



Guía Docente				
Datos Identificativos				2019/20
Asignatura (*)	Arte de Concepto I. Personaxes		Código	730529007
Titulación	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videogames			
Descriptores				
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				
Descripción xeral	Esta materia introduce ao alumno na conceptualización e representación visual dos personaxes de un videoxogo.			

Competencias do título	
Código	Competencias 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 - Posuir 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 estudiantes saibam aplicar os coñecementos adquiridos e a súa capacidade de resolución de problemas en contornas novas ou pouco coñecidos dentro de contextos más amplos (ou multidisciplinares) relacionados coa súa área de estudo
B3	CB8 - Que os estudiantes sexan capaces de integrar coñecementos e enfrentarse 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 estudiantes saibam 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 estudiantes 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 autocritica necesaria en todo proceso creativo no que se busca un compromiso coa calidad do traballo, os resultados e as solucións propostas
C1	CT1 - Habilidades comunicativas e claridade de exposición oral e escrita
C2	CT2 - Capacidad de traballo persoal, organizado e planificado
C4	CT4 - Capacidad de abstracción, análise, síntese e estruturación da información e as ideas
C6	CT6 - Capacidad de enfrentarse a situacións novas e utilizar o coñecemento, tecnoloxía e información dispoñibles para resolver os problemas cos que debe de enfrentarse
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 do título	
O alumno aprenderá a conceptualizar de maneira visual os personaxes dun videoxogo.	AP19	BP1 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. Proporcións humanas.
Anatomía artística	Sistema articular óseo. Sistema anatómico muscular.
Herramientas conceptuales	Silueta. Expresividade. Pose. Expresión facial.

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / trabajo 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	Descripción
Sesión maxistral	Exposición oral complementada co uso de medios audiovisuais e a introdución de algunas preguntas dirixidas aos estudiantes, 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	Descripción
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	Descripción	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 cuatrimestre. Os criterios de avaliação 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	<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-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- Arnould Moreaux (). Anatomía artística: 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 Tarkovski (). 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-384 Blacksad : integral Signatura: L-C-390 Blacksad : cómo se hizo Signatura: L-C-393 El arte de Charlie Chan Signatura: L-C-388 Pyongyang Signatura: L-C-292 Guía del mal padre Signatura: L-C-394 Cómo no hacer nada Signatura: L-C-385 Crónicas birmanas Signatura: L-C-386 Crónicas de Jerusalén Signatura: L-C-387 Escapar : historia de un rehén Signatura: L-C-389 Inspector Moroni Signatura: L-C-391 Shenzhen Signatura: L-C-397 Mauss Signatura: L-C-213 Metamaus : [viaje al interior del un clásico moderno, Maus] Signatura: L-C-396 EL-C-396 DVD

Recomendacións

Materias que se recomienda ter cursado previamente

Materias que se recomienda cursar simultaneamente



(*)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