



Guía docente

Guía docente				
Datos Identificativos				2020/21
Asignatura (*)	Diseño de Personajes		Código	730529010
Titulación	Máster Universitario en Diseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos			
Descriptorios				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Máster Oficial	2º cuatrimestre	Primero	Obligatoria	3
Idioma	Gallego			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinador/a	Costa Sanchez, Carmen	Correo electrónico	carmen.costa@udc.es	
Profesorado	Costa Sanchez, Carmen	Correo electrónico	carmen.costa@udc.es	
Web				
Descripción general	La materia pretende formar al alumnado en las técnicas más comunes de creación e ideación de personajes, tanto en el plano físico como en el psicológico, abordando las diferentes etapas del proceso creativo, los principales tipos de personajes y la evolución de los mismos a lo largo del juego, así como su adaptación a contextos especializados (enseñanza formal e informal, igualdad, ámbito institucional...).			
Plan de contingencia	1. Modificaciones en los contenidos No hay. 2. Metodologías *Metodologías docentes que se mantienen: *Metodologías docentes que se modifican: La docencia expositiva e interactiva (trabajos tutorizados) pasará a ser online. La presentación se realizará asimismo por medio de la plataforma Teams. 3. Mecanismos de atención personalizada al alumnado Correo electrónico: Diariamente. De uso para hacer consultas, solicitar encuentros virtuales para resolver dudas y hacer el seguimiento de los trabajos tutelados. ? Moodle: Diariamente. Según la necesidad del alumbrando. Disponen de ?foros temáticos asociados a los módulos? de la materia, para formular las consultas necesarias. También hay foros de actividad específica? para desarrollar las ?Discusiones dirigidas?, a través de las que se se ponen en práctica el desarrollo de contenidos teóricos de la materia. ? Teams: 1 sesión semanal en gran grupo para el avance de los contenidos teóricos y de los trabajos tutelados en la franja horaria que tiene asignada la materia en el calendario de aulas de la facultad. De 1 a 2 sesiones semanales (o mas según lo demande el alumnado) en pequeño grupo (ate 6 personas), para el seguimiento y apoyo en la realización de los ?trabajos tutelados?. Esta dinámica permite hacer un seguimiento normalizado y ajustado las necesidades del aprendizaje del alumbrando para desarrollar el trabajo de la materia. 4. Modificaciones en la evaluación *Observaciones de evaluación: Ninguna 5. Modificaciones de la bibliografía o webgrafía No hay			

Competencias del título

Código	Competencias del título
--------	-------------------------



A7	CE07 - Crear la apariencia, historia, personalidad y comportamiento de los personajes de un videojuego
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
A18	CE18 - Conocer los fundamentos artísticos y técnicos que permitan conceptualizar gráficamente los elementos de un videojuego
A19	CE19 - Crear el arte conceptual de los distintos elementos necesarios para hacer 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
B6	CG1 - Capacidad de organización y planificación, especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los contenidos audiovisuales digitales que componen un videojuego
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
B12	CG7 - Trabajo en equipo. Capacidad de abordar proyectos en colaboración con otros estudiantes, asumiendo roles y cumpliendo compromisos de cara al grupo
B14	CG9 - Capacidad de diseño y gestión de proyectos, resolviendo los aspectos narrativos, técnicos y de gestión del proyecto de videojuego
C1	CT1 - Habilidades comunicativas y claridad de exposición oral y escrita
C2	CT2 - Capacidad de trabajo personal, organizado y planificado
C3	CT3 - Habilidad para la gestión de la información
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	
Diseñar personajes para videojuegos.	AP7	BP1	CP1
	AP17	BP2	CP2
	AP18	BP3	CP3
	AP19	BP4	CP4
		BP5	CP5
		BP6	CP6
		BP11	CP7
		BP12	CP8
		BP14	



Definir tanto el aspecto como la personalidad y comportamiento de dichos personajes.	AP7 AP17	BP1 BP2 BP11 BP12 BP14	CP2 CP3 CP4
Crear la historia de cada personaje, su evolución y cambio a lo largo del videojuego, así como las interrelaciones entre los distintos personajes.	AP7	BP1 BP2 BP3 BP5 BP11 BP12 BP14	CP2 CP3 CP4
Comprender que esa historia determina el comportamiento de los personajes y que su diseño será la base para la creación digital de los mismos, de su personalidad y su forma de actuar, moverse y comunicarse en el juego.	AP7 AP17 AP18 AP19	BP2 BP6 BP12 BP14	CP6 CP7 CP8
Mantener la coherencia entre el diseño de personajes y la narrativa y jugabilidad definida para el juego.	AP7	BP2 BP3 BP4 BP6 BP11 BP12 BP14	CP2 CP3 CP4

