



Guía Docente				
Datos Identificativos			2018/19	
Asignatura (*)	Arte de Concepto I. Personaxes		Código	730529007
Titulación				
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 / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe		Competencias / Resultados do título	
O alumno aprenderá a conceptualizar de maneira visual os personaxes dun videoxogo.		AP19	BP1 BP2 BP3 CP1
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 / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas 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 / Resultados	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	
Bibliografía básica	- Marianne Krawczyk, Jeannie Novak (2006). Game Development Essentials: Game Story & Character Development. Cengage learning - Chris Patmore (2006). Diseño de Personajes. Barcelona: Norma Editorial - Chris Solarski (2012). Drawing Basics and Video Game Art. New York: Watson-Guptill - Todd Gantzler (). Game Development Essentials: Video Game Art. New York: Thomson Delmar Learning - Bill Stoneham (2012). Cómo crear arte fantástico para videojuegos. Barcelona: Norma Editorial - Daniel González Jiménez (2014). Arte De Videojuegos. Da Forma A Tus Sueños. Ra-Ma
Bibliografía complementaria	

Recomendacións	
Materias que se recomenda ter cursado previamente	
Materias que se recomenda cursar simultaneamente	
Materias que continúan o temario	

[illegible]



(*)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