

Universidad Nacional Abierta y a Distancia
Vicerrectoría Académica y de Investigación
Curso: Creación de Entornos y Personajes
Código: 213040

Guía de actividades y rúbrica de evaluación – Tarea 3:
Desarrollo de 4 personajes para un videojuego con un
mismo line up.

1. Descripción de la actividad

Tipo de actividad: Individual

Momento de la evaluación: Inicial

Puntaje máximo de la actividad: 120 puntos

La actividad inicia el:
lunes, 19 de marzo de 2023

La actividad finaliza el: sabado, 15
de abril de 2023

Con esta actividad se espera conseguir los siguientes resultados de aprendizaje:

El estudiante será capaz integrar los conceptos de proporción, fisionomía para el diseño de cada una de las partes del personaje o entorno.

La actividad consiste en:

El estudiante debe crear 4 personajes 2d o 3d de autoría propia basándose en un juego de plataformas.

La primera parte de esta tarea será escoger una sinopsis de la siguiente Lista:

• Sinopsis 1, Apocaliptus

Después de que el planeta fuera devastado por un asteroide los supervivientes del suceso se verán obligados a crear una nueva civilización humana que será dirigida por **Maxil** un humano de apariencia débil pero inteligente y con habilidades mentales increíbles. En este mundo post-apocalíptico, el jugador se encontrará con 3 bandidos mutantes, **Yoyo** un misterioso mago que levita con cara de diablo, **Roky** mitad humano y mitad búfalo, y **Rita** una mujer en cuerpo de araña, ellos se convertirán en los principales enemigos de este videojuego. la

misión será acabar con los 3 bandidos para mantener la estabilidad del planeta

• Sinopsis 2, Star Lactea

Excel es un científico extra galáctico. Su misión es explorar la Galaxia y Vía Láctea para descubrir nueva vida, descubrió una nueva especie inteligente especie psíquica en el lejano mundo de Allur, allí viven unos pequeños insectoides que tienen 3 sub razas **Los Uxelaga** una especie terrestre con una Mente Suprema, **los Volaxel** una especie de criatura voladora espacial, y **los Bugstel** una especie de gusanos que viven debajo de la tierra, la misión de Excel será descubrir los avances científicos científicos de esta especie para incorporarlos en la tierra,

• Sinopsis 3, La Familia Cavernalia

En una época antigua en la era cavernícola, existe una familia de cavernícolas que deben sortear diferentes situaciones para sobrevivir, **Juga** es el cavernícola cabeza de hogar y vive con **Yengla** quien es su

esposa, ellos dos tienen un hijo llamado **Tunga**, además tienen una mascota felina llamada **Pumpi**, su misión es encontrar tierras más fértiles ya que se encuentran en una zona con actividad volcánica que no les permite tener tranquilidad y su vida puede estar en riesgo por las erupciones volcánicas repentinas.

- **Sinopsis 4, BiosCity**

BiosCITY es una ciudad flotante de cerdos en el centro del universo, el protagonista **Dewitt** es un pequeño cerdo inteligente, que intenta proteger la ciudad de amenazas extraterrestres, la ciudad cuenta con torres lanza misiles escudos protectores, los extraterrestres que atacaran la ciudad son los **Pulpis** una especie con tentáculos que siempre se mueven de forma flotante sobre una nave personal, los **Foxs** una raza de lobos sangrientos que caminan en dos patas haciendo brinco muy altos para atacar la ciudad y por último están los **Aguilus**, aves voladoras que lanzan rayos por sus ojos. El objetivo de Dewitt será combatir estos enemigos con sus armas y torres de la ciudad.

- **Sinopsis 5, Live Monkey**

El planeta tierra ahora es gobernado por simios inteligentes y deberán proteger la gobernabilidad de algún pequeño grupo de humanos sobrevivientes, el líder simio es **Taurus**, quien es un simio fuerte, hábil con poderes telepáticos, sus enemigos principales son tres razas humanas los Americanos comandados por **Arnold** un líder blanco y mono experto en armamento, los asiáticos comandados por **Jinjumpin** un maestro en las artes de la lucha, y los africanos comandados por **Tarazona** una reina guerrera. La misión será someter a las razas humanas acabando con sus líderes.

