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 de Mirandela								
Ano Letivo	2022/2023	Ano Curricular	2	Nível	1-2	Créditos ECTS	6.0						
Tipo	Semestral	Semestre	1	Código	8309-414-2103-00-22								
Horas totais de trabalho	162	Horas de Contacto	T -	TP 30	PL 30	TC -	S -	E -	OT -	O -			

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

Nome(s) do(s) docente(s): Rogerio Junior Correia Tavares, Tiago Jorge Alves Fernandes

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 e física 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, texturas e iluminação);
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 caracterísitcacs físicas 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 da personagem
   - Características físicas
   - Características psicológicas
   - Nome
   - Background
   - Diálogos
   - Acções
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 VS Sociedade
   - Espaço e tempo
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 de escultura e retopologia.
   - Modelação de uma cabeça a partir de loops faciais
   - Modelação do corpo através de loops corporais
   - Texturização e baking para personagens digtais
   - Modelação de cabelos, roupas e acessórios
   - Criar uma ficha final de personagem para apresentação
   - Utilização de um esqueleto automatizado (Rigify) para posar a personagem
   - Efeitos especiais

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. Berlim: 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

Este documento só tem validade académica depois de autenticado, em todas as suas folhas, com o selo a óleo da Instituição.

Métodos de ensino e de aprendizagem

a desenvolverem a capacidade critica; 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 (int. e mob. / min. 9.5/20) - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
  - Trabalhos Práticos - 10% (M1 (5%) + M2 (5%): Apres. Personagem + Conceitos introdutórios: topologia, map. UV, render e baking)
  - Trabalhos Práticos - 25% (M1 (12,5%) + M2 (12,5%): Dossier de Desenvolvimento da Personagem + Modelação de uma cabeça humana)
  - Trabalhos Práticos - 30% (M1 (15%) + M2 (15%): Dossier de Personagem Final + Modelação de um corpo humano com roupa e cabelos)
  - Projetos - 10% (M1 (5%) + M2 (5%): Semana Interdisciplinar)
  - Projetos - 25% (M1 (12.5%) + M2 (12.5%): Projeto entre unidades (inclui o impacto da revisão entre pares))

Língua em que é ministrada

1. Português
2. Inglês

Validação Eletrónica

Rogerio Junior Correia Tavares, Tiago Jorge Alves Fernandes	Barbara Costa Vilas Boas Barroso	Carlos Sousa Casimiro da Costa	Luisa Margarida Barata Lopes
24-10-2022	24-10-2022	12-11-2022	14-11-2022

Este documento só tem validade académica depois de autenticado, em todas as suas folhas, com o selo a óleo da Instituição.