



| Guía Docente | | | | |
|-----------------------|---|--------------------|------------------|-----------|
| Datos Identificativos | | | | 2020/21 |
| Asignatura (*) | Debuxo de Contornas e Arte de Concepto | | Código | 616G02013 |
| Titulación | Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos | | | |
| Descriptores | | | | |
| Ciclo | Período | Curso | Tipo | Créditos |
| Grao | 2º cuatrimestre | Primeiro | Formación básica | 6 |
| Idioma | CastelánGalegoInglés | | | |
| Modalidade docente | Híbrida | | | |
| Prerrequisitos | | | | |
| Departamento | Expresión Gráfica Arquitectónica | | | |
| Coordinación | López Chao, Vicente Adrián | Correo electrónico | v.lchao@udc.es | |
| Profesorado | López Chao, Vicente Adrián | Correo electrónico | v.lchao@udc.es | |
| Web | | | | |
| Descripción xeral | Concepción, Planificación e Representación dunha contorna con todos os seus elementos. Partindo do croquis ata a súa formalización gráfica con sombreado. Obtendo un renderización factible para a adaptación ao modelado 3D. | | | |
| Plan de continxencia | <p>1. Modificacións nos contidos Non se farán cambios.</p> <p>2. Metodoloxías *Metodoloxías docentes que se manteñen Mantéñense todas as metodoloxías que se manterán a través da plataforma Equipos.</p> <p>3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado Utilizaranse as plataformas dixitais Equipos, Moodle e correo electrónico da UDC.</p> <p>4. Modificacións na avaliación Non se fan modificacións.</p> <p>5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía Non se fan modificacións.</p> | | | |

| Competencias do título | |
|------------------------|---|
| Código | Competencias do título |
| A6 | CE6 - Conocer los fundamentos artísticos y técnicos que permitan conceptualizar gráficamente los elementos de una animación o videojuego, de cara a la creación de la documentación de arte de concepto. |
| A7 | CE7 - Capacidad para analizar e interpretar las formas, aspectos y movimientos a partir del mundo real o del arte conceptual para recrear digitalmente los elementos visuales de una animación o videojuego. |
| A8 | CE8 - Diseñar personajes animados con la personalidad y comportamiento definidos a partir de una historia. |
| B1 | CB1 - Que os estudiantes demostrases posuir e comprender coñecementos nunha área de estudio que parte da base da educación secundaria xeral, e se atope a un nivel que, se ben se apoia en libros de texto avanzados, inclúe tamén algúns aspectos que implican coñecementos procedentes da vanguarda do seu campo de estudio |
| B2 | CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio |
| B3 | CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética |
| B4 | CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado |
| B5 | CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía |



| | |
|-----|--|
| B6 | CG1 - Capacidad de organización y planificación. Especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los contenidos audiovisuales digitales que componen una producción de animación o un videojuego. |
| B7 | CG2 - Capacidad de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnológico y en el campo de la creación de contenidos digitales interactivos y de animación. |
| B8 | CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de estudio. |
| B9 | CG4 - Conocer los procedimientos, destrezas y metodologías necesarios para la adaptación del proceso creativo al medio digital y la producción de obras artísticas a través de tecnologías específicas. |
| B10 | CG5 - Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para su aplicación en la resolución de problemas. |
| B11 | CG6 - Capacidad crítica y autocritica. Necesaria en todo proceso creativo en el que se busca un compromiso con la calidad del trabajo, los resultados y las soluciones propuestas. |
| B12 | CG7 - Trabajo en equipo. Capacidad de abordar proyectos en colaboración con otros estudiantes, asumiendo roles y cumpliendo compromisos de cara al grupo. |
| B13 | CG8 - Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, integrando las diferentes partes del programa, relacionándolas y agrupándolas en el desarrollo de productos complejos. |
| C1 | CT1 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, nas lingua s oficiais da comunidade autónoma. |
| C3 | CT3 - Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida. |
| C4 | CT4 - Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía respectuosa coa cultura democrática, os dereitos humanos e a perspectiva de xénero. |
| C6 | CT6 - Adquirir habilidades para a vida e hábitos, rutinas e estilos de vida saudables. |
| C7 | CT7 - Desenvolver a capacidade de traballar en equipos interdisciplinares ou transdisciplinares, para ofrecer propostas que contribúan a un desenvolvemento sostible ambiental, económico, político e social. |
| C8 | CT8 - Valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade. |
| C9 | CT9 - Ter a capacidade de xestionar tempos e recursos: desenvolver plans, priorizar actividades, identificar as críticas, establecer prazos e cumplirlos. |

| Resultados da aprendizaxe | | | |
|--|--|--|--|
| Resultados de aprendizaxe | | Competencias do título | |
| Representar e deseñar un ambiente con todos os seus elementos, tanto en bosquexo, cor, textura e sombreado de xeito que sexa factible para a súa adaptación ao 3D. | | A6 A7 A8 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 | C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9 |

