



Teaching Guide

Teaching Guide				
Identifying Data				2020/21
Subject (*)	Character Design		Code	730529010
Study programme	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos			
Descriptors				
Cycle	Period	Year	Type	Credits
Official Master's Degree	2nd four-month period	First	Obligatory	3
Language	Galician			
Teaching method	Face-to-face			
Prerequisites				
Department	Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinador	Costa Sanchez, Carmen	E-mail	carmen.costa@udc.es	
Lecturers	Costa Sanchez, Carmen	E-mail	carmen.costa@udc.es	
Web				
General description	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...).			
Contingency plan	1. Modifications to the contents 2. Methodologies *Teaching methodologies that are maintained *Teaching methodologies that are modified 3. Mechanisms for personalized attention to students 4. Modifications in the evaluation *Evaluation observations: 5. Modifications to the bibliography or webgraphy			

Study programme competences

Code	Study programme competences
A7	CE07 - Crear a aparencia, historia, personalidade e comportamento dos personaxes dun videoxogo
A17	CE17 - Analizar e interpretar as formas, aspectos e movementos a partir do mundo real ou da arte conceptual para recrear os elementos necesarios dun videoxogo
A18	CE18 - Coñecer os fundamentos artísticos e técnicos que permitan conceptualizar gráficamente os elementos dun videoxogo
A19	CE19 - Crear a arte conceptual dos distintos elementos necesarios para facer un videoxogo
B1	CB6 - Posuír 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 saiban aplicar os coñecementos adquiridos e a súa capacidade de resolución de problemas en contornas novas ou pouco coñecidos dentro de contextos máis amplos (ou multidisciplinares) relacionados coa súa área de estudo
B3	CB8 - Que os estudantes sexan capaces de integrar coñecementos e enfrontarse 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 saiban 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 estudando dun modo que haberá de ser en gran medida autodirigido ou autónomo
B6	CG1 - Capacidade de organización e planificación, especialmente na formulación de traballos conducentes á creación dos contidos audiovisuais dixitais que compoñen un videoxogo
B11	CG6 - Capacidade crítica e autocrítica necesaria en todo proceso creativo no que se busca un compromiso coa calidade do traballo, os resultados e as solucións propostas
B12	CG7 - Traballo en equipo. Capacidade de abordar proxectos en colaboración con outros estudantes, asumindo roles e cumprindo compromisos de fronte ao grupo
B14	CG9 - Capacidade de deseño e xestión de proxectos, resolvendo os aspectos narrativos, técnicos e de xestión do proxecto de videoxogo
C1	CT1 - Habilidades comunicativas e claridade de exposición oral e escrita
C2	CT2 - Capacidade de traballo persoal, organizado e planificado
C3	CT3 - Habilidade para a xestión da información
C4	CT4 - Capacidade 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 - Capacidade de enfrontarse a situacións novas e utilizar o coñecemento, tecnoloxía e información dispoñibles para resolver os problemas cos que debe de enfrontarse
C7	CT7 - Comprender e valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico 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

Learning outcomes			
Learning outcomes		Study programme competences	
Deseñar personaxes para videoxogos.		AJ7	BJ1 CJ1
		AJ17	BJ2 CJ2
		AJ18	BJ3 CJ3
		AJ19	BJ4 CJ4
			BJ5 CJ5
			BJ6 CJ6
			BJ11 CJ7
			BJ12 CJ8
			BJ14
Definir tanto o aspecto como a personalidade e comportamento dos sinalados personaxes.		AJ7	BJ1 CJ2
		AJ17	BJ2 CJ3
			BJ11 CJ4
			BJ12
			BJ14
Crear a historia de cada personaxe, a súa evolución e cambio ao longo do videoxogo, así como as interrelacións entre os distintos personaxes.		AJ7	BJ1 CJ2
			BJ2 CJ3
			BJ3 CJ4
			BJ5
			BJ11
			BJ12
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.		AJ7	BJ2 CJ6
		AJ17	BJ6 CJ7
		AJ18	BJ12 CJ8
		AJ19	BJ14



