Guia docente				
Datos Identificativos				2020/21
Asignatura (*)	Modelado de Personajes I. Geometría		Código	730529035
Titulación	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos			
Descriptores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Máster Oficial	2º cuatrimestre	Segundo	Optativa	3
Idioma	CastellanoGallego			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Enxeñaría Civil			
Coordinador/a	Davite Aguiar, Fátima	Correo electrónico	fatima.davite@udc.es	
Profesorado	Davite Aguiar, Fátima	Correo electrónico	fatima.davite@udc.es	
Web				
Descripción general	Creación de modelos geométricos tridimensionales de personajes para un videojuego.			
Plan de contingencia	1. Modificaciones en los contenidos No se realizarán cambios 2. Metodologías -Metodologías docentes que se mantienen: -Sesión magistral - Portafolio del alumno -Metodologías docentes que se modifican. -Obradoiro (Se realizará de manera no presencial) 3. Mecanismos de atención personalizada al alumnado. - Teams: Herramienta para realizar los talleres no presenciales y las sesiones maxistráis. También se utilizará para las tutorías individuales y en grupo previa solicitud por parte del alumnado. -Moodle: utilización del foro de consultas y novedades; descarga y consulta del contenido de la materia. - Streams: Espacio para la consulta de las sesiones magistrales grababas y de los vídeo-tutoriales destinados a la realización de las prácticas. OneDrive: para la entrega de los ejercicios y los portafolios del alumnado. 4. Modificaciones en la evaluación No se realizan cambios 5. Modificaciones de la bibliografía o webgrafía No se realizan cambios			

Competencias del título	
Código	Competencias del título
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
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
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		
El alumno aprenderá a crear modelos geométricos tridimensionales de personajes para un videojuego. Será capaz de interpretar los model sheet de los personajes para modelar los volúmenes anatómicos en un entorno tridimensional.	AP17 AP37	BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP7 BP8 BP10 BP11	CP2 CP4 CP5 CP6 CP8

Contenidos	
Tema	Subtema
Introducción	El modelado de personajes para videojuegos. Conceptos y herramientas básicas para el modelado 3D.
Anatomía	Sistema articular óseo. Sistema anatómico muscular.
Modelado y topología	Conceptos y herramientas avanzadas para modelado 3D. Uvs.

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competéncias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	A17 B3 B4 B10 C4 C5	8	8	16
Portafolio del alumno	A37 B2 B5 B8 B11 C2 C5 C8	0	30	30
Taller	A17 A37 B1 B2 B7 B8 B11 C2 C4 C6 C8	11	16	27
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	Exposición oral complementada con el uso de medios audiovisuales y la introducción de algunas preguntas dirigidas a los estudiantes, con la finalidad de transmitir conocimientos y facilitar el aprendizaje. La clase magistral es también conocida como conferencia?, ?método expositivo? o ?lección magistral?. Esta última modalidad se suene reservar a un tipo especial de lección impartida por un profesor en ocasiones especiales, con un contenido que supone una elaboración original y basada en el uso casi exclusivo de la palabra como vía de transmisión de la información a la audiencia.
Portafolio del alumno	Trabajo final

Taller	Modalidad formativa orientada a la aplicación de aprendizajes en la que se pueden combinar diversas metodologías/pruebas (exposiciones, simulaciones, debates, solución de problemas, prácticas guiadas, etc) a través de la cual el alumnado desarrolla tareas eminentemente prácticas sobre un tema específico, con el apoyo y supervisión del profesorado.

Atención personalizada	
Metodologías	**Descripción**
Portafolio del alumno Taller	Las tutorías complementarán los talleres y las clases teóricas, para resolver de forma individual o en pequeños grupos las dudas o dificultades que surjan durante el estudio y el trabajo no presencial de los alumnos.

Evaluación			
Metodologías	**Competéncias**	**Descripción**	**Calificación**
Portafolio del alumno	A37 B2 B5 B8 B11 C2 C5 C8	Trabajo final	50
Taller	A17 A37 B1 B2 B7 B8 B11 C2 C4 C6 C8	Ejercicios prácticos	50

Observaciones evaluación
La evaluación de la asignatura consistirá en un trabajo final (portfolio, showreel?) y los ejercicios prácticos realizados a lo largo de la asignatura. Cada prueba supone un 50% de la nota total. Las fechas de entrega y la presentación de los trabajos prácticos se indicarán previamente en clase y se publicarán en Moodle a lo largo del cuatrimestre. Los criterios de evaluación para la segunda oportunidad serán los mismos. El alumnado que se encuentre en situación de dispensa académica deberá entregar el trabajo final en las fechas establecidas. Se recomienda que los ejercicios semanales se vayan entregando semanalmente en las fechas solicitadas; pudiendo también entregarlos todos juntos el mismo día de la entrega del trabajo final.

Fuentes de información	
Básica	- Gari Faigin (2008). The Artist's Complete Guide To Facial Expression . - Uldis Zarins, Sandis Kondrats (2017). Anatomy for Sculptors Understanding the Human Form. - William Vaughan (2012). Modelado digital . - Chris Legaspi (2015). Anatomy for 3D Artists: The Essential Guide for Cg Professionals. - Frederic Delavier (2010). Strength Training Anatomy .
Complementária	

Recomendaciones
Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente
Modelado y Animación 3D para Videojuegos II/730529016 Modelado y Animación 3D para Videojuegos I/730529006 Arte de Concepto I. Personajes/730529007
Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente
Asignaturas que continúan el temario
Modelado de Personajes II. Materiales/730529036
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 sostenible ambiental y social" del "Plan de Acción Green Campus Ferrol": 1. La entrega de los trabajos documentales que se realicen en esta materia: 1.1. Se solicitará en formato virtual y/o soporte informático.   1.2. Se realizará a través de Moodle, en formato digital sin necesidad de imprimirlos.   1.3. 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 sostenibilidade 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. Traballaráse para identificar y modificar perjuicios y #actitud 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 razón físicas, sensoriales, psíquicas o socioculturales, experimenten 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