



GUÍA DOCENTE 2022-2023
Diseño de personajes y escultura digital

1. Denominación de la asignatura:

Diseño de personajes y escultura digital

Titulación

Grado en Diseño de Videojuegos

Código

8355

2. Departamento(s) responsable(s) de la asignatura:

Historia, Geografía y Comunicación

3.a Profesor que imparte la docencia (Si fuese impartida por mas de uno/a incluir todos/as) :

Sin asignar

3.b Coordinador de la asignatura

Sin asignar

4. Curso y semestre en el que se imparte la asignatura:

2º curso, 2º semestre

5. Tipo de la asignatura: (Básica, obligatoria u optativa)

Obligatoria

6. Número de créditos ECTS de la asignatura:

6 ECTS



7. Competencias que debe adquirir el alumno/a al cursar la asignatura

COMPETENCIAS BÁSICAS

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

COMPETENCIAS GENERALES

CG01 - Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad.

CG03 - Capacidad para concebir, redactar, organizar, planificar, desarrollar y firmar documentos que tengan por objeto definir, planificar, especificar, resumir proyectos en el ámbito de los videojuegos y los medios digitales.

CG04 - Capacidad para dirigir y liderar las actividades objeto de los proyectos del ámbito de la informática, videojuegos y sistemas multimedia comprendiendo los criterios de calidad que rigen dichas actividades investigadora y profesional.

CG05 - Conocimiento de las materias básicas y tecnologías, que capaciten para el aprendizaje y desarrollo de nuevos métodos y tecnologías, así como las que les doten de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones.

CG06 - Capacidad para conocer, comprender y aplicar la legislación y código ético necesario para la labor profesional en el sector de los videojuegos y medios digitales.

CG09 - Conocimiento y aplicación de elementos básicos de economía y de gestión de recursos humanos, organización y planificación de proyectos, así como la legislación, regulación y normalización en el sector de los videojuegos y los medios digitales, de acuerdo con los conocimientos adquiridos según lo establecido en el apartado 3.2.

CG10 - Capacidad de trabajo en grupos multidisciplinares propios del ámbito de los videojuegos, siendo capaz de comunicarse, dirigir y comprender las necesidades de otros miembros del equipo con perfiles distintos.



CG14 - Conocimiento y comprensión de un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

CG15 - Capacidad para aplicar conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional. Capacidad para elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.

CG16 - Capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

CG17 - Capacidad para transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CG18 - Capacidad para aplicar las habilidades de aprendizaje adquiridas necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT01 - Capacidad de comunicación oral y escrita en español y en inglés.

CT02 - Capacidad para la gestión de la información (incluyendo el uso eficaz y eficiente de las Tecnologías de la Información y Comunicación, TIC, y otros recursos).

CT03 - Capacidad de resolución eficaz y eficiente de problemas, demostrando principios de originalidad y autodirección.

CT04 - Capacidad de razonamiento crítico, análisis y síntesis.

CT05 - Capacidad de trabajar en un equipo de carácter multidisciplinar.

CT06 - Desarrollo de aprendizaje y trabajo autónomo. Formación continua y permanente.

CT07 - Motivación por la calidad.

CT08 - Adaptación a situaciones nuevas.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE-COM 06 - Conocer las técnicas necesarias para el análisis y la creación de las piezas audiovisuales para el medio interactivo.

CE-COM 08 - Capacidad para la creación y explotación de entornos virtuales y para la creación, gestión y distribución de contenidos multimedia aplicados a los videojuegos y medios digitales.

CE-COM 10 - Capacidad para diseñar y evaluar interfaces persona computador que garanticen la accesibilidad y usabilidad a los videojuegos y los sistemas multimedia.



