



Teaching Guide

| Identifying Data | | | | 2019/20 |
|--------------------------|---|--------|---------------------|---------|
| 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 | Fariña Lamosa, Ángel José | E-mail | angel.farina@udc.es | |
| Lecturers | Fariña Lamosa, Ángel José | E-mail | angel.farina@udc.es | |
| Web | | | | |
| General description | Esta materia introduce ao alumno na conceptualización e representación visual dos personaxes de un videoxogo. | | | |

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 |
| Introducción | Arte conceptual de personaxes. Representación gráfica de personaxes para videoxogos. Proporções humanas. |
| Anatomía artística | Sistema articular óseo. Sistema anatómico muscular. |
| Herramientas conceptuales | Silueta. Expresividade. Pose. Expresión facial. |

| Planning | | | | |
|---------------------------------|----------------------------|--------------------------------------|-------------------------------|-------------|
| Methodologies / tests | Competencies / Results | Teaching hours (in-person & virtual) | Student?s personal work hours | Total hours |
| Guest lecture / keynote speech | B3 B4 C1 | 8 | 8 | 16 |
| Mixed objective/subjective test | A18 B1 B4 C4 | 1.5 | 0 | 1.5 |
| Practical test: | B1 C6 C8 | 2 | 0 | 2 |
| Student portfolio | A19 B2 B5 B11 C2 C8 | 0 | 30 | 30 |
| Workshop | A18 A19 B2 B11 C2 C6 C8 | 8 | 16 | 24 |
| Personalized attention | | 1.5 | 0 | 1.5 |

(*)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 | Exposición oral complementada co uso de medios audiovisuais e a introdución de algunhas preguntas dirixidas aos estudantes, coa finalidade de transmitir coñecementos e facilitar a aprendizaxe. A clase maxistral é tamén coñecida como ?conferencia?, ?método expositivo? ou ?lección maxistral?. Esta última modalidade sóese reservar a un tipo especial de lección impartida por un profesor en ocasións especiais, cun contido que supón unha elaboración orixinal e baseada no uso case exclusivo da palabra como vía de transmisión da información á audiencia. |
| Mixed objective/subjective test | Exame teórico |
| Practical test: | Exame práctico |
| Student portfolio | Traballo final |
| Workshop | Modalidade formativa orientada á aplicación de aprendizaxes na que se poden combinar diversas metodoloxías/probas (exposicións, simulacións, debates, solución de problemas, prácticas guiadas, etc) a través da que o alumnado desenvolve tarefas eminentemente prácticas sobre un tema específico, co apoio e supervisión do profesorado. |

| Personalized attention | |
|------------------------|--|
| Methodologies | Description |
| Workshop | As titorías complementarán os talleres e as clases teóricas, para resolver de forma individual ou en pequenos grupos as dúbidas ou dificultades que xurdan durante o estudo e o traballo non presencial dos alumnos. |

| Assessment |
|------------|
|------------|



| Methodologies | Competencies / Results | Description | Qualification |
|---------------------------------|----------------------------|----------------------|---------------|
| Mixed objective/subjective test | A18 B1 B4 C4 | Exame teórico | 25 |
| Workshop | A18 A19 B2 B11 C2 C6 C8 | Exercicios prácticos | 25 |
| Student portfolio | A19 B2 B5 B11 C2 C8 | Traballo final | 25 |
| Practical test: | B1 C6 C8 | Exame práctico | 25 |

Assessment comments

A avaliación da materia consistirá nun exame práctico, un exame teórico, un traballo final (portfolio, showreel?) e os exercicios prácticos realizados ao longo da materia. Cada proba supón un 25% da nota total.

As datas de entrega e a presentación dos traballos prácticos indicaranse previamente en clase e publicaranse en Moodle ao longo do cuadrimestre.

Os criterios de avaliación para a segunda oportunidade serán os mesmos.

O alumnado que se atope en situación de dispensa académica deberá realizar os exames práctico e teórico e entregar o traballo final nas datas establecidas. Recoméndase que os exercicios semanais váianse entregando semanalmente nas datas solicitadas; podendo tamén entregalos todos xuntos o mesmo día da entrega do traballo final.

Sources of information

| | |
|----------------------|--|
| Basic | <ul style="list-style-type: none"> - Chris Patmore (2006). Diseño de Personajes. Barcelona: Norma Editorial - Chris Solarski (2012). Drawing Basics and Video Game Art. New York: Watson-Guption - Todd Gantzer (). 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 - Arnould Moreaux (). Anatomia artistica: Del hombre . - Frederic Delavier (). Strength Training Anatomy . - Uldis Zarins, Sandis Kondrats (). Anatomy for Sculptors Understanding the Human Form . - Chris Legaspi (). Anatomy for 3D Artists: The Essential Guide for Cg Professionals . - Andrei Tarskovski (). Esculpir en el tiempo . - Robertson, Scott (2013). How to draw : drawing and sketching objects and environments from your imagination. Culver City, CA : Design Studio Press - Edwards, Betty. (2013). Nuevo aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro : un curso que potencia la creatividad y la confianza creativa. Culver City, CA : Design Studio Press - Walt Stanchfield (2009). Drawn to Life. Volume 1 y Volume 2. - Hayao Miyazaki (2005). The Art of Howl's Moving Castle . - (2015). The Art Of Inside Out . - Tia Kratter (2017). The Color Of Pixar . - Amid Amidi (2011). Art of Pixar: 25th Anniv . - Mateu-Mestre, Marcos (). Framed perspective . - Gilland, Joseph (). Elemental magic . |
| Complementary | <p>CÓMIC:Blacksad : la historia de las acuarelas Signatura: L-C-384Blacksad : integral Signatura: L-C-390Blacksad : cómo se hizo Signatura: L-C-393El arte de Charlie Chan Signatura: L-C-388Pyongyang Signatura: L-C-292Guía del mal padre ignatura: L-C-394Cómo no hacer nada Signatura: L-C-385Crónicas birmanas Signatura: L-C-386Crónicas de Jerusalén Signatura: L-C-387Escapar : historia de un rehén Signatura: L-C-389Inspector Moroni Signatura: L-C-391Shenzhen Signatura: L-C-397Mauss Signatura: L-C-213Metamaus : [viaje al interior del un clásico moderno, Maus] Signatura: L-C-396 EL-C-396 DVD</p> |



Recommendations

Subjects that it is recommended to have taken before

Subjects that are recommended to be taken simultaneously

Subjects that continue the syllabus

Character Modeling I. Materials/730529036
 Character Modeling I. Geometry/730529035
 3D Modeling and Animation for Video Games II/730529016
 Concept Art II. Environments/730529017
 3D Modeling and Animation for Video Games I/730529006

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;

 - Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático;
 - Realizarase a través de Moodle en formato dixital; sen necesidade de imprimilos;
 - De se realizar en papel;

Non se empregarán plásticos.

Realizaranse impresións a dobre cara.

Empregarase papel reciclado.

Evitarase a impresión de borradores.
- Débase facer un uso sostible dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural.

Débase ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sostenibilidade nos comportamentos persoais e profesionais.
- Segundo se recolle nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia; (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores e ambas/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 modificarlos e fomentar valores de respecto e igualdade.
- Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas.
- Facilitarase a plena integración do alumnado que por razóns físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais experimenten dificultades a un acceso axeitado, igualitario e proveitoso á vida universitaria.

(*)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.