



## Guía Docente

Datos Identificativos					2020/21
Asignatura (*)	Desenvolvemento de Personaxes I. Aparencia			Código	730529025
Titulación					
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.				



<b>Plan de continxencia</b>	<p>1. Modificacións nos contidos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Non se realizarán cambios.</li> </ul> <p>2. Metodoloxías</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mantéñense todas as metodoloxías docentes modificando únicamente o seu carácter presencial</li> </ul> <p>3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Correo electrónico: Dispoñibilidade semanal de titorización do profesor. De uso para facer consultas e solicitar encontros virtuais para resolver dúbidas.</li> <li>- 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.</li> <li>- 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.</li> </ul> <p>4. Modificacións na avaliación</p> <p>Traballos tutelados (90%):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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.</li> </ul> <p>Proba oral (10%):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- O alumno realizará unha presentación oral do proxecto realizado ao longo da asignatura.</li> </ul> <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 / Resultados do título	
<b>Código</b>	<b>Competencias / Resultados do título</b>

Resultados da aprendizaxe	
<b>Resultados de aprendizaxe</b>	<b>Competencias / Resultados do título</b>



A partir do deseño de personaxes realizado previamente, aprender a crear personaxes e dotalos do aspecto requirido dentro dun motor de videoxogos.	AP32	BP1	CP2
	AP37	BP2	CP4
O alumno aprenderá a introducir os devanditos modelos no motor, configuralos adecuadamente, combinalos e optimizalos para conseguir o mellor rendemento.		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"> <li>-Modelos e mallas esqueléticas</li> <li>-Importación de modelos e assets</li> <li>-Modelos físicos</li> <li>-Niveis de detalle</li> </ul>
Aspecto dos personaxes	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Materiais de personaxes</li> <li>-Texturas e detalle de personaxes</li> <li>-Materiais específicos, pel, ollos, pelo</li> </ul>
Características propias dos personaxes	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Xeometría do pelo</li> <li>-Xeometría da roupa</li> <li>-Partes e estruturación de personaxes</li> <li>-Accesorios</li> </ul>

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas 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 / Resultados	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

<b>Bibliografía básica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Muhammad A Moniem (2016). Mastering Unreal Engine 4.X. Packt Publishing</li> <li>- Benjamin Colin Carnall (2016). Unreal Engine 4 by Example. Packt Publishing</li> <li>- Nicola Valcasara (2015). Unreal Engine Game Development Blueprints. Packt Publishing</li> <li>- Alireza Tavakkoli (2015). Game Development and Simulation with Unreal Technology. Routledge</li> <li>- Sathesh PV (2016). Unreal Engine 4 Game Development Essentials. Packt Publishing</li> </ul> <p>Recursos online:            -Unreal Online Learning. <a href="https://www.unrealengine.com/en-US/academy">https://www.unrealengine.com/en-US/academy</a>            -Unreal Engine Youtube Channel. <a href="https://www.youtube.com/user/UnrealDevelopmentKit">https://www.youtube.com/user/UnrealDevelopmentKit</a>            -Unreal Engine Documentation. <a href="https://docs.unrealengine.com/en-US/index.html">https://docs.unrealengine.com/en-US/index.html</a>            -Unreal Engine Educator Resources. <a href="https://www.unrealengine.com/en-US/educators/resources">https://www.unrealengine.com/en-US/educators/resources</a>            -Unreal Online Learning. <a href="https://www.unrealengine.com/en-US/academy">https://www.unrealengine.com/en-US/academy</a>            -Unreal Engine Youtube Channel. <a href="https://www.youtube.com/user/UnrealDevelopmentKit">https://www.youtube.com/user/UnrealDevelopmentKit</a>            -Unreal Engine Documentation. <a href="https://docs.unrealengine.com/en-US/index.html">https://docs.unrealengine.com/en-US/index.html</a>            -Unreal Engine Educator Resources. <a href="https://www.unrealengine.com/en-US/educators/resources">https://www.unrealengine.com/en-US/educators/resources</a></p>
<b>Bibliografía complementaria</b>	

## 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

?Para axudar a conseguir unha contorna inmediata sostida e cumprir co obxectivo da acción número 5: ?Docencia e investigación saudable e sustentable ambiental e social? do "Plan de Acción Green Campus Ferrol":&nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia:&nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; Solicitaranse en formato virtual e/ou soporte informático&nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; Realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos&nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; En caso de ser necesario realízalos en papel:&nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; Non se empregarán plásticos&nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; Realizaranse impresións a dobre cara.&nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; Empregarase papel reciclado.&nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; Evitarase a impresión de borradores.Ademais: ? Débese de facer un uso sustentable dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural? Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sustentabilidade nos comportamentos persoais e profesionais? Incorporase perspectiva de xénero na docencia desta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarase a intervención en clase de alumnos e alumnas)? Traballarase para identificar e modificar prexuizos e actitudes sexistas, e influirse na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade.? Deberanse detectar situacións de discriminación e propoñeranse accións e medidas para corrixilas.

**(\*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**