8. Programa de la asignatura

8.1- Objetivos docentes
Los objetivos docentes de la asignatura son: • Aprender a crear y a editar imágenes digitales. • Conocer el manejo de los softwares de edición y de ilustración digital. • Saber aplicar los conocimientos adquiridos para crear texturas y mapping. • Aprender a diseñar tanto personajes como el entorno virtual en el que se sitúan
8.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)
Diseño de personajes y escultura digital 1. Diseño de personajes 1.1. Análisis del personaje - 1.1.1. Personalidad - 1.1.2. Contexto social e histórico - 1.1.3. Función 1.2. Caracterización del personaje - 1.2.1. Aspecto físico - 1.2.2. Vestuario y complementos 1.3. Arquetipo narrativo 1.4. Concept art de personajes 2. Creación de personajes inclusivos 2.1. Estereotipos de género: atributos físicos y uso lúdico-narrativo - 2.1.1. Personajes femeninos - 2.1.2. Personajes masculinos 2.2. Otros estereotipos discriminatorios: razas, discapacidad... 2.3. Desarrollo histórico de los estereotipos y relación con la sociedad 2.4. Cómo crear personajes fuera de los prejuicios sociales 3. Anatomía básica 3.1. Anatomía humana 3.2. Anatomía animal 3.3. Otros personajes 4. Escultura digital 4.1. Técnicas de escultura digital 4.2. Diseño de vestuario 4.3. Diseño de complementos 4.4. Retopología 4.5. Introducción al rigging



8.3- Bibliografía
BIBLIOGRAFÍA BÁSICA
Appleoff, S. , (2020) Costume desing for video games, Taylor & Francis., Bancroff, T., (2016) Creating characters with personality, Ramdom House., Sloan, R. , (2015) Virtual character desing for games and interactive media, Albertay university,
V.V.A.A. , (2020) Diseño y creación de personajes (Diseño multimedia), Parramón.,
BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
Patmore, C. , (2006) Diseño de personajes, Norma editorial., Zarins, U., (2017) Anatomy of Facial Expression, Paperback. ,
8.4- Acceso a la Bibliografía Recomendada desde Leganto
https://leganto.ubu.es/leganto/public/34BUC_UBU/lists?courseCode=8355&auth=SAML

9. Metodología de enseñanza y aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante:

Clases teóricas, clases prácticas (pequeño grupo), lecturas y recensiones ,exposiciones públicas, participación en foros, tutorías realización de trabajos, informes, memorias y pruebas de evaluación.

Metodología	Competencia relacionada	Horas presenciales	Horas de trabajo	Total de horas
Lecciones magistrales y exposición de dudas	CB01, CB02, CG03, CG05, CG09, CG14, CE-COM06	36	0	36
Resolución de problemas. Análisis y estudio de casos	CG04, CG06, CG15, CT03, CE- COM 010	14	0	14
Trabajo autónomo del alumno: Lecturas y recensiones. Resolución de problemas. Realización de trabajos, informes y memorias	CB3, CB5, CG01, CG10, CG16, CT02, CT08, CE-COM 08	0	92	92
Actividades evaluación: pruebas	CB4, CG17, CT01, CT04, CT05, CT06,	4	4	8



de evaluación, exposiciones, debates, seminarios...	CT07			
Total		54	96	150

10. Sistemas de evaluación:

La evaluación de esta asignatura consistirá en un examen teórico y varias actividades teórico prácticas individuales y grupales. En función del número de alumnos/as, uno de ellos podría ser una exposición en clase. Para superar la asignatura es necesario aprobar el examen.

Los alumnos que no aprueben la asignatura en la convocatoria ordinaria, únicamente deberán realizar los procedimientos (trabajos y/o examen) que no hayan superado. Los trabajos grupales y las exposiciones en clase, si las hubiera, podrán ser modificados por un trabajo teórico-práctico individual.

Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Evaluación continua	20 %	0 %
Realización de trabajos o evaluación de actividades de carácter práctico	40 %	50 %
Prueba de conocimiento y cuestiones teóricas de la materia	40 %	50 %
Total	100 %	100 %

Evaluación excepcional:

Los estudiantes que, por razones excepcionales, no puedan seguir los procedimientos habituales de evaluación continua deberán solicitar por escrito al Decano o director de Centro acogerse a una evaluación excepcional. Dicho escrito con las razones que justifiquen la imposibilidad de seguir la evaluación continua deber presentarse antes del inicio del semestre lectivo o durante las dos primeras semanas de impartición de la asignatura. El Decano o director resolver la procedencia o no de admitir dicha excepcionalidad. Por circunstancias sobrevenidas dicha resolución podrá emitirse fuera de los plazos indicados.

En el caso de la evaluación específica correspondiente a la Convocatoria Extraordinaria de Fin de Estudios de Grado, se realizará un examen teórico (40% de la nota) junto a la entrega de dos trabajos individuales (30% de la nota cada uno de ellos). El profesor/a podrá flexibilizar el sistema de evaluación para el alumnado de intercambio, con el fin de atender a las circunstancias excepcionales que pudieran presentarse.



11. Calendarios y horarios:

A consulta en la página web del título

12. Idioma en que se imparte:

Castellano