



Guía Docente				
Datos Identificativos			2020/21	
Asignatura (*)	Desenvolvemento de Personaxes I. Aparencia		Código	730529025
Titulación				
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Mestrado Oficial	1º cuatrimestre	Segundo	Obrigatoria	3
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Enxeñaría Civil			
Coordinación	Álvarez Mures, Luis Omar	Correo electrónico	omar.alvarez@udc.es	
Profesorado	Álvarez Mures, Luis Omar	Correo electrónico	omar.alvarez@udc.es	
Web				
Descrición xeral	O obxectivo deste curso é que o alumno 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 alumno aprenderá a introducir os devanditos modelos no motor, configuralos adecuadamente, combinalos e optimizalos para conseguir o mellor rendemento.			



Plan de continxencia	1. Modificacións nos contidos - Non se realizarán cambios. 2. Metodoloxías - Mantéñense todas as metodoloxías docentes modificando unicamente o seu carácter presencial 3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado - Correo electrónico: Dispoñibilidade semanal de tutorización do profesor. De uso para facer consultas e solicitar encontros virtuais para resolver dúbidas. - Moodle: Dispoñibilidade semanal de tutorización do profesor. Segundo a necesidade do alumnado. Dispoñen de foros temáticos asociados aos módulos da materia, para formular as consultas necesarias. - Teams: Dispoñibilidade semanal de tutorización do profesor. De 1 a 2 sesións semanais en pequeno grupo, para o seguimento e apoio na realización dos traballos tutelados. Esta dinámica permite facer un seguimento normalizado e axustado as necesidades da aprendizaxe do alumnado para desenvolver o traballo da materia. 4. Modificacións na avaliación Traballos tutelados (90%): - O alumno deberá realizar distintos traballos nos que demostrará a súa capacidade para conceptualizar, deseñar e implementar personaxes que podan ser usados dentro dun videoxogo. Proba oral (10%): - O alumno realizará unha presentación oral do proxecto realizado ao longo da asignatura. *Observacións de avaliación: Mantéñense as metodoloxías de avaliación e súa ponderación, exceptuando o seu carácter presencial. 5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía Non se realizarán cambios. Xa dispoñen de todos os materiais de traballo dixitalizados en Moodle.
----------------------	--

Competencias do título	
Código	Competencias do título

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. O alumno aprenderá a introducir os devanditos modelos no motor, configuralos adecuadamente, combinalos e optimizalos para conseguir o mellor rendemento.	AP32	BP1	CP2
	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 esqueletais -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 asignatura.
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	O profesor supervisará a elaboración dos traballos da asignatura.
Traballos tutelados	



Avaliación			
Metodoloxías	Competencias	Descrición	Cualificación
Proba oral	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
Traballos tutelados	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 asignatura.	90

Observacións avaliación

Aqueles alumnos que dispoñan de dispensa académica deberán contactar co profesor para establecer o método de seguimento da materia e a elaboración de traballos para superar a materia.

Fontes de información

Bibliografía 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://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>
-Unreal Engine Educator Resources. <https://www.unrealengine.com/en-US/educators/resources>
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>-Unreal Engine Educator Resources. <https://www.unrealengine.com/en-US/educators/resources>

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

[illegible]

(*)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