Manter a coherencia entre o deseño de personaxes e a narrativa e xogabilidade definidas para o xogo.	AJ7	BJ2 BJ3 BJ4 BJ6 BJ11 BJ12 BJ14	CJ2 CJ3 CJ4
--	-----	--	-------------------

Contents	
Topic	Sub-topic
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

Planning				
Methodologies / tests	Competencies	Ordinary class hours	Student?s personal work hours	Total hours
Guest lecture / keynote speech	A7 A17 A18 B1 C8	8	10	18
Supervised projects	A7 A17 A18 A19 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B11 B12 B14 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	7	42	49
Events academic / information	A7 A17 A18 A19 B1 B2 B3 B11 C5 C7 C8	3	1.5	4.5
Oral presentation	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
Personalized attention		2	0	2
(*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.				

Methodologies	
Methodologies	Description



Guest lecture / keynote speech	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.
Supervised projects	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.
Events academic / information	Unha das sesións, preferentemente a cuarta, estará destinada a unha conferencia, con formato de masterclass, a cargo dun/ha profesional do sector.
Oral presentation	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, exporán 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.

Personalized attention	
Methodologies	Description
Supervised projects	O alumnado recibirá atención personalizada na aula durante a realización dos traballos tutelados, ao igual que nas horas de tutorías, que deben ser concertadas previamente co profesor a través do seu correo electrónico.

Assessment			
Methodologies	Competencies	Description	Qualification
Guest lecture / keynote speech	A7 A17 A18 B1 C8	Salvo nos casos de dispensa académica, valorarase a asistencia e participación activa nas sesións maxistrais.	15
Supervised projects	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 maxistrais e do seminario.	70
Oral presentation	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

Assessment comments
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. 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. 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 maxistrais, horas de traballo en aula e á conferencia / masterclass planificadas.

Sources of information



Basic	- Patmore, C (2005). Diseño de personajes: cómo crear personajes fantásticos para cómics, videojuegos y novelas gráficas. Barcelona: Norma - Ordóñez, J. P. (2018). Diseño de videojuegos. Madrid: Editorial Síntesis - Bateman, C. (2011). Game Writing Narrative Skills for Videogames. Boston: 2011 - González, D. (2015). Diseño de videojuegos: da forma a tus sueños. Paracuellos del Jarama: Ra-Ma
Complementary	- Thompson, J. (2008). Videojuegos: manual para diseñadores gráficos. Barcelona: Gustavo Gili - Villalobos, J. M. (2015). Cine y videojuegos: un diálogo transversal. Sevilla: Héroes de Papel - Gil, A. e Vall-llovera, M. (2009). Género, TIC y videojuegos. Barcelona: Editorial UOC - Gros, B. (2008). Videojuegos y aprendizaje. Barcelona: Graó - Cuadrado Alvarado, A. (2007). Los personajes virtuales: diseño, personalidad e interacción en el videojuego: los Sims 2. Madrid: Universidad Complutense de Madrid - Marshall, D. (2017). The Art of Overwatch. Milwaukee: Dark Horse Books - Shamoon, E. (2018). The Art of God of War. Milwaukee: Dark Horse Books - Galán Fajardo, E. (2007). Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales. CES Felipe II - Chai, A. (2017). Herzog - Character Design Document. svartberg.com - Meretzky, S. (2001). Construcción del personaje: un análisis de la creación del personaje. Gamasutra

Recommendations
Subjects that it is recommended to have taken before
Narrative Design/730529003 Concept Art I. Characters/730529007
Subjects that are recommended to be taken simultaneously
Narrative Design/730529003 Concept Art I. Characters/730529007
Subjects that continue the syllabus
Character Development I. Appearance/730529025 Character Development II. Behaviour/730529026
Other comments
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, propiciarse a intervención en clase de alumnos e alumnas?).&nbsp;5. Traballarase para identificar e modificar prexuizos 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.

(*)The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.