

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	2020/2021	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 8309-414-2103-00-20		
<small>T - Ensino Teórico; TP - Teórico Prático; PL - Prático e Laboratorial; TC - Trabalho de Campo; S - Seminário; E - Estágio; OT - Orientação Tutoria; O - Outra</small>					

Nome(s) do(s) docente(s) Jose Pedro Loureiro de Azevedo Teixeira, Maria Leonor Fernandes Afonso

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; Criação e desenvolvimento formal das características físicas dos 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 Maya/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. Berlin: 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 contínua; 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: min. 9. 5/20 cada módulo - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
 - Trabalhos Práticos - 20% (Módulo 1: Criar um guião para a personagem)
 - Trabalhos Práticos - 10% (Módulo 1: Backstory)

Alternativas de avaliação

- Trabalhos Práticos - 10% (Módulo 1 e 2: Apresentar a personagem através de um poster)
- 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 - 10% (Módulo 1 e 2: Projeto desenvolvido na semana interdisciplinar.)
- Portfólio - 5% (Módulo 1: Sinopse de personagem
Sinopse da história)

Língua em que é ministrada

1. Português
2. Inglês

Validação Eletrónica

Jose Pedro Loureiro de Azevedo Teixeira, Maria Leonor Fernandes Afonso	João Paulo Pereira de Sousa	Aida Maria Oliveira Carvalho	Luisa Margarida Barata Lopes
01-11-2020	02-11-2020	02-11-2020	04-11-2020