT5 - Asunción da importancia da aprendizaxe ao longo da vida e capacidade de autoaprendizaxe mediante a inquietude por buscar e adquirir novos coñecementos |
| C6 | CT6 - Capacidad de enfrentarse a situacións novas e utilizar o coñecemento, tecnología e información dispoñibles para resolver os problemas cos que debe de confrontarse |
| C7 | CT7 - Comprender e valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnológico na profesión e no avance socioeconómico e cultural da sociedade |



| | |
|----|--|
| C8 | CT8 - Coñecemento e utilización das novas tecnoloxías necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida |
|----|--|

| Resultados da aprendizaxe | | | |
|--|--|------------------------|---------|
| Resultados de aprendizaxe | | Competencias do título | |
| A partir do deseño de personaxes realizado previamente, aprender a crear personaxes e dotalos do aspecto requerido dentro dun motor de videoxogos. | | AP32 | BP1 CP2 |
| O alumno aprenderá a introducir os devanditos modelos no motor, configuralos adecuadamente, combinalos e optimizalos para conseguir o mellor rendemento. | | AP37 | BP2 CP4 |
| | | | BP3 CP5 |
| | | | BP4 CP6 |
| | | | BP5 CP7 |
| | | | BP7 CP8 |
| | | | BP8 |
| | | | BP10 |
| | | | BP11 |

| Contidos | |
|--|---|
| Temas | Subtemas |
| Personaxes en motores de videoxogos | -Modelos e mallas esqueletais -Importación de modelos e assets -Modelos físicos -Niveis de detalle |
| Aspecto dos personaxes | -Materiais de personaxes -Texturas e detalle de personaxes -Materiais específicos, pel, ollos, pelo |
| Características propias dos personaxes | -Xeometría do pelo -Xeometría da roupa -Partes e estructuración de personaxes -Accesorios |

| Planificación | | | | |
|------------------------|--------------------------------------|-------------------|---|--------------|
| Metodoloxías / probas | Competencias | Horas presenciais | Horas non presenciais / traballo autónomo | Horas totais |
| Estudo de casos | A32 A37 B1 B3 B4 B5 C4 C5 C6 C7 | 4 | 4 | 8 |
| Proba oral | A32 A37 B4 B10 B11 C2 C7 | 1 | 2 | 3 |
| Traballos tutelados | A32 A37 B2 B7 B8 C2 C6 C8 | 5 | 43 | 48 |
| Sesión maxistral | A32 A37 B3 B4 B10 B11 C4 C5 C7 C8 | 10 | 5 | 15 |
| Atención personalizada | | 1 | 0 | 1 |

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

| Metodoloxías | |
|---------------------|---|
| Metodoloxías | Descripción |
| Estudo de casos | Estudo de exemplos de personaxes de videoxogos e estudo de solucións existentes para problemas típicos. |
| Proba oral | Presentación e defensa do traballo da asignatura. |
| Traballos tutelados | Desenrolo de personaxes de videoxogos aplicando os coñecementos da materia. |



| | |
|------------------|---|
| Sesión maxistral | Sesiós onde se ensinarán os conceptos e teoría do desenrollo de personaxes e como aplicalos nun videoxogo |
|------------------|---|

| Atención personalizada | |
|------------------------|---|
| Metodoloxías | Descripción |
| Proba oral | O profesor supervisará a elaboración dos traballos da asignatura. |
| Traballos tutelados | |

| Avaliación | | | |
|---------------------|------------------------------|---|---------------|
| Metodoloxías | Competencias | Descripción | Cualificación |
| Proba oral | A32 A37 B4 B10 B11 C2 C7 | Presentación e defensa do traballo. O alumno deberá de acadar un 5 sobre 10 neste apartado para poder superar a asignatura. | 10 |
| Traballos tutelados | A32 A37 B2 B7 B8 C2 C6 C8 | Traballo no que o alumno desenrolará un personaxe de videoxogo ou varios. O alumno deberá de acadar un 5 sobre 10 neste apartado para poder superar a asignatura. | 90 |

| Observacións avaliación |
|--|
| Aqueles alumnos que dispoñan de dispensa académica deberán contactar co profesor para establecer o método de seguimiento da materia e a elaboración de traballos para superar a materia. |

| Fontes de información | |
|-----------------------------|--|
| Bibliografía básica | <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 <p>Recursos online: -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 -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</p> |
| Bibliografía complementaria | |

| Recomendacións |
|---|
| Materias que se recomenda ter cursado previamente |
| Deseño de Personaxes/730529010 |
| Deseño de Xogabilidade/730529011 |
| Materias que se recomenda cursar simultaneamente |
| Materias que continúan o temario |
| Observacións |



(*)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 quías