



Guía Docente				
Datos Identificativos				2019/20
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	Fariña Lamosa, Ángel José	Correo electrónico	angel.farina@udc.es	
Profesorado	Fariña Lamosa, Ángel José	Correo electrónico	angel.farina@udc.es	
Web				
Descrición xeral	Esta materia introduce ao alumno na conceptualización e representación visual dos personaxes de un videoxogo.			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados 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 / Resultados 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
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.

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	B3 B4 C1	8	8	16
Proba mixta	A18 B1 B4 C4	1.5	0	1.5
Proba práctica	B1 C6 C8	2	0	2
Portafolios do alumno	A19 B2 B5 B11 C2 C8	0	30	30
Obradoiro	A18 A19 B2 B11 C2 C6 C8	8	16	24
Atención personalizada		1.5	0	1.5

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

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	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.
Proba mixta	Exame teórico
Proba práctica	Exame práctico
Portafolios do alumno	Traballo final
Obradoiro	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.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Obradoiro	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.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación



Proba mixta	A18 B1 B4 C4	Exame teórico	25
Obradoiro	A18 A19 B2 B11 C2 C6 C8	Exercicios prácticos	25
Portafolios do alumno	A19 B2 B5 B11 C2 C8	Traballo final	25
Proba práctica	B1 C6 C8	Exame práctico	25

Observacións avaliación

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.

Fontes de información

Bibliografía básica

- Chris Patmore (2006). Diseño de Personajes. Barcelona: Norma Editorial
- Chris Solarski (2012). Drawing Basics and Video Game Art. New York: Watson-Guption
- 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
- 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 .

Bibliografía complementaria

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

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Materias que se recomenda cursar simultaneamente



Materias que continúan o temario

Modelaxe de Personaxes II. Materiais/730529036

Modelaxe de Personaxes I. Xeometría/730529035

Modelaxe e Animación 3D para Videoxogos II/730529016

Arte de Concepto II. Contornas/730529017

Modelaxe e Animación 3D para Videoxogos I/730529006

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":

1. Entrega de traballos documentais que se realicen nesta materia;

1.1. Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático;

1.2. Realizarase a través de Moodle en formato dixital; sen necesidade de imprimirlos;

1.3. Debe realizarse en papel;

Non se empregarán plásticos;

Realizaranse impresións dobre cara;

Empregarase papel reciclado;

Evitarase a impresión de borradores;

2. Débese facer un uso sostible 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;

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/ou de ambos sexos; propiciarse a intervención en clase de alumnos e/ou alumnas?);

Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas; influirase na contorna para modificarlos e fomentar valores de respecto e igualdade;

6. Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas;

7. 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;

(*)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