



Teaching Guide

Identifying Data					2018/19
Subject (*)	Concept Art I. Characters		Code	730529007	
Study programme	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos				
Descriptors					
Cycle	Period	Year	Type	Credits	
Official Master's Degree	1st four-month period	First	Optional	3	
Language	SpanishGalician				
Teaching method	Face-to-face				
Prerequisites					
Department	Enxeñaría CivilMétodos Matemáticos e de Representación				
Coordinador	Mihura López, M. Rocío	E-mail	rocio.mihura@udc.es		
Lecturers	Fariña Lamosa, Ángel José	E-mail	angel.farina@udc.es		
	Mihura López, M. Rocío		rocio.mihura@udc.es		
Web					
General description	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.				

Study programme competences / results

Code	Study programme competences / results
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

Learning outcomes

Learning outcomes	Study programme competences / results		
O alumno aprenderá a conceptualizar de maneira visual os personaxes dun videoxogo.	AJ19	BJ1 BJ2 BJ3	CJ1



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.	AJ18	BJ4 BJ5 BJ11	CJ2 CJ4 CJ6 CJ8
---	------	--------------------	--------------------------

Contents	
Topic	Sub-topic
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.

Planning				
Methodologies / tests	Competencies / Results	Teaching hours (in-person & virtual)	Student?s personal work hours	Total hours
Guest lecture / keynote speech	B3 B4 C1	2	2	4
Student portfolio	A19 B5 B1 C2	1	14	15
Workshop	A18 B2 B11 C4 C6 C8	28	28	56
Personalized attention		0		0

(*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.

Methodologies	
Methodologies	Description
Guest lecture / keynote speech	Se realizarán exposicións sobre temas relacionados coa materia, para facilitar o aprendizaxe.
Student portfolio	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
Workshop	Os alumnos desenvolverán tarefas eminentemente prácticas sobre temas propostos na aula, co apoio e supervisión do profesorado.

Personalized attention	
Methodologies	Description
Workshop	Durante cada sesión do obradoiro, os alumnos recibirán de forma individual correccións sobre o seu traballo.

Assessment			
Methodologies	Competencies / Results	Description	Qualification
Workshop	A18 B2 B11 C4 C6 C8	Avaliarase o traballo realizado en clase. É necesaria a asistencia.	60
Student portfolio	A19 B5 B1 C2	O portafolio será a base para avaliar o progreso do alumno. Valorarase positivamente a organización do mesmo.	40

Assessment comments

Sources of information

