

MINISTERIO DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTE

SpainSkills

Modalidad de competición D3: Animación 3D y juegos

Plan de Pruebas

Dirección General de Formación Profesional

23/09/2016



Índice

1. Introducción	2
2. Plan de Pruebas	2
2.1. Definición de las pruebas.....	2
2.2. Programa de la competición.....	2
2.3. Esquema de calificación.....	2
3. Módulo I.....	3
3.1. Instrucciones de trabajo del módulo I.....	3
3.2. Criterios de evaluación relacionados con el módulo I.....	3
3.3. Calificación del módulo I.....	3
4. Módulo II.....	4
4.1. Instrucciones de trabajo del módulo II.....	4
4.2. Criterios de evaluación relacionados con el módulo II.....	4
4.3. Calificación del módulo II.....	4
5. Módulo III.....	5
5.1. Instrucciones de trabajo del módulo III.....	5
5.2. Criterios de evaluación relacionados con el módulo III.....	5
5.3. Calificación del módulo III.....	5
6. Módulo IV	6
6.1. Instrucciones de trabajo del módulo IV.....	6
6.2. Criterios de evaluación relacionados con el módulo IV.....	6
6.3. Calificación del módulo IV	6





1. Introducción

Este documento establece el Plan de Pruebas para la Modalidad de competición D3: Animación 3D y juegos incluida en la competición SpainSkills 2017

El presente Plan de Pruebas está definido de acuerdo con las especificaciones contenidas en el documento Descripción Técnica Modalidad de competición D3: Animación 3D y juegos

2. Plan de Pruebas

2.1. Definición de las pruebas

El concursante tendrá que diseñar, modelar, texturizar, animar y exportar elementos a partir de la información descrita en la documentación adjunta a este Plan de Pruebas, utilizando de manera segura los recursos suministrados y las herramientas y materiales permitidos.

El proyecto propuesto se realiza de manera individual por cuatro módulos evaluables independientemente y secuenciados de acuerdo al programa establecido.

Cada uno de los módulos tendrá un tiempo límite de entrega. Si el concursante finaliza un módulo antes del plazo previsto podrá comenzar a trabajar en el siguiente

2.2. Programa de la competición

Las pruebas se desarrollan a lo largo de tres días en jornadas de 8 horas de duración, de acuerdo con el siguiente programa:

Módulo: Descripción del trabajo a realizar	Día 1	Día 2	Día 3	h/mód.
Módulo I: Idea y Concept Art	4			4
Módulo II: Modelado	4	4		8
Módulo III: Color, Iluminación y Acabado		4	4	8
Módulo IV: Animación y exportación			4	4
TOTAL	8 horas	8 horas	8 horas	24 horas

2.3. Esquema de calificación

Para la evaluación de cada uno de los módulos se aplicarán los criterios de calificación especificados de acuerdo con el siguiente esquema.

Criterios de evaluación	Módulos					Total
	I	II	III	IV	V	
A Diseño y Concept Art	15					15
B Adecuado al concept Art		5	5			10
C Modelado 3d		25				25





D	Mapeado UV			15			15
E	Texturizado			15			15
F	Rigging				5		5
G	Animación				10		10
H	Exportación a un motor				5		5
	TOTAL	15	30	35	20		100

3. Módulo I

3.1. Instrucciones de trabajo del módulo I

MÓDULO I: INSTRUCCIONES DE TRABAJO	
Descripción:	Elaboración de...
Duración:	4 horas
Información adjunta:	Textos e imágenes de referencia del tema elegido
Observaciones:	

3.2. Criterios de evaluación relacionados con el módulo I

A. Diseño y Concept Art : Se ha realizado un análisis de los requerimientos básicos y presentado una propuesta clara de un modelo coherente y viable

3.3. Calificación del módulo I

MODULO I: CALIFICACIÓN		
Criterios de evaluación	Calificación	Puntos
A Diseño y Concept Art	<ul style="list-style-type: none"> - Se ha diseñado un concept art y una visión general del universo del juego. - Se ha realizado un diseño coherente y verosímil de la anatomía del modelo. - Se ha elaborado un boceto para la visualización del personaje, considerando sus características y su identidad en el juego. 	15
TOTAL		15





