



Teaching Guide

Identifying Data					2022/23
Subject (*)	Character Development I. Appearance		Code	730529025	
Study programme	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos				
Descriptors					
Cycle	Period	Year	Type	Credits	
Official Master's Degree	1st four-month period	Second	Obligatory	3	
Language	Spanish				
Teaching method	Face-to-face				
Prerequisites					
Department	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónEnxeñaría Civil				
Coordinador	Álvarez Mures, Luis Omar	E-mail	omar.alvarez@udc.es		
Lecturers	Álvarez Mures, Luis Omar Castro Pena, Luz	E-mail	omar.alvarez@udc.es maria.luz.castro@udc.es		
Web					
General description	O obxectivo deste curso é que o alumnado 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 alumnado aprenderá a introducir os devanditos modelos no motor, configuralos adecuadamente, combinalos e optimizalos para conseguir o mellor rendemento.				

Study programme competences / results

Code	Study programme competences / results
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 criticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para resolver os problemas con que deben enfrontarse
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 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 / results		
A partir do deseño de personaxes realizado previamente, aprender a crear personaxes e dotalos do aspecto requirido dentro dun motor de videoxogos. O alumnado aprenderá a introducir os devanditos modelos no motor, configuralos adecuadamente, combinalos e optimizalos para conseguir o mellor rendemento.	AJ32 AJ37	BJ1 BJ2 BJ3 BJ4 BJ5 BJ7 BJ8 BJ10 BJ11	CJ2 CJ4 CJ5 CJ6 CJ7 CJ8

Contents	
Topic	Sub-topic
Personaxes en motores de videoxogos	-Modelos e mallas esqueléticas -Importación de modelos e assets -Modelos físicos -Niveis de detalle
Aspecto dos personaxes	-Materiais de personaxes -Texturas e detalle de personaxes -Materiais específicos, pel, ollos, pelo
Características propias dos personaxes	-Xeometría do pelo -Xeometría da roupa -Partes e estruturación de personaxes -Accesorios

Planning				
Methodologies / tests	Competencies / Results	Teaching hours (in-person & virtual)	Student's personal work hours	Total hours
Case study	A32 A37 B1 B3 B4 B5 C4 C5 C6 C7	4	4	8
Speaking test	A32 A37 B4 B10 B11 C2 C7	1	2	3
Supervised projects	A32 A37 B2 B7 B8 C2 C6 C8	5	43	48
Guest lecture / keynote speech	A32 A37 B3 B4 B10 B11 C4 C5 C7 C8	10	5	15
Personalized attention		1	0	1

(*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.

Methodologies	
Methodologies	Description
Case study	Estudo de exemplos de personaxes de videoxogos e estudo de solucións existentes para problemas típicos.
Speaking test	Presentación e defensa do traballo da materia.
Supervised projects	Desenrolo de personaxes de videoxogos aplicando os coñecementos da materia.



Guest lecture / keynote speech	Sesións onde se ensinarán os conceptos e teoría do desenrolo de personaxes e como aplicalos nun videoxogo
--------------------------------	---

Personalized attention

Methodologies	Description
Speaking test Supervised projects	O alumnado resolverá nas titorías as dúbidas ou problemas que se atope durante o traballo non presencial. No caso de alumnado con dispensa académica recoméndase a asistencia a titorías para supervisar a elaboración dos traballos da materia.

Assessment

Methodologies	Competencies / Results	Description	Qualification
Speaking test	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
Supervised projects	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 materia.	90

Assessment comments

<p>Para poder superar a materia o alumnado deberá asistir a todas as presentacións da convocatoria na que se presente. De non cumprilo, terá a cualificación de suspenso (0). Os documentos referentes aos traballos tutelados entregaranse o mesmo día das presentacións e antes de comezar as mesmas. Se o alumno non realiza a presentación ou non entrega algún dos documentos requiridos, recibirá a cualificación de suspenso (0). As faltas de ortografía, así como a falta de lexibilidade dos documentos presentados poderán facer que devanditos documentos considérense como non aceptables e por tanto consideraranse non presentados. A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación implicará directamente a cualificación de suspenso (0) na materia e convocatoria correspondente, invalidando así calquera cualificación obtida de cara a convocatoria extraordinaria. A asistencia presencial á materia non é obrigatoria. As presentacións e recursos utilizados na materia poñeranse a disposición do alumnado. No caso de alumnado con dispensa académica realizarase a supervisión dos traballos nas titorías da materia. Devanditos traballos poderanse realizar cos recursos proporcionados sen necesidade de asistencia presencial, aínda que se recomenda a asistencia a titorías. As condicións son iguais para todas as convocatorias e oportunidades para a súa avaliación.</p>

Sources of information

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

Recommendations

Subjects that it is recommended to have taken before

Character Design/730529010
Gameplay Design/730529011

Subjects that are recommended to be taken simultaneously

