



Guía docente				
Datos Identificativos				2020/21
Asignatura (*)	Desarrollo de Personajes I. Apariencia		Código	730529025
Titulación	Máster Universitario en Diseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos			
Descriptorios				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Máster Oficial	1º cuatrimestre	Segundo	Obligatoria	3
Idioma	Castellano			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Enxeñaría Civil			
Coordinador/a	Álvarez Mures, Luis Omar	Correo electrónico	omar.alvarez@udc.es	
Profesorado	Álvarez Mures, Luis Omar	Correo electrónico	omar.alvarez@udc.es	
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.			



Plan de contingencia	<p>1. Modificaciones en los contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> - No se realizarán cambios. <p>2. Metodologías</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se mantienen todas las metodologías docentes modificando únicamente su carácter presencial. <p>3. Mecanismos de atención personalizada al alumnado</p> <ul style="list-style-type: none"> - Correo electrónico: Disponibilidad semanal de tutorización del profesor. De uso para hacer consultas y solicitar encuentros virtuales para resolver dudas. - Moodle: Disponibilidad semanal de tutorización del profesor. Según la necesidad del alumnado. Disponen de foros temáticos asociados a los módulos de la materia, para formular las consultas necesarias. - Teams: Disponibilidad semanal de tutorización del profesor. De 1 a 2 sesiones semanales en grupos pequeños, para el seguimiento y apoyo en la realización de los trabajos tutelados. Esta dinámica permite hacer un seguimiento normalizado y ajustado a las necesidades del aprendizaje del alumnado para desenvolver el trabajo de la materia. <p>4. Modificaciones en la evaluación</p> <p>Trabajos tutelados (90%):</p> <ul style="list-style-type: none"> - El alumno deberá realizar distintos trabajos en los que demostrará su capacidad para conceptualizar, diseñar e implementar personajes que puedan ser usados dentro de un videojuego. <p>Prueba oral (10%):</p> <ul style="list-style-type: none"> - El alumno realizará una presentación oral del proyecto realizado a lo largo de la asignatura. <p>*Observaciones de evaluación:</p> <p>Se mantienen las metodologías de evaluación y su ponderación, exceptuando su carácter presencial.</p> <p>5. Modificaciones de la bibliografía o webgrafía</p> <p>No se realizarán cambios. Ya disponen de todos los materiales de trabajo digitalizados en Moodle.</p>
-----------------------------	--

Competencias / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados 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 / Resultados 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.	AP32	BP1	CP2
El alumno aprenderá a introducir dichos modelos en el motor, configurarlos adecuadamente, combinarlos y optimizarlos para conseguir el mejor rendimiento.	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 -Importación de modelos y assets -Modelos físicos -Niveles de detalle
Aspecto de los personajes	-Materiales de personajes -Texturas y detalle de personajes -Materiales específicos, piel, ojos, pelo
Características propias de los personajes	-Geometría de pelo -Geometría de ropa -Partes y estructuración de personajes -Accesorios

Planificación



Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas traballo autónomo	Horas totales
Estudio de casos	A32 A37 B1 B3 B4 B5 C4 C5 C6 C7	4	4	8
Prueba oral	A32 A37 B4 B10 B11 C2 C7	1	2	3
Trabajos tutelados	A32 A37 B2 B7 B8 C2 C6 C8	5	43	48
Sesión magistral	A32 A37 B3 B4 B10 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

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Estudio de casos	Estudio de exemplos de personaxes de videoxuegos y estudio de solucións existentes para problemas típicos.
Prueba oral	Presentación y defensa del traballo de la asignatura.
Trabajos tutelados	Desarrollo de niveles de videoxuegos aplicando los conocimientos de la materia.
Sesión magistral	Sesiones donde se enseñarán los conceptos y teoría del desarrollo de personaxes y como aplicarlos para en un videoxuego

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Prueba oral	El profesor supervisará la elaboración de los traballos de la asignatura.
Trabajos tutelados	

Evaluación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Calificación
Prueba oral	A32 A37 B4 B10 B11 C2 C7	Presentación y defensa del traballo. 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 C6 C8	Traballo en el que el alumno desarrollará un personaxe de videoxuego o varios. El alumno deberá de conseguir un 5 sobre 10 en este apartado para poder superar la asignatura.	90

Observacións avaliación
Aquellos alumnos que dispoñan de dispensa académica deberán contactar con el profesor para establecer el método de seguimento de la asignatura y la elaboración de traballos para superar la materia.

Fuentes de información	
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
Complementaria	

Recomendacións
Asignaturas que se recomenda haber cursado previamente

