



Guía docente				
Datos Identificativos				2022/23
Asignatura (*)	Modelado de Personajes II. Materiales		Código	730529036
Titulación	Máster Universitario en Diseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos			
Descritores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Máster Oficial	2º cuatrimestre	Segundo	Optativa	3
Idioma	CastellanoGallego			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Enxeñaría Civil			
Coordinador/a	Lourido Rivas, Marcos	Correo electrónico	m.lourido@udc.es	
Profesorado	Castro Pena, Luz Lourido Rivas, Marcos	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es m.lourido@udc.es	
Web				
Descripción general	NOTA: asignatura pendiente de contratación de docencia. Esta Gadu se actualizará cuando se incorpore el profesorado responsable de la materia. Creación de la textura y aplicación del material a la geometría de los personajes.			

Competencias del título	
Código	Competencias del título
A17	CE17 - Analizar e interpretar las formas, aspectos y movimientos a partir del mundo real o del arte conceptual para recrear los elementos necesarios de un videojuego
A37	CE37 - Crear personajes animados con la personalidad y comportamiento definidos a partir del diseño de un videojuego
B1	CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
B2	CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
B3	CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
B4	CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades
B5	CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo
B7	CG2 - Capacidad de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnológico y en el campo de la creación de contenidos digitales interactivos
B8	CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de estudio
B10	CG5 - Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con que deben enfrentarse
B11	CG6 - Capacidad crítica y autocrítica, necesaria en todo proceso creativo en el que se busca un compromiso con la calidad del trabajo, los resultados y las soluciones propuestas
C2	CT2 - Capacidad de trabajo personal, organizado y planificado
C4	CT4 - Capacidad de abstracción, análisis, síntesis y estructuración de la información y las ideas
C5	CT5 - Asunción de la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida y capacidad de autoaprendizaje mediante la inquietud por buscar y adquirir nuevos conocimientos
C6	CT6 - Capacidad de enfrentarse a situaciones nuevas y utilizar el conocimiento, tecnología e información disponibles para resolver los problemas con los que debe de enfrentarse



C8	CT8 - Conocimiento y utilización de las nuevas tecnologías necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida
----	---

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje		Competencias del título	
El alumnado será capaz de crear, a partir del model sheet, el aspecto final de un personaje dentro de un motor de videojuegos.		AP17 AP37	BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP7 BP8 BP10 BP11
			CP2 CP4 CP5 CP6 CP8

Contenidos	
Tema	Subtema
Introducción	Tipos de superficies. Conceptos y herramientas básicas para crear materiales.
Texturizado	Texturizado de personajes: piel, ropa, pelo y ojos.
Materiales	Materiales para personajes: piel, ropa, pelo y ojos.

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	A17 B3 B4 B10 C5	8	8	16
Prueba mixta	B1 B4 C4	1.5	0	1.5
Prueba práctica	B1 B7 B8 C4 C6	2	0	2
Portafolio del alumno	A37 B2 B5 B8 B11 C2 C5 C8	0	30	30
Taller	A17 A37 B2 B8 B11 C2 C6 C8	8	16	24
Atención personalizada		1.5	0	1.5

(*) Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Sesión magistral	Exposición oral complementada con el uso de medios audiovisuales y la introducción de algunas preguntas dirigidas a los estudiantes, con la finalidad de transmitir conocimientos y facilitar el aprendizaje.
Prueba mixta	Examen teórico
Prueba práctica	Examen práctico
Portafolio del alumno	Trabajo final
Taller	Modalidad formativa orientada a la aplicación de aprendizajes en la que se pueden combinar diversas metodologías/pruebas (exposiciones, simulaciones, debates, solución de problemas, prácticas guiadas, etc) a través de la cual el alumnado desarrolla tareas eminentemente prácticas sobre un tema específico, con el apoyo y supervisión del profesorado.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción



Taller Portafolio del alumno	Las tutorías complementarán los talleres y las clases teóricas, para resolver de forma individual o en pequeños grupos las dudas o dificultades que surjan durante el estudio y el trabajo no presencial del alumnado.
---------------------------------	--

