



| Guía Docente | | | | |
|-----------------------|--|--------------------|---|----------|
| Datos Identificativos | | | | 2022/23 |
| Asignatura (*) | Deseño de Personaxes | Código | 730529010 | |
| Titulación | Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos | | | |
| Descritores | | | | |
| Ciclo | Período | Curso | Tipo | Créditos |
| Mestrado Oficial | 2º cuatrimestre | Primeiro | Obrigatoria | 3 |
| Idioma | Galego | | | |
| Modalidade docente | Presencial | | | |
| Prerrequisitos | | | | |
| Departamento | Ciencias da Computación e Tecnoloxías da Información Socioloxía 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 / Resultados do título | |
|-------------------------------------|---|
| Código | Competencias / Resultados 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 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 |

| Resultados da aprendizaxe | | | |
|--|--|-------------------------------------|--|
| Resultados de aprendizaxe | | Competencias / Resultados 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: Introducción | <ul style="list-style-type: none"> 0.1. Personalidade 0.2. Audiencia 0.3. Plataforma 0.4. Obxectivo 0.5. Orixinalidade |
| TEMA 1. O personaxe nos videoxogos. A avataridade | <ul style="list-style-type: none"> 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 | <ul style="list-style-type: none"> 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 | <ul style="list-style-type: none"> 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 | <ul style="list-style-type: none"> 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 | <ul style="list-style-type: none"> 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 / Resultados | Horas lectivas (presenciais e virtuais) | Horas 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 xustificadas, 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 / Resultados | 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 maxistras 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 oportunidade 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 itinerario personalizado que permita suplir as ausencias ás sesións maxistras, horas de traballo en aula e á conferencia / masterclass planificadas.

Fontes de información

| | |
|------------------------------------|--|
| Bibliografía básica | <ul style="list-style-type: none"> - 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 | <ul style="list-style-type: none"> - 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-Ilovera, M. (2009). Género, TIC y videojuegos. Barcelona: Editorial UOC - Gros, B. (2008). Videojuegos 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. Milwaukee: Dark Horse Books - Shamon, E. (2018). The Art of God of War. Milwaukee: 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