



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. Proporciós 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 de ambos os sexos, priorizarase a intervención en clase de alumnos e alumnas?).

Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas e influirase na contorna para modificar 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.