



Guía Docente

Datos Identificativos					2020/21
Asignatura (*)	Desenvolvemento de Personaxes I. Aparencia		Código	730529025	
Titulación	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos				
Descritores					
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos	
Mestrado Oficial	1º cuatrimestre	Segundo	Obrigatoria	3	
Idioma	Castelán				
Modalidade docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento	Enxeñaría Civil				
Coordinación	Álvarez Mures, Luis Omar		Correo electrónico	omar.alvarez@udc.es	
Profesorado	Álvarez Mures, Luis Omar		Correo electrónico	omar.alvarez@udc.es	
Web					
Descrición xeral	O obxectivo deste curso é que o alumno aprenda a crear personaxes e dotalos do aspecto requirido 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.				



Plan de continxencia	<p>1. Modificacións nos contidos</p> <ul style="list-style-type: none">- Non se realizarán cambios. <p>2. Metodoloxías</p> <ul style="list-style-type: none">- Mantéñense todas as metodoloxías docentes modificando únicamente o seu carácter presencial <p>3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado</p> <ul style="list-style-type: none">- Correo electrónico: Dispoñibilidade semanal de titorización do profesor. De uso para facer consultas e solicitar encontros virtuais para resolver dúbidas.- Moodle: Dispoñibilidade semanal de titorización do profesor. Segundo a necesidade do alumnado. Dispoñen de foros temáticos asociados aos módulos da materia, para formular as consultas necesarias.- Teams: Dispoñibilidade semanal de titorización do profesor. De 1 a 2 sesións semanais en pequeno grupo, para o seguimento e apoio na realización dos traballos tutelados. Esta dinámica permite facer un seguimento normalizado e axustado as necesidades da aprendizaxe do alumnado para desenvolver o traballo da materia. <p>4. Modificacións na avaliación</p> <p>Traballos tutelados (90%):</p> <ul style="list-style-type: none">- O alumno deberá realizar distintos traballos nos que demostrará a súa capacidade para conceptualizar, deseñar e implementar personaxes que podan ser usados dentro dun videoxogo. <p>Proba oral (10%):</p> <ul style="list-style-type: none">- O alumno realizará unha presentación oral do proxecto realizado ao longo da asignatura. <p>*Observacións de avaliación:</p> <p>Mantéñense as metodoloxías de avaliación e súa ponderación, exceptuando o seu carácter presencial.</p> <p>5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía</p> <p>Non se realizarán cambios. Xa dispoñen de todos os materiais de traballo dixitalizados en Moodle.</p>
-----------------------------	---

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 - 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 coñecidas 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
B7	CG2 - Capacidade de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnolóxico e no campo da creación de contidos dixitais interactivos
B8	CG3 - Coñecementos informáticos, en especial os relativos ao uso de tecnoloxías e programas de última xeración no campo de estudo
B10	CG5 - Valorar críticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para resolver os problemas con que deben afrontarse
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
C2	CT2 - Capacidade de traballo persoal, organizado e planificado
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 afrontarse a situacións novas e utilizar o coñecemento, tecnoloxía e información dispoñibles para resolver os problemas cos que debe de afrontarse
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

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

Contidos	
Temas	Subtemas
Personaxes en motores de videoxogos	<ul style="list-style-type: none"> -Modelos e mallas esqueletais -Importación de modelos e assets -Modelos físicos -Niveis de detalle
Aspecto dos personaxes	<ul style="list-style-type: none"> -Materiais de personaxes -Texturas e detalle de personaxes -Materiais específicos, pel, ollos, pelo
Características propias dos personaxes	<ul style="list-style-type: none"> -Xeometría do pelo -Xeometría da roupa -Partes e estruturación 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	Descrición
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	Sesións onde se ensinarán os conceptos e teoría do desenrolo de personaxes e como aplicalos nun videoxogo

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

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias	Descrición	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 seguimento da materia e a elaboración de traballos para superar a materia.

Fontes de información