Por otra parte, el estudiante deberá escoger un estilo gráfico de la siguiente lista:

- Cartoons

- hiperrealista
- Manga
- pixelart
- Retro
- Formas geométricas

Una vez escogida la sinopsis y el estilo gráfico debe socializar en el foro su elección, para que otro estudiante no realice la misma elección.

La segunda parte de esta tarea será realizar la ficha de cada uno de los personajes describiendo las características de la personalidad, las métricas, habilidades, y características físicas, con el fin de basarse en ellas para realizar los bocetos de cada personaje, recuerde que se deben hacer varios bocetos de los personajes teniendo en cuenta el line up.

Una vez realizada la ficha y los bocetos debe compartirlos en el foro, para recibir realimentación de sus compañeros.

Socializada esta información, debe realizar a mano o en un programa de diseño 4 imágenes finales a color de cada personaje en resolución 800 x 600 píxeles, estas imágenes son:

- 1 vista de perspectiva a color en una pose de acción.
- 1 imagen con la Vista lateral de juego en pose IDLE
- 2 vistas esquemáticas, la vista lateral y frontal mostrando las líneas base de la estructura del personaje en la cual basó el canon del cuerpo de su dibujo (recuerde que para el caso de la figura humana el canon del cuerpo se basa en 8 cabezas, pero su modelo puede ser variado según el criterio de dibujo).

Es importante socializar el paso a paso del dibujo en el foro.

Una vez realizada las ilustraciones finales del personaje el estudiante debe socializarlas en el foro de la tarea mediante archivos de imagen en formato jpg, para que el tutor o estudiantes den su realimentación.

Por último, una vez realizadas las sugerencias, debe realizar la entrega del trabajo en el entorno de seguimiento y evaluación, en el recurso de tarea denominado: **Tarea 3: Desarrollo de 4 personajes para un video juego con un mismo line up**

Para el desarrollo de la actividad tenga en cuenta que: En el entorno de Información inicial debe:

- Revisar la agenda general del curso para programar la entrega de la actividad.
- Observar la presentación general del curso para conocer las pautas generales.
- Inspeccionar con regularidad el foro general del curso
- Participar o revisar las Webconference.

En el entorno de Aprendizaje debe:

- Leer y observar los recursos educativos de la Unidad 2 correspondientes a las temáticas de Proporción, fisionomía y métricas.

En el entorno de Evaluación debe:

- Entregar la tarea en el entorno de seguimiento y evaluación en el recurso de tarea denominado: **Tarea 3: Desarrollo de 4 personajes para un video juego con un mismo line up.**

Evidencias individuales:

Las evidencias individuales para entregar son:

El estudiante de forma individual comprimirá en un archivo de formato ZIP todas las ilustraciones solicitadas (4 vistas más los bocetos) y las fichas de cada uno de los personajes.

Estas imágenes deben estar en formato jpg, basadas en la forma seleccionada y deben ser comprimidas en un archivo ZIP para luego ser subidas en el entorno de evaluación y seguimiento, en el recurso de tarea denominado Tarea 3: Desarrollo de 4 personajes para un video juego con un mismo line up.

Evidencias grupales:

En esta actividad no se requieren evidencias grupales.

2. Lineamientos generales para la elaboración de las evidencias a entregar.

Para evidencias elaboradas **individualmente**, tenga en cuenta las siguientes orientaciones

1. Antes de entregar el producto solicitado debe revisar que cumpla con todos los requerimientos que se señalaron en esta guía de actividades.
2. Revisar que el archivo comprimido en formato ZIP funcione correctamente.
3. Las imágenes anexadas deben estar en formato genérico JPEG o PNG

Tenga en cuenta que todos los productos escritos individuales o grupales deben cumplir con las normas de ortografía y con las condiciones de presentación que se hayan definido.