| Contidos | | |
|----------|----------|--|
| Temas | Subtemas | |



| | |
|--|---|
| TEMA 00: INTRODUCCIÓN | Arte de concepto: contornas, personaxes e props. Referentes de arte de concepto. Thumbnailing. Fundamentos do arte: perspectivas, composición, iluminación, cor e textura. |
| TEMA 01: TÉCNICAS DE DESENVOLVEMENTO DE CONCEPTS | Thumbnailing. Planos de profundidade. Contraste e puntos clave. Ferramentas dixitais de debuxo de contornas. |
| TEMA 02: PERSPECTIVA E PAISAXE | Principios básicos da perspectiva. O punto de vista. Perspectiva lineal. Perspectiva axonométrica. Debuxo ao natural. |
| TEMA 03: ANÁLISE DE FORMAS I: COR | Teoría da cor: significados da cor e combinacións da cor. Propiedades da cor: luminosidade, saturación e tonalidade. Análisis da cor. Colorkey. Color scripts. |
| TEMA 04: ANÁLISE DE FORMAS II: ILUMINACIÓN | Luminosidade da cor e volume no debuxo. Proxección da luz e sombras. Ferramentas dixitais para traballar a luz. Perspectiva atmosférica. |
| TEMA 05: TEXTURA | Fundamentos de debuxo orgánico. Técnicas de edición dixital: phototexturing, photobashing, digital matte painting. |
| TEMA 06: COMPOSICIÓN | Composición da imaxe. Zonas de interese (Focal points). Maquetación de láminas (Model sheets). Storyline. Tipografía. |
| TEMA 07: PARTICULARIDADES NO DESEÑO DE CONTORNAS | Aplicación da textura e a cor para recrear unha atmosfera. As fantasías urbanas e as cidades reinventadas. Espazos imaxinarios. Monumento e debuxo. A vida do concept a partir do detalle, a pegada do tempo. |

Planificación

| Metodoloxías / probas | Competencias | Horas presenciais | Horas non presenciais / trabalho autónomo | Horas totais |
|------------------------|--|-------------------|---|--------------|
| Sesión maxistral | A6 A7 B2 B3 B5 B6 | 26 | 31.2 | 57.2 |
| Obradoiro | A8 B4 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 C1 C3 C4 C7 | 25 | 25 | 50 |
| Estudo de casos | A6 A7 A8 B1 C6 C8 C9 | 0 | 28.8 | 28.8 |
| Portafolios do alumno | A6 A7 A8 | 12 | 0 | 12 |
| Atención personalizada | | 2 | 0 | 2 |

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

Metodoloxías



| Metodoloxías | Descripción |
|-----------------------|---|
| Sesión maxistral | Esta metodoloxía consiste na modalidade de exposición oral complementada co uso de medios audiovisuais e a introdución de preguntas formuladas aos estudiantes co fin de transmitir coñecemento e facilitar a aprendizaxe. No curso 2020/21 farase en liña na plataforma Teams. |
| Obradoiro | Nesta segunda metodoloxía, o alumno participa activamente no proceso de aprendizaxe experimentando todos os coñecementos adquiridos. |
| Estudo de casos | Un paso previo á experimentación práctica consistirá na análise de referencias: desde obras ata fluxos de traballo de artistas. A idea desta metodoloxía reside na adquisición de coñecementos teóricos a partir da súa detección nos casos existentes. |
| Portafolios do alumno | Na data do exame final entregarase un portfolio do traballo da materia seguindo as indicacións indicadas en tempo e forma. |

Atención personalizada

| Metodoloxías | Descripción |
|------------------|---|
| Sesión maxistral | Tanto o contido das clases expositivas como as dúbidas relacionadas coas prácticas propostas no taller, así como os estudos de casos, poden ser obxecto de consultas individuais. |
| Obradoiro | |
| Estudo de casos | |

Avaliación

| Metodoloxías | Competencias | Descripción | Cualificación |
|-----------------------|--|---|---------------|
| Obra doiro | A8 B4 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 C1 C3 C4 C7 | O profesor propoñerá algúns exercicios prácticos que o alumno terá que resolver na clase e rematar en casa. A busca da progresión cognitiva do estudiante é perseguida por todo o desenvolvemento do espazo visual, con incidencia na atmosfera escenográfica. Avalíase o traballo presentado, a progresión, evolución e interacción co grupo. | 60 |
| Estudo de casos | A6 A7 A8 B1 C6 C8 C9 | O estudio dos casos será avaliado seguindo o criterio de adaptación dos mesmos aos enfoques de análise, reflexión e presentación. | 20 |
| Portafolios do alumno | A6 A7 A8 | Avaliarase a evolución do estudiante, o nivel de resultados, a composición das follas e o axuste aos estándares de entrega requeridos na convocatoria. | 20 |

Observacións avaliación

Os estudiantes que non sigan a materia de xeito presencial e continúan a materia, tamén deben realizar unha titoría dos traballos para poder entregar a carteira en segunda convocatoria. O motivo é demostrar a veracidade do autor das obras gráfico-artísticas.

Fontes de información

| | |
|-----------------------------|--|
| Bibliografía básica | - James Gurney (2009). Imaginative realism : how to paint what doesn't exist. Kansas City: Andrews McMeel Publishing - Marisa Lewis (editora) (2016). BEYOND ART FUNDAMENTALS: A guide to emotion, mood and storytelling for artists. 3dtotal Publishing - ISBN 9781909414365 - 3dtotalPublishing (2017). The ultimate concept art career guide.. 3dtotal Publishing - ISBN 9781909414518 - Lino Cabezas y VVAA (2007). La representación de la representación. Cátedra - ISBN 978-84-376-2425-9 - Tony Davis (2001). ESCENÓGRAFOS. Artes escénicas. Oceano - ISBN 84 494 2075 X - Tia Kratter (2017). The color of Pixar. San Francisco: Chronicle Books |
| Bibliografía complementaria | - Elliott Lilly (2017). The big bad world of concept art for video games : how to start your career as a concept artist. California: Design Studio Press |

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Materias que se recomienda cursar simultaneamente

Materias que continúan o temario



Observacións

(*)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