



## Guía docente

| Datos Identificativos                                                            |                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |             |                    |
|----------------------------------------------------------------------------------|-----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|--------------------|
| Asignatura (*)                                                                   |                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Código      | 2019/20            |
| Desarrollo de Personajes I. Apariencia                                           |                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | 730529025   |                    |
| Titulación                                                                       |                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |             |                    |
| Máster Universitario en Diseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos |                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |             |                    |
| Descriptor                                                                       |                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |             |                    |
| Ciclo                                                                            | Periodo         | Curso                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | Tipo        | Créditos           |
| Máster Oficial                                                                   | 1º cuatrimestre | Segundo                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | Obligatoria | 3                  |
| Idioma                                                                           |                 | Castellano                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |             |                    |
| Modalidad docente                                                                |                 | Presencial                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |             |                    |
| Prerrequisitos                                                                   |                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |             |                    |
| Departamento                                                                     |                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |             |                    |
| Coordinador/a                                                                    |                 | Correo electrónico                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |             |                    |
| Profesorado                                                                      |                 | ,                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |             | Correo electrónico |
| 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.<br><br>El alumno aprenderá a introducir dichos modelos en el motor, configurarlos adecuadamente, combinarlos y optimizarlos para conseguir el mejor rendimiento. |  | AP32                    | BP1 CP2 |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |  | AP37                    | BP2 CP4 |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |  |                         | BP3 CP5 |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |  |                         | BP4 CP6 |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |  |                         | BP5 CP7 |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |  |                         | BP7 CP8 |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |  |                         | BP8     |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |  |                         | BP10    |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |  |                         | BP11    |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |  |                         |         |

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

| Planificación          |                                      |                    |                                          |               |
|------------------------|--------------------------------------|--------------------|------------------------------------------|---------------|
| Metodologías / pruebas | Competencias                         | Horas presenciales | Horas no presenciales / trabajo autónomo | Horas totales |
| Estudio de casos       | A32 A37 B1 B3 B4 B5<br>C4 C5 C6 C7   | 4                  | 4                                        | 8             |
| Prueba oral            | A32 A37 B4 B10 B11<br>C2 C7          | 1                  | 2                                        | 3             |
| Trabajos tutelados     | A32 A37 B2 B7 B8 C2<br>C6 C8         | 5                  | 43                                       | 48            |
| Sesión magistral       | A32 A37 B3 B4 B10<br>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            | El profesor supervisará la elaboración de los trabajos de la asignatura. |
| Trabajos tutelados     |                                                                          |

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

| Observaciones evaluación                                                                                                                                                                               |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Aquellos alumnos que dispongan de dispensa académica deberán contactar con el profesor para establecer el método de seguimiento de la asignatura y la elaboración de trabajos para superar la materia. |

| Fuentes de información |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Básica                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Muhammad A Moniem (2016). Mastering Unreal Engine 4.X. Packt Publishing</li> <li>- Benjamin Colin Carnall (2016). Unreal Engine 4 by Example. Packt Publishing</li> <li>- Nicola Valcasara (2015). Unreal Engine Game Development Blueprints. Packt Publishing</li> <li>- Alireza Tavakkoli (2015). Game Development and Simulation with Unreal Technology. Routledge</li> <li>- Satheesh PV (2016). Unreal Engine 4 Game Development Essentials. Packt Publishing</li> </ul> <p>Recursos online:&lt;br /&gt;-Unreal Online Learning. <a href="https://www.unrealengine.com/en-US/academy">https://www.unrealengine.com/en-US/academy</a>&lt;br /&gt;-Unreal Engine Youtube Channel. <a href="https://www.youtube.com/user/UnrealDevelopmentKit">https://www.youtube.com/user/UnrealDevelopmentKit</a>&lt;br /&gt;-Unreal Engine Documentation. <a href="https://docs.unrealengine.com/en-US/index.html">https://docs.unrealengine.com/en-US/index.html</a>&lt;br /&gt;-Unreal Engine Educator Resources. <a href="https://www.unrealengine.com/en-US/educators/resources">https://www.unrealengine.com/en-US/educators/resources</a>&lt;br /&gt;Recursos online:-Unreal Online Learning. <a href="https://www.unrealengine.com/en-US/academy">https://www.unrealengine.com/en-US/academy</a>-Unreal Engine Youtube Channel. <a href="https://www.youtube.com/user/UnrealDevelopmentKit">https://www.youtube.com/user/UnrealDevelopmentKit</a>-Unreal Engine Documentation. <a href="https://docs.unrealengine.com/en-US/index.html">https://docs.unrealengine.com/en-US/index.html</a>-Unreal Engine Educator Resources. <a href="https://www.unrealengine.com/en-US/educators/resources">https://www.unrealengine.com/en-US/educators/resources</a></p> |
| Complementaria         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |

| 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":&nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; La entrega de los trabajos documentales que se realicen en esta materia:&nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; Se solicitarán en formato virtual y/o soporte informático&nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; Se realizará a través de Moodle, en formato digital sin necesidad de imprimirlos&nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; En caso de ser necesario realizarlos en papel:&nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; No se emplearán plásticos&nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; Se realizarán impresiones a doble cara.&nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; Se empleará papel reciclado.&nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; 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