En cuanto al uso de referencias considere que el producto de esta actividad debe cumplir con las normas **APA**

En cualquier caso, cumpla con las normas de referenciación y evite el plagio académico, para ello puede apoyarse revisando sus productos escritos mediante la herramienta Turnitin que encuentra en el campus virtual.

Considere que en el acuerdo 029 del 13 de diciembre de 2013, artículo 99, se considera como faltas que atentan contra el orden académico, entre otras, las siguientes: literal e) "El plagiar, es decir, presentar como de su propia autoría la totalidad o parte de una obra, trabajo, documento o invención realizado por otra persona. Implica también el uso de citas o referencias faltas, o proponer citad donde no haya coincidencia entre ella y la referencia" y liberal f) "El reproducir, o copiar con fines de lucro, materiales educativos o resultados de productos de investigación, que cuentan con derechos intelectuales reservados para la Universidad"

Las sanciones académicas a las que se enfrentará el estudiante son las siguientes:

- a) En los casos de fraude académico demostrado en el trabajo académico o evaluación respectiva, la calificación que se impondrá será de cero puntos sin perjuicio de la sanción disciplinaria correspondiente.
- b) En los casos relacionados con plagio demostrado en el trabajo académico cualquiera sea su naturaleza, la calificación que se impondrá será de cero puntos, sin perjuicio de la sanción disciplinaria correspondiente.

3. Formato de Rúbrica de evaluación

Tipo de actividad: Individual	
Momento de la evaluación: Inicial	
La máxima puntuación posible es de 120 puntos	
<p>Primer criterio de evaluación:</p> <p>Calidad de las imágenes en la proporción del personaje</p> <p>Este criterio representa 50 puntos del total de 120 puntos de la actividad</p>	<p>Nivel alto: Realiza las 4 imágenes por personaje con proporciones en tamaños adecuados y con una calidad gráfica adecuada que permite ver detalles del dibujo, usando el color en las resoluciones solicitadas.</p> <p>Si su trabajo se encuentra en este nivel puede obtener entre 50 puntos y 30 puntos</p> <p>Nivel Medio: Realiza las 4 imágenes por personaje con proporciones en tamaños adecuados y con una calidad gráfica adecuada que permite ver detalles del dibujo, usando el color en las resoluciones solicitadas.</p> <p>Si su trabajo se encuentra en este nivel puede obtener entre 20 puntos y 10 puntos</p> <p>Nivel bajo: No entrega la hoja del personaje. Si su trabajo se encuentra en este nivel puede obtener 0 puntos</p>

<p>Segundo criterio de evaluación:</p> <p>Diseño del cuerpo del personaje.</p> <p>Este criterio representa 50 puntos del total de 120 puntos de la actividad</p>	<p>Nivel alto: La forma del personaje está bien ilustrada y con detalles.</p> <p>Si su trabajo se encuentra en este nivel puede obtener entre 50 puntos y 10 puntos</p> <p>Nivel Medio: no toda la forma del personaje está bien ilustrada y/o no se entiende.</p> <p>Si su trabajo se encuentra en este nivel puede obtener entre 10 puntos y 1 punto</p> <p>Nivel bajo: No realiza ninguna entrega.</p>
	<p>Si su trabajo se encuentra en este nivel puede obtener 0 puntos</p>
<p>Tercer criterio de evaluación:</p> <p>Participa en el foro durante el desarrollo de la tarea propuesta.</p> <p>Este criterio representa 20 puntos del total de 120 puntos de la actividad</p>	<p>Nivel alto: En el foro de la actividad se evidencia la participación del estudiante, con la publicación del detalle del proceso del trabajo y la ficha de personaje.</p> <p>Si su trabajo se encuentra en este nivel puede obtener entre 20 puntos y 10 puntos</p> <p>Nivel Medio: En el foro de la actividad se evidencia la participación del estudiante, con una parte del proceso de trabajo.</p> <p>Si su trabajo se encuentra en este nivel puede obtener entre 10 puntos y 1 punto</p> <p>Nivel bajo: No participa en el foro de la tarea.</p> <p>Si su trabajo se encuentra en este nivel puede obtener 0 puntos</p>