Evaluación			
Metodologías	Competencias	Descripción	Calificación
Taller	A17 A37 B2 B8 B11 C2 C6 C8	Ejercicios prácticos	25
Portafolio del alumno	A37 B2 B5 B8 B11 C2 C5 C8	Trabajo final	25
Prueba mixta	B1 B4 C4	Examen teórico	25
Prueba práctica	B1 B7 B8 C4 C6	Examen práctico	25

Observaciones evaluación
<p>La evaluación de la asignatura consistirá en una examen práctico, un examen teórico, un trabajo final (portfolio, showreel?) y los ejercicios prácticos realizados a lo largo de la asignatura. Cada prueba supone un 25% de la nota total.</p> <p>Las fechas de entrega y la presentación de los trabajos prácticos se indicarán previamente en clase y se publicarán en Moodle a lo largo del cuatrimestre.</p> <p>El alumnado que se encuentre en situación de dispensa académica deberá realizar los exámenes práctico y teórico y entregar el trabajo final en las fechas establecidas. Se recomienda que los ejercicios semanales se vayan entregando semanalmente en las fechas solicitadas; pudiendo también entregarlos todos juntos el mismo día de la entrega del trabajo final.</p> <p>La realización fraudulenta de las pruebas o actividades de evaluación implicará directamente la calificación de suspenso (0) en la materia y convocatoria correspondiente, invalidando así cualquier cualificación obtenida de cara a la convocatoria extraordinaria.</p> <p>Las condiciones son iguales para todas las convocatorias y oportunidades para su evaluación.</p>

Fuentes de información	
Básica	<ul style="list-style-type: none"> - Bacher, Hans P. (2018). Vision : Color and Composition for Film. London : Laurence King - Birn, Jeremy. (2014). lighting and rendering. - Wolfe, Art (2014). El arte de la fotografía . Madrid : Anaya Multimedia - Josef Albers (). Interacción del color .
Complementaria	

Recomendaciones
Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente
Modelado de Personajes I. Geometría/730529035
Modelado y Animación 3D para Videojuegos II/730529016
Modelado y Animación 3D para Videojuegos I/730529006
Arte de Concepto I. Personajes/730529007
Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente
Asignaturas que continúan el temario
Otros comentarios



Para ayudar a conseguir un entorno inmediato sostenido y cumplir con el objetivo de la acción número 5: "Docencia e investigación saludable y sostenible ambiental y social" del "Plan de Acción Green Campus Ferrol":

1. La entrega de los trabajos documentales que se realicen en esta materia:
 - 1.1. Se solicitará en formato virtual y/o soporte informático.
 - 1.2. Se realizará a través de Moodle, en formato digital sin necesidad de imprimirlos.
 - 1.3. De realizarse en papel:
 - No se emplearán plásticos.
 - Se empleará papel reciclado. Se evitará la impresión de borradores.
 - Se realizarán impresiones a doble cara.
 - Se empleará papel reciclado. Se evitará la impresión de borradores.
2. Se debe hacer un uso sostenible de los recursos y la prevención de impactos negativos sobre el medio natural.
3. Se debe tener en cuenta a importancia de los principios éticos relacionados con los valores de la sostenibilidad en los comportamientos personales y profesionales.
4. Según se recoge en las distintas normativas de aplicación para la docencia universitaria se deberá incorporar la perspectiva de género en esta materia (se usará lenguaje no sexista, se utilizará bibliografía de autores de ambos sexos, se propiciará la intervención en clase de alumnos y alumnas?).
5. Se trabajará para identificar y modificar perjuicios y actitud sexistas, y se influirá en el entorno para modificarlos y fomentar valores de respeto e igualdad.
6. Se deberán detectar situaciones de discriminación por razón de género y se propondrán acciones y medidas para corregirlas.
7. Se facilitará la plena integración del alumnado que por razón físicas, sensoriales, psíquicas o socioculturales, experimenten dificultades a un acceso idóneo, igualitario y provechoso a la vida universitaria.

(*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías