



Guía Docente				
Datos Identificativos				2019/20
Asignatura (*)	Deseño de Personaxes	Código	730529010	
Titulación				
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Mestrado Oficial	2º cuatrimestre	Primeiro	Obrigatoria	3
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinación		Correo electrónico		
Profesorado		Correo electrónico		
Web				
Descrición xeral	A materia pretende formar ao alumnado nas técnicas máis comúns de creación e ideación de personaxes, tanto no plano físico coma no psicolóxico, abordando as diferentes etapas do proceso creativo, os principais tipos de personaxes e a evolución dos mesmos ao longo do xogo, así como a súa adaptación a contextos especializados (ensino formal e informal, igualdade, ámbito institucional...).			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
	Deseñar personaxes para videoxogos.	AP7 AP17 AP18 AP19	BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP6 BP11 BP12 BP14
Definir tanto o aspecto como a personalidade e comportamento dos sinalados personaxes.	AP7 AP17	BP1 BP2 BP11 BP12 BP14	CP2 CP3 CP4
Crear a historia de cada personaxe, a súa evolución e cambio ao longo do videoxogo, así como as interrelacións entre os distintos personaxes.	AP7	BP1 BP2 BP3 BP5 BP11 BP12 BP14	CP2 CP3 CP4
Comprender que esa historia determina o comportamento dos personaxes e que o seu deseño será a base para a creación dixital dos mesmos, da súa personalidade e a súa forma de actuar, moverse e comunicarse no xogo.	AP7 AP17 AP18 AP19	BP2 BP6 BP12 BP14	CP6 CP7 CP8



Manter a coherencia entre o deseño de personaxes e a narrativa e xogabilidade definidas para o xogo.	AP7	BP2 BP3 BP4 BP6 BP11 BP12 BP14	CP2 CP3 CP4
--	-----	--	-------------------

Contidos	
Temas	Subtemas
TEMA 1: Introducción	1.1. Personalidade 1.2. Audiencia 1.3. Plataforma 1.4. Obxectivo 1.5. Orixinalidade
TEMA 2: Concepto de personaxe	2.1. Etapas creativas 2.2. Aspecto visual e físico 2.3. Personalidade e psicoloxía 2.4. Tipos de personaxes 2.5. Lonxevidade
TEMA 3: Evolución dos personaxes	3.1. Historia en tres actos 3.2. Evolución visual e física 3.3. Evolución psicolóxica 3.4. Evolución segundo tipos de personaxe
TEMA 4: Deseño de personaxes en contextos especializados	4.1. Ensino formal 4.2. Educación non formal 4.3. Igualdade 4.4. Política e institucións públicas

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A7 A17 A18 B1 C8	8	10	18
Traballos tutelados	A7 A17 A18 A19 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B11 B12 B14 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	7	42	49
Eventos científicos e/ou divulgativos	A7 A17 A18 A19 B1 B2 B3 B11 C5 C7 C8	3	1.5	4.5
Presentación oral	A7 A17 A18 A19 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B11 B12 B14 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	1	0.5	1.5
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



Sesión maxistral	Clases expositivas nas que se desenvolverán os temas indicados no punto de contidos, explicando teorías e tendencias relacionadas con cada un deles e amosando exemplos específicos que faciliten a comprensión.
Traballos tutelados	Os alumnos/as, agrupados en parellas, elaborarán un traballo final consistente na concepción, creación e deseño de dúas personaxes para videoxogos.  Para elo, en cada sesión irán avanzando en traballos parciais, supervisados polo profesor, de acordo coa seguinte orde: 1. Planificación, 2. Deseño básico, 3. Evolución física 4. Evolución psíquica.  Finalmente, na última clase cada parella exporá e xustificará a súa proposta ante o profesor e os compañeiros/as de materia, que, á súa vez, avaliarán tamén o traballo presentado.
Eventos científicos e/ou divulgativos	Unha das sesións, preferentemente a cuarta, estará destinada a unha conferencia, con formato de masterclass, a cargo dun/ha profesional do sector, que exporá de xeito eminentemente práctico a realidade da profesión: técnicas de traballo, oportunidades e situación do mercado, claves creativas e profesionais, etc. Trátase dunha actividade fundamentalmente participativa co obxectivo de achegar ao alumnado ao mundo profesional.
Presentación oral	Como foi sinalado no apartado de traballos tutelados, na última clase as diferentes parellas, que foron traballando nos seus personaxes ao longo das distintas sesións, exporarán e xustificarán a súa proposta ante o profesor e os compañeiros/as de materia, que, á súa vez, avaliarán e analizarán tamén o traballo presentado.

### Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Traballos tutelados Eventos científicos e/ou divulgativos	O alumnado recibirá atención personalizada na aula durante a realización dos traballos tutelados, ao igual que nas horas de titorías, que deben ser concertadas previamente co profesor a través do seu correo electrónico.  Os alumnos/as con dispensa académica deben contactar co profesor antes do 30 de xaneiro, a fin de acordar un itinerario personalizado que permita suplir as ausencias ás sesións maxistras, horas de traballo en aula e á conferencia / masterclass planificadas.

### Avaliación

Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Sesión maxistral	A7 A17 A18 B1 C8	Salvo nos casos de dispensa académica, valorarase a asistencia e participación activa nas sesións maxistras.	10
Traballos tutelados	A7 A17 A18 A19 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B11 B12 B14 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	O traballo tutelado, entendendo por tal a entrega final que deban facer os alumnos/as a través do Moodle, así como os traballos parciais feitos na aula (que serán incorporados ao traballo final) constitúen o criterio fundamental de avaliación da materia, pois neles serán plasmados os coñecementos adquiridos ao longo das sesións maxistras e do seminario.	70
Eventos científicos e/ou divulgativos	A7 A17 A18 A19 B1 B2 B3 B11 C5 C7 C8	No alumnado que non goce de dispensa académica valorarase a asistencia e participación activa no seminario previsto na planificación docente.	5
Presentación oral	A7 A17 A18 A19 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B11 B12 B14 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	Tamén será tida en conta para a avaliación total a exposición que fagan os alumnos/as do seu traballo final na última das sesións da materia, valorándose aspectos como a claridade expositiva, a capacidade de argumentación ou a xustificación e coherencia do traballo realizado en relación cos obxectivos marcados.	15

### Observacións avaliación



Alumnado presencial O traballo final debe ser entregado a través do Moodle da UDC na tarefa creada ao efecto, só por un dos dous asinantes do mesmo e antes do día 28 de febreiro ás 23:59 horas.

Para a avaliación deste traballo final, ademais das cuestións de contido relativas á creación e deseño de personaxes, serán valorados positiva ou negativamente aspectos formais como a presentación e deseño do documento ou a calidade de expresión escrita, posto que se trata de competencias básicas do alumnado universitario e de reproducir na medida do posible os condicionantes de traballo do ámbito profesional. A cualificación relativa á presentación oral será feita polo profesor e polo resto de alumnos/as, mediante unha folla de rúbrica na que se sinalan os aspectos a valorar. Tamén se avaliará, ademais da capacidade argumentativa, polos mesmos motivos que os sinalados no parágrafo anterior, a claridade expositiva e calidade de expresión oral. Para superar a materia deberá obterse un mínimo 3,5 puntos (35 sobre 100) no traballo tutelado e, polo menos, un 0,75 (7,5 sobre 100) na presentación oral, na que deberán intervir os dous asinantes de cada traballo. No caso de suspender, a avaliación na segunda oportunidade será idéntica, pero se o/a estudante ten aprobada unha parte (traballo tutelado ou presentación oral), só deberá examinarse da parte suspensa. A vixencia da nota da parte aprobada quedará limitada á convocatoria do ano académico en curso. Alumnado con dispensa académica O alumnado con dispensa académica será avaliado en función do traballo final presentado (5 / 50 puntos) e da presentación oral (1 / 10 puntos) que, presencialmente ou vía online, faga do mesmo; se fora posible, na mesma data e hora que o resto de alumnos/as e, se non, ante o profesor no día e hora que se acorde previamente. A data límite de entrega será o día 28 de febreiro ás 23:59 horas. Ao igual que no caso do alumnado presencial, para a avaliación deste traballo final, ademais das cuestións de contido relativas á creación e deseño de personaxes, serán valorados positiva ou negativamente aspectos formais como a presentación e deseño do documento ou a calidade de expresión escrita; ademais da capacidade argumentativa, a claridade expositiva e a calidade de expresión oral na exposición do mesmo. Os 4 puntos restantes (40 sobre 100) correspóndense a un exame tipo test de 20 preguntas sobre material teórico que será facilitado polo profesor. Neste exame cada pregunta acertada será puntuada con 0,2 puntos e cada erro restará 0,1 puntos; as preguntas sen contestar non penalizan. A data de realización do exame será a prevista no calendario oficial, salvo imposibilidade de asistencia na mesma, caso no que se concertará co profesor unha data alternativa. Para superar a materia deberá obterse un mínimo 3 puntos (30 sobre 100) no traballo tutelado e a presentación oral e, polo menos, un 2 (20 sobre 100) no exame tipo test. No caso de suspender, a avaliación na segunda oportunidade será idéntica, pero se o/a estudante ten aprobada unha parte (traballo tutelado ou exame), só deberá examinarse da parte suspensa. A vixencia da nota da parte aprobada quedará limitada á convocatoria do ano académico en curso.

## Fontes de información

<b>Bibliografía básica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Patmore, C (2005). Diseño de personajes: cómo crear personajes fantásticos para cómics, videojuegos y novelas gráficas. Barcelona: Norma</li> <li>- Ordóñez, J. P. (2018). Diseño de videojuegos. Madrid: Editorial Síntesis</li> <li>- Bateman, C. (2011). Game Writing Narrative Skills for Videogames. Boston: 2011</li> <li>- González, D. (2015). Diseño de videojuegos: da forma a tus sueños. Paracuellos del Jarama: Ra-Ma</li> </ul>
<b>Bibliografía complementaria</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Thompson, J. (2008). Videojuegos: manual para diseñadores gráficos. Barcelona: Gustavo Gili</li> <li>- Villalobos, J. M. (2015). Cine y videojuegos: un diálogo transversal. Sevilla: Héroes de Papel</li> <li>- Gil, A. e Vall-Ilovera, M. (2009). Género, TIC y videojuegos. Barcelona: Editorial UOC</li> <li>- Gros, B. (2008). Videojuegos y aprendizaje. Barcelona: Graó</li> <li>- Cuadrado Alvarado, A. (2007). Los personajes virtuales: diseño, personalidad e interacción en el videojuego: los Sims 2. Madrid: Universidad Complutense de Madrid</li> <li>- Marshall, D. (2017). The Art of Overwatch. Milwaukee: Dark Horse Books</li> <li>- Shamoan, E. (2018). The Art of God of War. Milwaukee: Dark Horse Books</li> <li>- Galán Fajardo, E. (2007). Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales. CES Felipe II</li> <li>- Chai, A. (2017). Herzog - Character Design Document. svartberg.com</li> <li>- Meretzky, S. (2001). Construcción del personaje: un análisis de la creación del personaje. Gamasutra</li> </ul>

## Recomendacións

### Materias que se recomenda ter cursado previamente

Diseño Narrativo/730529003

Arte de Concepto I. Personaxes/730529007

### Materias que se recomenda cursar simultaneamente



Deseño Narrativo/730529003

Arte de Concepto I. Personaxes/730529007

## Materias que continúan o temario

Desenvolvemento de Personaxes I. Aparencia/730529025

Desenvolvemento de Personaxes II. Comportamento/730529026

## Observacións

Green Campus1. A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia:&nbsp;Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático.&nbsp;A entrega realizarase&nbsp; a&nbsp; través&nbsp; de&nbsp; Moodle,&nbsp; en&nbsp; formato&nbsp; dixital&nbsp; sen&nbsp; necesidade&nbsp; de imprimilos.De se realizar en papel:&nbsp;Non se empregarán plásticos.&nbsp;Realizaranse impresións a dobre cara.&nbsp;Empregarase papel reciclado.&nbsp;Evitarase a impresión de borradores.&nbsp;2. Débese&nbsp; facer&nbsp; un&nbsp; uso&nbsp; sostible&nbsp; dos&nbsp; recursos&nbsp; e&nbsp; a&nbsp; prevención&nbsp; de&nbsp; impactos&nbsp; negativos sobre o medio natural.&nbsp;3. Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sostenibilidade nos comportamentos persoais e profesionais.&nbsp;4. Segundo&nbsp; se&nbsp; recolle&nbsp; nas&nbsp; distintas&nbsp; normativas&nbsp; de&nbsp; aplicación&nbsp; para&nbsp; a&nbsp; docencia&nbsp; universitaria&nbsp; deberase&nbsp; incorporar&nbsp; a&nbsp; perspectiva&nbsp; de&nbsp; xénero&nbsp; nesta&nbsp; materia&nbsp; (usarase&nbsp; linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarase a intervención en clase de alumnos e alumnas?).&nbsp;5. Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade.&nbsp;6. Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas.&nbsp;7. Facilitarase&nbsp; a&nbsp; plena&nbsp; integración&nbsp; do&nbsp; alumnado&nbsp; que&nbsp; por&nbsp; razón&nbsp; físicas,&nbsp; 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