



| Guía Docente | | | | |
|-----------------------|---|--------------------|--|----------|
| Datos Identificativos | | | | 2023/24 |
| Asignatura (*) | Desenvolvemento de Personaxes I. Aparencia | Código | 730529025 | |
| Titulación | Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos | | | |
| Descritores | | | | |
| Ciclo | Período | Curso | Tipo | Créditos |
| Mestrado Oficial | 1º cuatrimestre | Segundo | Obrigatoria | 3 |
| Idioma | Castelán | | | |
| Modalidade docente | Presencial | | | |
| Prerrequisitos | | | | |
| Departamento | Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónEnxeñaría Civil | | | |
| Coordinación | 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 | | | | |
| Descrición xeral | 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. | | | |

| Competencias do título | |
|------------------------|---|
| Código | Competencias do título |
| 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 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 |
| 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 críticamente 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 |
|----|--|

| Resultados da aprendizaxe | | | |
|--|--|------------------------|---------|
| Resultados de aprendizaxe | | Competencias do título | |
| A partir do deseño de personaxes realizado previamente, aprender a crear personaxes e dotalos do aspecto requirido dentro dun motor de videoxogos. | | AP32 | BP1 CP2 |
| O alumnado aprenderá a introducir os devanditos modelos no motor, configuralos adecuadamente, combinalos e optimizalos para conseguir o mellor rendemento. | | AP37 | BP2 CP4 |
| | | | BP3 CP5 |
| | | | BP4 CP6 |
| | | | BP5 CP7 |
| | | | BP7 CP8 |
| | | | BP8 |
| | | | BP10 |
| | | | BP11 |

| Contidos | |
|--|--|
| Temas | Subtemas |
| Personaxes en motores de videoxogos | -Modelos e mallas esqueléticos -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 |

| Planificación | | | | |
|------------------------|--------------------------------------|-------------------|---|--------------|
| Metodoloxías / probas | Competencias | Horas presenciais | Horas non presenciais / traballo autónomo | Horas totais |
| Estudo de casos | A32 A37 B1 B3 B4 B5 C4 C5 C6 C7 | 4 | 4 | 8 |
| Proba oral | A32 A37 B4 B10 B11 C2 C7 | 1 | 2 | 3 |
| Traballos tutelados | A32 A37 B2 B7 B8 C2 C6 C8 | 5 | 43 | 48 |
| Sesión maxistral | A32 A37 B3 B4 B10 B11 C4 C5 C7 C8 | 10 | 5 | 15 |
| Atención personalizada | | 1 | 0 | 1 |

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

| Metodoloxías | |
|---------------------|---|
| Metodoloxías | Descrición |
| Estudo de casos | Estudo de exemplos de personaxes de videoxogos e estudo de solucións existentes para problemas típicos. |
| Proba oral | Presentación e defensa do traballo da materia. |
| Traballos tutelados | Desenrolo de personaxes de videoxogos aplicando os coñecementos da materia. |



| | |
|------------------|---|
| Sesión maxistral | Sesións onde se ensinarán os conceptos e teoría do desenrolo de personaxes e como aplicalos nun videoxogo |
|------------------|---|

Atención personalizada

| Metodoloxías | Descrición |
|-----------------------------------|--|
| Proba oral Traballos tutelados | 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. |

Avaliación

| Metodoloxías | Competencias | Descrición | Cualificación |
|---------------------|------------------------------|--|---------------|
| Proba oral | A32 A37 B4 B10 B11 C2 C7 | Presentación e defensa do traballo. O alumnado deberá de acadar un 5 sobre 10 neste apartado para poder superar a materia. | 10 |
| Traballos tutelados | A32 A37 B2 B7 B8 C2 C6 C8 | Traballo no que o alumnado desenrolará un personaxe de videoxogo ou varios. Deberase acadar un 5 sobre 10 neste apartado para poder superar a materia. | 90 |

Observacións avaliación

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. O alumnado que non realice a presentación ou non entregue 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.

Fontes de información

| | |
|------------------------------------|---|
| Bibliografía básica | <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://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 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/@JoyitasUnreal</p> |
| Bibliografía complementaria | |

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Deseño de Personaxes/730529010

Deseño de Xogabilidade/730529011

Materias que se recomenda cursar simultaneamente



Materias que continúan o temario

Observacións

Para axudar a conseguir unha contorna inmediata sostida e cumprir co obxectivo da acción número 5: "Docencia e investigación saudable e sustentable ambiental e social" do "Plan de Acción Green Campus Ferrol":
A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia: Solicitaranse en formato virtual e/ou soporte informático. Realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos. En caso de ser necesario realízalos en papel. Non se empregarán plásticos. Realizaranse impresións a dobre cara. Empregarase papel reciclado. Evitarase a impresión de borradores. Ademais: Débese de facer un uso sustentable dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural. Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sustentabilidade nos comportamentos persoais e profesionais. Incorporárase perspectiva de xénero na docencia desta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciárase a intervención en clase de alumnos e alumnas?). Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade. Deberanse detectar situacións de discriminación e propoñeranse accións e medidas para corrixilas.

(*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