



Guía Docente				
Datos Identificativos				2019/20
Asignatura (*)	Desenvolvemento de Personaxes I. Aparencia		Código	730529025
Titulación	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos			
Descriptor				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Mestrado Oficial	1º cuadrimestre	Segundo	Obrigatoria	3
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento				
Coordinación		Correo electrónico		
Profesorado	,	Correo electrónico		
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.			

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. O alumno aprenderá a introducir os devanditos modelos no motor, configuralos adecuadamente, combinalos e optimizalos para conseguir o mellor rendemento.		AP32	BP1
		AP37	BP2
			BP3
			BP4
			BP5
			BP7
			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