4. Módulo II

4.1. Instrucciones de trabajo del módulo II

MÓDULO II: INSTRUCCIONES DE TRABAJO	
Descripción:	Elaboración de...
Duración:	8 horas
Información adjunta:	<ul style="list-style-type: none">- Textos e imágenes de referencia del tema elegido- Material generado por el concursante en los módulos anteriores
Observaciones:	

4.2. Criterios de evaluación relacionados con el módulo II

B. Adecuado al concept Art : Se ha seguido el diseño indicado por el Concept Art

C. Modelado 3D: Se ha realizado en software 3D el modelo de una forma correcta

4.3. Calificación del módulo II

MODULO II: CALIFICACIÓN			
Criterios de evaluación		Calificación	Puntos
B	Adecuado al concept Art	<ul style="list-style-type: none">- El modelado se ha realizado según el diseño planteado en el concept art	5
C	Modelado 3D:	<ul style="list-style-type: none">- Se ha modelado el personaje diseñado usando el Software 3D- Se ha realizado un modelo correcto, coherente y equilibrado desde todas las perspectivas- -Se han optimizado las simetrías y respetado el número máximo de polígonos permitidos	25
TOTAL			30





5. Módulo III

5.1. Instrucciones de trabajo del módulo III

MÓDULO III: INSTRUCCIONES DE TRABAJO	
Descripción:	Elaboración de...
Duración:	8 horas
Información adjunta:	<ul style="list-style-type: none">- Textos e imágenes de referencia del tema elegido- Material generado por el concursante en los módulos anteriores
Observaciones:	

5.2. Criterios de evaluación relacionados con el módulo III

- B. Adecuado al concept Art :** Se ha seguido el diseño indicado por el Concept Art
- D. Mapeado UV:** Se han elaborado de forma correcta mapas UV ajustados al modelo
- E. Texturizado:** Se han creado elementos de color, iluminación y acabado del modelo

5.3. Calificación del módulo III

MODULO III: CALIFICACIÓN			
Criterios de evaluación		Calificación	Puntos
B	Adecuado al concept Art	- El proceso se ha realizado según el diseño planteado en el concept art	5
D	Mapeado UV	<ul style="list-style-type: none">- Se han creado mapas UV de dimensiones y coordenadas apropiadas- Se ha desagregado el modelo para optimizar el espacio UV- Se han creado imágenes en función de los mapas UV creados	15
C	Texturizado	<ul style="list-style-type: none">- Se han representado texturas de distintos materiales- Se ha mejorado el acabado utilizando sombras, mapas especulares y/o de opacidad	15
TOTAL			35

NOTA: indicar quién, cómo y cuándo se calificará el módulo.



6. Módulo IV

6.1. Instrucciones de trabajo del módulo IV

MÓDULO IV: INSTRUCCIONES DE TRABAJO	
Descripción:	Elaboración de...
Duración:	4 horas
Información adjunta:	-Textos e imágenes de referencia del tema elegido -Material generado por el concursante en los módulos anteriores
Observaciones:	

6.2. Criterios de evaluación relacionados con el módulo IV

F. Rigging: Se han elaborado los controles básicos que van a permitir animar al modelo

G. Animación: Se ha realizado un test de animación de una acción básica por parte del modelo

H. Exportación al motor: Se ha generado un archivo con el resultado del trabajo, que se puede importar en un motor de videojuegos sin pérdida de información

6.3. Calificación del módulo IV

MODULO III: CALIFICACIÓN			
Criterios de evaluación		Calificación	Puntos
F	Rigging	- Se ha creado un sistema de controles funcionales para el modelo	5
G	Animación	- Se han plasmado de forma correcta el timing y el spacing de la animación - Se han respetado las físicas de la animación	10
H	Exportación al motor	- Se ha exportado el resultado en un fichero compatible con un motor de videojuegos - Se ha importado el archivo en un motor de videojuegos, donde funcionan de forma correcta, la iluminación, las texturas y la animación	5
TOTAL			20

NOTA: indicar quién, cómo y cuándo se calificará el módulo.