



Teaching Guide

Teaching Guide				
Identifying Data				2018/19
Subject (*)	Concept Art II. Environments		Code	730529017
Study programme	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos			
Descriptors				
Cycle	Period	Year	Type	Credits
Official Master's Degree	2nd four-month period	First	Optional	6
Language	Spanish			
Teaching method	Face-to-face			
Prerequisites				
Department				
Coordinador		E-mail		
Lecturers	Fariña Lamosa, Ángel José	E-mail	angel.farina@udc.es	
Web				
General description	Nesta asignatura introducirase ò alumnado na conceptualización e representación visual dos contornas dun videoxogo. O alumnado aplicará de maneira supervisada os coñecementos adquiridos para crear os contidos visuais necesarios para conceptualizar os contronas dun videoxogo.			

Study programme competences

Code	Study programme competences
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 contornos 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		
O alumno aprenderá a conceptualizar de maneira visual as contornos dun videoxogo.	AJ19	BJ1 BJ2 BJ3	CJ1



Adquirirá os coñecementos necesarios para conceptualizar de maneira visual, a través de esbozos e ilustracións, as contornas dun videoxogo.	AJ18	BJ4 BJ5 BJ11	CJ2 CJ4 CJ6 CJ8
---	------	--------------------	--------------------------

Contents	
Topic	Sub-topic
Perspectiva	Tipos de perspectivas que se poden aplicar nun videoxogo.
Volumen	Representación tridimensional do volumen no formato bidimensional
Color	Tipos de cores. Cualidades. Psicología. Armonía.
Composición	Equilibrio. Puntos de interese.
Estilo	Expresividade. Silueta. Línea de acción.

Planning				
Methodologies / tests	Competencies	Ordinary class hours	Student's personal work hours	Total hours
Workshop	A18 B2 B11 C4 C6 C8	20	0	20
Supervised projects	A18 A19 B1 B2 B3 B4 B5 B11 C1 C2 C4 C6 C8	0	70	70
Student portfolio	A19 A18 B1 B5 C2 C4	0	39	39
Guest lecture / keynote speech	B3 B4 C1	20	0	20
Personalized attention		1	0	1
(*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.				

Methodologies	
Methodologies	Description
Workshop	O alumnado realizará os traballos prácticos que reforzarán os conceptos expostos en cada sesión, co apoio e supervisión do profesorado.
Supervised projects	O alumnado realizará os traballos prácticos propostos na aula, co apoio e supervisión do profesorado.
Student portfolio	Cada alumn@ realizará unha showreel cos traballos prácticos solicitados polo profesorado.
Guest lecture / keynote speech	Clases teóricas presenciais, onde se exporán os conceptos teóricos que o alumnado debe coñecer e que serán de aplicación nos traballos prácticos.

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

Assessment			
Methodologies	Competencies	Description	Qualification
Supervised projects	A18 A19 B1 B2 B3 B4 B5 B11 C1 C2 C4 C6 C8	Presentación de traballos e informes / Avaliación continua	60
Student portfolio	A19 A18 B1 B5 C2 C4	Presentación dun portfolio persoal que mostre os mellores traballos realizados	40

Assessment comments



Sources of information

Basic	- Khang Le, Mike Yamada, Felix Yoon, Scoot Robertson (2005). The Skillful Huntsman. - Richard Ormund (1970). John Singer Sargent; Paintings, Drawings, Watercolors. - Scott Robertson (2013). How to Draw: Drawing and Sketching Objects and Environments. - Marcos Mateu Mestre (2016). Framed Perspective Volume 1. - Betty Edwards (2000). Drawing on the right side of brain. - Betty Edwards (2006). El color (Crecimiento personal). - Hans P. Bacher (2008). Dream worlds. Production Design in animation. - Mike S. Fowler (2002). Animation background layout. From student to profesional. - Ed Gherther (2010). Layout and Composition for animation.
Complementary	- Juanjo Guarnido, Juan Díaz Canales (2014). Blacksad. Edición Integral. - Juan Díaz Canales, Juanjo Guarnido (). BLACKSAD. LA HISTORIA DE LAS ACUARELAS . - Juan Díaz Canales, Juanjo Guarnido (). BLACKSAD. LA HISTORIA DE LAS ACUARELAS 2 . - Juan Díaz Canales, Juanjo Guarnido (). CÓMO SE HIZO... BLACKSAD . - Sonny Liew (). EL ARTE DE CHARLIE CHAN HOCK CHYE . - Art Spiegelman (). MAUS : RELATO DE UN SUPERVIVIENTE . - Art Spiegelman (). METAMAUS: VIAJE AL INTERIOR DE UN CLÁSICO MODERNO, MAUS (RESERVOIR GRÁFICA) . - Guy Delisle (). CRÓNICAS BIRMANAS . - Enrique Fernández Peláez (). BRIGADA. - Guy Delisle (). PYONGYANG .

Recommendations

Subjects that it is recommended to have taken before

Concept Art I. Characters/730529007

Subjects that are recommended to be taken simultaneously

Subjects that continue the syllabus

Other comments

?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 informáticoRealizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilosEn caso de ser necesario realízalos en papel:Non se empregarán plásticosRealizaranse impresións a dobre cara.Empregarase papel reciclado. Evitarase a impresión de borradores. Ademais: ? Débese de facer un uso sustentable dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural? Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sustentabilidade nos comportamentos persoais e profesionais? Incorpórase perspectiva de xénero na docencia desta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarse a intervención en clase de alumnos e alumnas)? Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade.? Deberanse detectar situacións de discriminación e propoñeranse accións e medidas para corrixilas.

(*)The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.