UNIVERSIDADE DA CORUÑA

Guía Docente					
Datos Identificativos					2022/23
Asignatura (*)	Deseño de Personaxes			Código	730529010
Titulación	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos				
Descriptores					
Ciclo	Período	Curso		Tipo	Créditos
Mestrado Oficial	2º cuadrimestre	Primeiro		Obrigatoria	3
Idioma	Galego				
Modalidade docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónSocioloxía e Ciencias da Comunicación				
Coordinación	Fernández Holgado, José Ángel		Correo electrónico	j.holgado@udc.es	
Profesorado	Castro Pena, Luz Fernández Holgado, José Ángel		Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es j.holgado@udc.es	
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 profesionall...).				

Competencias do título	
Código	Competencias do título
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 autoaprendizaje 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

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe	Competencias do título		
Deseñar personaxes para videoxogos.	AP7 AP17 AP18 AP19	BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP6 BP11 BP12 BP14	CP1 CP2 CP3 CP4 CP5 CP6 CP7 CP8
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: Introdución	0.1. Personalidade 0.2. Audiencia 0.3. Plataforma 0.4. Obxectivo 0.5 Orixinalidade
TEMA 1. O personaxe nos videoxogos. A avataridade	1.1. Heroe forte ou marioneta? 1.2. A axencia funcional e a axencia ficcional 1.3. Relación entre xogador e avatar 1.4. Representación e mecánicas 1.5. O personaxe no xénero do videoxogo
TEMA 2: Concepto de personaxe	2.1. Identificación co personaxe. (Experiencia Vicaria) 2.2. Proceso de creación do personaxe. Etapas creativas 2.3. Aspecto visual e físico 2.4. Personalidade e psicoloxía 2.5. Backstory 2.6. Contradicións e paradoxos 2.7. Tipos de personaxes 2.8. Lonxevidade
TEMA 3: Evolución dos personaxes	3.1. Historia en tres actos 3.2. O arco do personaxe 3.3. Evolución visual e física 3.4. Evolución psicolóxica 3.5. Caracterización vs. verdadeiro carácter. Contrastes nos personaxes. 3.5. Evolución segundo tipos de personaxe
TEMA 4: Deseño de personaxes en contextos especializados	4.1. Estereotipos vs. Arquetipos 4.2. Igualdade e diversidade nos videoxogos 4.3. Os arquetipos segundo Vogler
TEMA 5: Tipos de personaxe e relación entre eles	5.1. Personaxes nas narrativas universais 5.1.1.Estrutura tripartita. Aristóteles e Field 5.1.2. Morfoloxía do Conto segundo Propp 5.1.3. O monomito de Campbell 5.4. Circumplexo Interpersoal de Leary 5.5. O Eneagrama

Planificación				
Metodoloxías / probas	**Competencias**	**Horas presenciais**	**Horas non presenciais / traballo autónomo**	**Horas totais**
Sesión maxistral	A7 A17 A18 B1 C8	10	8	18
Traballos tutelados	A7 A17 A18 A19 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B11 B12 B14 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	4	32	36
Eventos científicos e/ou divulgativos	A7 A17 A18 A19 B1 B2 B3 B11 C5 C7 C8	3	1.5	4.5
Estudo de casos	A7 A17 A18 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B11 B14 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7	1	12	13

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	O alumnado, agrupado en parellas, elaborará un traballo final consistente na concepción, creación e deseño de dúas personaxes para videoxogos. Para isto, en cada sesión irase 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.
Estudo de casos	Facilitarase un glosario dos arquetipos máis utilizados na narrativa. O alumnado traballará de forma autónoma e individualmente nun videoxogo que deben analizar para identificar os arquetipos representados polos personaxes. Os resultados deben estar convenientemente xustificados, achegando as fontes consultadas.
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, 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.

Atención personalizada	
Metodoloxías	**Descrición**
Estudo de casos Traballos tutelados	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 de correo electrónico, teams ou plataforma dixital.

Avaliación			
Metodoloxías	**Competencias**	**Descrición**	**Cualificación**
Estudo de casos	A7 A17 A18 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B11 B14 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7	En relación ao estudo de caso avaliarase: A profundidade do traballo individual. A adecuación e xustificación dos exemplos achegados, baseándose en fontes bibliográficas, académicas, etc.	20
Sesión maxistral	A7 A17 A18 B1 C8	Salvo nos casos de dispensa académica, valorarase a asistencia e participación activa nas sesións maxistrais.	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 debe facer o alumnado 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. Con respecto ao traballo titorizado terase en conta: A aplicación dos contidos teóricos ao traballo. A organización dos contidos. O uso de exemplos ilustrativos. O uso de bibliografía e fontes documentais.	60
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 faga o alumnado 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. A presentación oral basearase na defensa do traballo titorizado. Claridade expositiva O alumnado deberá responder ás dúbidas e preguntas.	10

Observacións avaliación
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 da expresión escrita, debido a que se trata de competencias básicas do alumnado universitario e de reproducir no posible os condicionantes de traballo profesionais. Para superar a materia deberá obterse un mínimo 3 puntos (30 sobre 100) no traballo tutelado e un 1 (10 sobre 100) no estudo de caso e un 0,5 (5 sobre 100) na presentación oral.A forma de avaliación na convocatoria de segunda oportunidad e a convocatoria adiantada a decembro realizarase do mesmo xeito que a avaliación exposta no punto anterior.Actuación contra o plaxio. A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación implicará directamente a cualificación de suspenso "0" na materia na convocatoria correspondente, invalidando así calquera cualificación obtida en todas as actividades de avaliación para a convocatoria extraordinaria.Os alumnos/ as con dispensa académica deben contactar co profesor antes do 30 de xaneiro, a fin de acordar un intinerario personalizado que permita suplir as ausencias ás sesións maxistrais, horas de traballo en aula e á conferencia / masterclass planificadas.

Fontes de información	
Bibliografía básica	- 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 - Seger, L. (2000). Cómo crear personajes inolvidables. Ediciones Paidós
Bibliografía complementaria	- 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). Vídeojuegos 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. Milwaukie: Dark Horse Books - Shamoon, E. (2018). The Art of God of War. Milwaukie: 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

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