

Unidade Curricular	Criação e Desenvolvimento de Personagens	Área Científica	Artes Visuais/Ciências da Comunicação		
Licenciatura em	Design de Jogos Digitais	Escola	Escola Superior de Comunicação, Administração e Turismo		
Ano Letivo	2018/2019	Ano Curricular	2	Nível	1-2
Tipo	Semestral	Semestre	1	Créditos ECTS	6.0
Horas totais de trabalho	162	Horas de Contacto	T -	TP 30	PL 30
			TC -	S -	E -
			OT -	O -	
			Código 8309-414-2103-00-18		

T - Ensino Teórico; TP - Teórico Prático; PL - Prático e Laboratorial; TC - Trabalho de Campo; S - Seminário; E - Estágio; OT - Orientação Tutoria; O - Outra

Nome(s) do(s) docente(s) Jorge Miguel Ferrao Palinhos, Paulo Ricardo da Silva Alves

### Resultados da aprendizagem e competências

No fim da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

1. Compreender as diferentes possibilidades teóricas para o desenvolvimento de personagens;
2. Compreender a construção psicológica das personagens;
3. Demonstrar capacidades criativas para o desenvolvimento de personagens complexas;
4. Demonstrar capacidades técnicas para o desenho criativo de personagens (registo de modelação e de desenho de observação);
5. Demonstrar capacidades de modelação 3d de personagens através do uso de software 3d (blender).

### Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

Conhecimentos básicos de Photoshop, Illustrator e Blender ou softwares equivalentes.

### Conteúdo da unidade curricular

Criação e desenvolvimento psicológico das personagens; Pesquisa e análise de personagens; Definição de uma personagem; Funções narrativas das personagens: protagonista, antagonista e adjuvantes; Desenvolvimento criativo de personagens; Modelação de personagens 3D em Blender.

### Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Definição de personagem: conceitos fundamentais
2. Análise de personagem
3. Estrutura de personagens
  - Estereótipos: função e subversão
  - Planas (lineares): Tipos e Caricaturas
  - Redondas: Caracteres e Símbolos
4. Funções narrativas das personagens
  - Papéis da personagem: protagonista, antagonista e adjuvante ou coadjuvante
  - Esfera da ação da personagem
  - Personagem e narrativa interativa
5. Pesquisa e análise de personagens
  - Cultura e personagem
  - Sociedade e personagem
6. Criação e desenvolvimento psicológico das personagens
  - Criação de uma história (backstory)
  - Desenvolver uma psicologia da personagem (tipos de personalidade)
  - Criação de relações entre personagens
  - Desenvolvimento de uma estrutura de personagens (principais, secundárias, figurantes)
7. Design e criação visual de uma personagem para jogos
  - Estudo e treino do desenho representativo com fundamentos em arte de conceito
  - Perceber a aplicação de conceitos semióticos no design de personagens como a cor, forma ou estilo
  - Compreender e representar emoções primárias e secundárias em personagens 2D e 3D.
  - Criar fichas de movimentos e expressão para uma personagem
  - Criar uma ficha de personagem com as várias poses já preparadas para a fase de modelação
8. Modelação de uma personagem 3D em Blender preparada para produção de jogos
  - Conceitos fundamentais de modelação 3D
  - Conhecer os métodos tradicionais de modelação de personagens 3D para jogos
  - Modelação 3D de uma personagem com topologia correcta
  - Estudo e criação de mapas UV para jogos
  - Aprender a criar e a usar diferentes tipos de texturas (cor, alpha, especularidade, bump, etc.)
  - Criar uma ficha final de personagem para apresentação

### Bibliografia recomendada

1. Kress, N. (1998). Dynamic Characters. Cincinatti: Writer's Digest. [ISBN: 9781582976969]
2. Marx, Christy. (2007) Writing for Animation, Comics and Games. Burlington: Focal Press. [ISBN: 9780240805825]
3. Eder, J. , Schneider, R. & Jannidis, F. (2010). Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media. Berlím: De Gruyter . [ISBN: 3110232417]
4. Sheldon, L. (2004) Character Development and Storytelling for Games. Boston: Thomson. [ISBN: 1592003532]
5. Mattesi, M. D. (2008) Force: Character Design from Life Drawing. Burlington: Focal Press. [ISBN: 0240809939]

### Métodos de ensino e de aprendizagem

Método expositivo pela transmissão de conhecimentos de forma estruturada e continua; Método interrogativo, questionando sistematicamente os discentes de forma a desenvolverem a capacidade crítica; Método demonstrativo, aplicação prática por parte dos discentes; Método ativo, resolução dos exercícios, de forma a permitir uma melhor consolidação dos conhecimentos adquiridos.

### Alternativas de avaliação

- AVALIAÇÃO DISTRIBUÍDA: mínimo 9.5/20 cada módulo - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
  - Trabalhos Práticos - 15% (Módulo 1: Criar um guião para a personagem)
  - Trabalhos Práticos - 15% (Módulo 1: Diário de personagem)
  - Trabalhos Práticos - 10% (Módulo 1 e 2: Apresentar a personagem através de um poster)

**Alternativas de avaliação**

- Portfólio - 5% (Módulo 1: Trabalhos continuados realizados na aula e em casa)
- Trabalhos Práticos - 10% (Módulo 2: Criar o model Sheet de uma personagem para um jogo)
- Trabalhos Práticos - 30% (Módulo 2: Modelação de uma personagem 3D para um jogo)
- Projetos - 5% (Módulo 1 e 2: Projeto desenvolvido na semana interdisciplinar.)
- Portfólio - 5% (Assiduidade e participação dos estudantes)

**Língua em que é ministrada**

1. Português
2. Inglês

**Validação Eletrónica**

Jorge Miguel Ferrao Palinhos, Paulo Ricardo da Silva Alves	João Paulo Pereira de Sousa	Aida Maria Oliveira Carvalho	Luisa Margarida Barata Lopes
13-12-2018	08-01-2019	08-01-2019	13-01-2019