



Guía Docente				
Datos Identificativos				2018/19
Asignatura (*)	Arte de Concepto I. Personaxes	Código	730529007	
Titulación	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos			
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Mestrado Oficial	1º cuatrimestre	Primeiro	Optativa	3
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Enxeñaría CivilMétodos Matemáticos e de Representación			
Coordinación	Mihura López, M. Rocío	Correo electrónico	rocio.mihura@udc.es	
Profesorado	Fariña Lamosa, Ángel José	Correo electrónico	angel.farina@udc.es	
	Mihura López, M. Rocío		rocio.mihura@udc.es	
Web				
Descrición xeral	Esta materia introduce ao alumno na conceptualización e representación visual dos personaxes de un videoxogo. Dada a natureza do contido, non se acepta dispensa académica.			

Competencias do título	
Código	Competencias do título
A18	CE18 - Coñecer os fundamentos artísticos e técnicos que permitan conceptualizar gráficamente os elementos dun videoxogo
A19	CE19 - Crear a arte conceptual dos distintos elementos necesarios para facer un videoxogo
B1	CB6 - Posuír e comprender coñecementos que acheguen unha base ou oportunidade de ser orixinais no desenvolvemento e/ou aplicación de ideas, a miúdo nun contexto de investigación
B2	CB7 - Que os estudantes saiban aplicar os coñecementos adquiridos e a súa capacidade de resolución de problemas en contornas novas ou pouco coñecidos dentro de contextos máis amplos (ou multidisciplinares) relacionados coa súa área de estudo
B3	CB8 - Que os estudantes sexan capaces de integrar coñecementos e enfrontarse á complexidade de formular xuízos a partir dunha información que, sendo incompleta ou limitada, inclúa reflexións sobre as responsabilidades sociais e éticas vinculadas á aplicación dos seus coñecementos e xuízos
B4	CB9 - Que os estudantes saiban comunicar as súas conclusións e os coñecementos e razóns últimas que as sustentan a públicos especializados e non especializados dun modo claro e sen ambigüidades
B5	CB10 - Que os estudantes posúan as habilidades de aprendizaxe que lles permitan continuar estudando dun modo que haberá de ser en gran medida autodirigido ou autónomo
B11	CG6 - Capacidade crítica e autocrítica necesaria en todo proceso creativo no que se busca un compromiso coa calidade do traballo, os resultados e as solucións propostas
C1	CT1 - Habilidades comunicativas e claridade de exposición oral e escrita
C2	CT2 - Capacidade de traballo persoal, organizado e planificado
C4	CT4 - Capacidade de abstracción, análise, síntese e estruturación da información e as ideas
C6	CT6 - Capacidade de enfrontarse a situacións novas e utilizar o coñecemento, tecnoloxía e información dispoñibles para resolver os problemas cos que debe de enfrontarse
C8	CT8 - Coñecemento e utilización das novas tecnoloxías necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida

Resultados da aprendizaxe												
Resultados de aprendizaxe			Competencias do título									
O alumno aprenderá a conceptualizar de maneira visual os personaxes dun videoxogo.			<table border="1"> <tr> <td>AP19</td> <td>BP1</td> <td>CP1</td> </tr> <tr> <td></td> <td>BP2</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>BP3</td> <td></td> </tr> </table>	AP19	BP1	CP1		BP2			BP3	
AP19	BP1	CP1										
	BP2											
	BP3											



Adquirirá os coñecementos necesarios para crear esbozos e ilustracións que representen de maneira visual os personaxes, aprendendo a reflectir tanto o seu aspecto como a súa personalidade e historia do personaxe, en coherencia coa historia e xugabilidade do xogo.	AP18	BP4 BP5 BP11	CP2 CP4 CP6 CP8
---	------	--------------------	--------------------------

Contidos	
Temas	Subtemas
Anatomía.	Deseño de anatomía para o videoxogo.
Debuxo postural.	Carta de posturas e expresións.
Arquetipos.	Psicoloxía, personalidade e estética.
Creación do arte conceptual a partir da historia.	Arte conceptual no videoxogo.

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	B3 B4 C1	2	2	4
Portafolios do alumno	A19 B5 B1 C2	1	14	15
Obradoiro	A18 B2 B11 C4 C6 C8	28	28	56
Atención personalizada		0		0

\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Se realizarán exposicións sobre temas relacionados coa materia, para facilitar o aprendizaxe.
Portafolios do alumno	Os alumnos xenerarán durante o tempo que transcurra a materia unha carpeta cos traballos e actividades solicitadas polo docente, o que permitirá visualizar o progreso do alumno
Obradoiro	Os alumnos desenvolverán tarefas eminentemente prácticas sobre temas propostos na aula, co apoio e supervisión do profesorado.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Obradoiro	Durante cada sesión do obradoiro, os alumnos recibirán de forma individual correccións sobre o seu traballo.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias	Descrición	Cualificación
Obradoiro	A18 B2 B11 C4 C6 C8	Avaliarase o traballo realizado en clase. É necesaria a asistencia.	60
Portafolios do alumno	A19 B5 B1 C2	O portafolio será a base para avaliar o progreso do alumno. Valorarase positivamente a organización do mesmo.	40

Observacións avaliación

Fontes de información



<b>Bibliografía básica</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Marianne Krawczyk, Jeannie Novak (2006). Game Development Essentials: Game Story &amp; Character Development. Cengage learning</li><li>- Chris Patmore (2006). Diseño de Personajes. Barcelona: Norma Editorial</li><li>- Chris Solarski (2012). Drawing Basics and Video Game Art. New York: Watson-Guption</li><li>- Todd Gantzer (). Game Development Essentials: Video Game Art. New York: Thomson Delmar Learning</li><li>- Bill Stoneham (2012). Cómo crear arte fantástico para videojuegos. Barcelona: Norma Editorial</li><li>- Daniel González Jiménez (2014). Arte De Videojuegos. Da Forma A Tus Sueños. Ra-Ma</li></ul>
<b>Bibliografía complementaria</b>	

## Recomendacións

**Materias que se recomenda ter cursado previamente**

**Materias que se recomenda cursar simultaneamente**

**Materias que continúan o temario**

## Observacións

Para axudar a conseguir unha contorna inmediata sostida e cumprir co obxectivo da acción número 5: "Docencia e investigación saudable e sustentable ambiental e social" do "Plan de Acción Green Campus Ferrol": A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia: - Solicitaranse en formato virtual e/ou soporte informático - Realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos - En caso de ser necesario realízalos en papel: - Non se empregarán plásticos. - Realizaranse impresións a dobre cara. - Empregarase papel reciclado. - Evitarase a impresión de borradores. Débese de facer un uso sustentable dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural

(\*A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías