



| Guía Docente | | | | |
|-----------------------|---|--------------------|---------------------|-----------|
| Datos Identificativos | | | | 2019/20 |
| 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 | 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 |

| 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 |
| 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 | <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 (). 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 | <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> |

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 imprimilos;

1.3. Debe realizarse en papel; Non se empregarán plásticos. Realizaranse impresións a 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, deberá incorporarse a perspectiva de xénero nesta materia; (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos 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 modificar 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