Guia docente				
Datos Identificativos				2023/24
Asignatura (*)	Desarrollo de Personajes I. Apariencia		Código	730529025
Titulación	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos			
Descriptores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Máster Oficial	1º cuatrimestre	Segundo	Obligatoria	3
Idioma	Castellano			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónEnxeñaría Civil			
Coordinador/a	Álvarez Mures, Luis Omar	Correo electrónico	omar.alvarez@udc.es	
Profesorado	Álvarez Mures, Luis Omar Castro Pena, Luz	Correo electrónico	omar.alvarez@udc.es maria.luz.castro@udc.es	
Web				
Descripción general	El objetivo de este curso es que el alumno aprenda a crear personajes y dotarlos del aspecto requerido dentro de un motor de videojuegos y a partir del diseño de personajes definido previamente para el juego. El alumno aprenderá a introducir dichos modelos en el motor, configurarlos adecuadamente, combinarlos y optimizarlos para conseguir el mejor rendimiento.			

Competencias del título	
Código	Competencias del título
A32	CE32 - Crear, animar y programar personajes autónomos y manejados por el jugador dentro de motores de videojuegos
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

C7	CT7 - Comprender y valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en la profesión y en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad
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		
A partir del diseño de personajes realizado previamente, aprender a crear personajes y dotarlos del aspecto requerido dentro de un motor de videojuegos. El alumno aprenderá a introducir dichos modelos en el motor, configurarlos adecuadamente, combinarlos y optimizarlos para conseguir el mejor rendimiento.	AP32 AP37	BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP7 BP8 BP10 BP11	CP2 CP4 CP5 CP6 CP7 CP8

Contenidos	
Tema	Subtema
Personajes en motores de videojuegos	-Modelos y mallas esqueletales -Importación de modelos y assets -Modelos físicos -Niveles de detalle
Aspecto de los personajes	-Materiales de personajes -Texturas y detalle de personajes -Materiales específicos, piel, ojos, pelo
Características propias de los personajes	-Geometría de pelo -Geometría de ropa -Partes y estructuración de personajes -Accesorios

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competéncias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
Estudio de casos	A32 A37 B1 B3 B4 B5 C4 C5 C6 C7	4	4	8
Prueba oral	A32 A37 B4 B10 B11 C2 C7	1	2	3
Trabajos tutelados	A32 A37 B2 B7 B8 C2 C6 C8	5	43	48
Sesión magistral	A32 A37 B3 B4 B10 B11 C4 C5 C7 C8	10	5	15
Atención personalizada		1	0	1
(*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos				

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Estudio de casos	Estudio de ejemplos de personajes de videojuegos y estudio de soluciones existentes para problemas típicos.

Prueba oral	Presentación y defensa del trabajo de la asignatura.
Trabajos tutelados	Desarrollo de niveles de videojuegos aplicando los conocimientos de la materia.
Sesión magistral	Sesiones donde se enseñarán los conceptos y teoría del desarrollo de personajes y como aplicarlos para en un videojuego

Atención personalizada	
Metodologías	**Descripción**
Prueba oral Trabajos tutelados	El alumnado resolverá en las tutorías dudas o problemas que se encuentre durante el trabajo no presencial. En el caso del alumnado con dispensa académica, se recomienda la asistencia a tutorías para supervisar la elaboración de los trabajos de la materia.

Evaluación			
Metodologías	**Competéncias**	**Descripción**	**Calificación**
Prueba oral	A32 A37 B4 B10 B11 C2 C7	Presentación y defensa del trabajo. El alumnado deberá de conseguir un 5 sobre 10 en este apartado para poder superar la asignatura.	10
Trabajos tutelados	A32 A37 B2 B7 B8 C2 C6 C8	Trabajo en el que el alumnado desarrollará un personaje de videojuego o varios. Se deberá conseguir un 5 sobre 10 en este apartado para poder superar la asignatura.	90

Observaciones evaluación
Para poder superar la asignatura el alumnado deberá asistir a todas las presentaciones de la convocatoria en la que se presente. De no cumplirlo, tendrá la calificación de suspenso (0).Los documentos referentes a los trabajos tutelados se entregarán el mismo día de las presentaciones y antes de comenzar las mismas.Si el alumnado no realiza la presentación o no entrega alguno de los documentos requeridos, recibirá la calificación de suspenso (0).Las faltas de ortografía, así como la falta de legibilidad de los documentos presentados podrán hacer que dichos documentos se consideren como no aceptables y por tanto se considerarán no presentados.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.La asistencia presencial a la asignatura no es obligatoria.Las presentaciones y recursos utilizados en la asignatura se pondrán a disposición del alumnado.En el caso de alumnado con dispensa académica se realizará la supervisión de los trabajos en las tutorías de la asignatura. Dichos trabajos se podrán realizar con los recursos proporcionados sin necesidad de asistencia presencial, aunque se recomienda la asistencia a tutorías.Las condiciones son iguales para todas las convocatorias y oportunidades para su evaluación.

Fuentes de información	
Básica	- 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 Recursos online: -Unreal Online Learning. https://dev.epicgames.com/community/unreal-engine/learning -Unreal Engine Youtube Channel. https://www.youtube.com/@UnrealEngine -Unreal Engine Documentation. https://docs.unrealengine.com/en-US/index.html -Tutoriales. https://www.youtube.com/@JoyitasUnrealRecursos online:-Unreal Online Learning. https://dev.epicgames.com/community/unreal-engine/learning-Unreal Engine Youtube Channel. https://www.youtube.com/@UnrealEngine-Unreal Engine Documentation. https://docs.unrealengine.com/en-US/index.html-Tutoriales. https://www.youtube.com/@JoyitasUnreal
Complementária	

Recomendaciones
Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Diseño de Personajes/730529010 Diseño de Jugabilidad/730529011
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 sustentable ambiental y social? del "Plan de Acción Green Campus Ferrol":   La entrega de los trabajos documentales que se realicen en esta materia: ? Se solicitarán en formato virtual y/o soporte informático.   ? Se realizará a través de Moodle, en formato digital sin necesidad de imprimirlos.   ? En caso de ser necesario realizarlos en papel: -   No se emplearán plásticos.   -   Se realizarán impresiones a doble cara.   -   Se empleará papel reciclado.   -   Se evitará la impresión de borradores.Además:? Se debe de hacer un uso sostenible de los recursos y la prevención de impactos negativos sobre el medio natural.? Se debe tener en cuenta la importancia de los principios éticos relacionados con los valores de la sostenibilidad en los comportamientos personales y profesionales.? Se incorpora perspectiva de género en la docencia de 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?).? Se trabajará para identificar y modificar prejuicios y actitudes sexistas, y se influirá en el entorno para modificarlos y fomentar valores de respeto e igualdad.? Se deberán detectar situaciones de discriminación y se propondrán acciones y medidas para corregirlas.

(*) 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