Contenidos	
Tema	Subtema
TEMA 1: Introducción	1.1. Personalidad 1.2. Audiencia 1.3. Plataforma 1.4. Objetivo 1.5 Originalidad
TEMA 2: Concepto de personaje	2.1. Etapas creativas 2.2. Aspecto visual y físico 2.3. Personalidad y psicología 2.4. Tipos de personajes 2.5. Longevidad
TEMA 3: Evolución de los personajes	3.1. Historia en tres actos 3.2. Evolución visual y física 3.3. Evolución psicológica 3.4. Evolución según tipos de personaje
TEMA 4: Diseño de personajes en contextos especializados	4.1. Enseñanza formal 4.2. Educación no formal 4.3. Igualdad 4.4. Política e instituciones públicas

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	A7 A17 A18 B1 C8	8	10	18



Trabajos tutelados	A7 A17 A18 A19 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B11 B12 B14 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	7	42	49
Eventos científicos y/o divulgativos	A7 A17 A18 A19 B1 B2 B3 B11 C5 C7 C8	3	1.5	4.5
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
(*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos				

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Sesión magistral	Clases expositivas en las que se desarrollarán los temas indicados en el punto de contenidos, explicando teorías y tendencias relacionadas con cada uno de ellos y mostrando ejemplos específicos que faciliten la comprensión.
Trabajos tutelados	Los alumnos/las, agrupados en parejas, elaborarán un trabajo final consistente en la concepción, creación y diseño de dos personajes para videojuegos. Para ello, en cada sesión irán avanzando en trabajos parciales, supervisados por el profesor, de acuerdo con el siguiente orden: 1. Planificación, 2. Diseño básico, 3. Evolución física 4. Evolución psíquica. Finalmente, en la última clase cada pareja expondrá y justificará su propuesta ante el profesor y los compañeros/as de materia, que, a su vez, evaluarán también el trabajo presentado.
Eventos científicos y/o divulgativos	Unha das sesións, preferentemente a cuarta, estará destinada a unha conferencia, con formato de masterclass, a cargo dun/ha profesional do sector.
Presentación oral	Como fue señalado en el apartado de trabajos tutelados, en la última clase las diferentes parejas, que fueron trabajando en sus personajes a lo largo de las distintas sesiones, expondrán y justificarán su propuesta ante el profesor y los compañeros/as de materia, que, a su vez, evaluarán y analizarán también el trabajo presentado.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Trabajos tutelados	El alumnado recibirá atención personalizada en el aula durante la realización de los trabajos tutelados, al igual que en las horas de tutorías, que deben ser concertadas previamente con el profesor a través de su correo electrónico.

Evaluación			
Metodologías	Competencias	Descripción	Calificación
Sesión magistral	A7 A17 A18 B1 C8	Salvo en los casos de dispensa académica, se valorará la asistencia y participación activa en las sesiones magistrales.	15
Trabajos tutelados	A7 A17 A18 A19 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B11 B12 B14 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	El trabajo tutelado, entendiendo por tal la entrega final que deben hacer los alumnos/las a través del Moodle, así como los trabajos parciales hechos en el aula (que serán incorporados al trabajo final) constituyen el criterio fundamental de evaluación de la materia, pues en ellos serán plasmados los conocimientos adquiridos a lo largo de las sesiones magistrales y del seminario.	70



Presentación oral	A7 A17 A18 A19 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B11 B12 B14 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	También será tenida en cuenta para la evaluación total la exposición que hagan los alumnos/as de su trabajo final en la última de las sesiones de la materia, valorándose aspectos como la claridad expositiva, la capacidad de argumentación o la justificación y coherencia del trabajo realizado en relación con los objetivos marcados.	15
-------------------	---	---	----

Observaciones evaluación

Para la evaluación de este trabajo final, además de las cuestiones de contenido relativas a la creación y diseño de personajes, serán valorados positiva o negativamente aspectos formales como la presentación y diseño del documento o la calidad de la expresión escrita, puesto que se trata de competencias básicas del alumnado universitario y de reproducir en lo posible los condicionantes de trabajo profesionales. Para superar la materia deberá obtenerse un mínimo 3,5 puntos (35 sobre 100) en el trabajo tutelado y un 0,75 (7,5 sobre 100) en la presentación oral. Los alumnos/as con dispensa académica deben contactar con el profesor antes del 30 de enero, a fin de acordar un itinerario personalizado que permita suplir las ausencias a las sesiones magistrales, horas de trabajo en aula y a la conferencia / masterclass planificadas.

Fuentes de información

Básica	- 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
Complementaria	- 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

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Diseño Narrativo/730529003

Arte de Concepto I. Personajes/730529007

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Diseño Narrativo/730529003

Arte de Concepto I. Personajes/730529007

Asignaturas que continúan el temario

Desarrollo de Personajes I. Apariencia/730529025

Desarrollo de Personajes II. Comportamiento/730529026

Otros comentarios



Green Campus1. La entrega de los trabajos documentales que se realicen en esta materia: Se solicitará en formato virtual y/o soporte informático. La entrega se realizará a través de Moodle, en formato digital sin necesidad de imprimirlos.De realizarse en papel: No se emplearán plásticos. 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 prejuicios y actitudes 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 razones físicas, sensoriales, psíquicas o socioculturales, experimente 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