



Guía docente				
Datos Identificativos				2020/21
Asignatura (*)	Arte de Concepto I. Personajes	Código	730529007	
Titulación	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos			
Descriptorios				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Máster Oficial	1º cuatrimestre	Primero	Optativa	3
Idioma	CastellanoGallego			
Modalidad docente	Híbrida			
Prerrequisitos				
Departamento	Enxeñaría Civil Métodos Matemáticos e de Representación			
Coordinador/a	Fariña Lamosa, Ángel José	Correo electrónico	angel.farina@udc.es	
Profesorado	Fariña Lamosa, Ángel José	Correo electrónico	angel.farina@udc.es	
Web	<a href="https://anxotutoriales.blogspot.com/">https://anxotutoriales.blogspot.com/</a>			
Descripción general	Esta asignatura introduce al alumno en la conceptualización y representación visual de los personajes de un videojuego.			
Plan de contingencia	<p>1. Modificaciones en los contenidos No se realizarán cambios</p> <p>2. Metodologías -Metodologías docentes que se mantienen: -Sesión magistral -Portafolio del alumno -Solución de problemas</p> <p>-Metodologías docentes que se modifican. -Prueba mixta (Se realizará de manera no presencial) -Prueba práctica (Se realizará de manera no presencial) -Taller (Se realizará de manera no presencial)</p> <p>3. Mecanismos de atención personalizada al alumnado. -Teams: Herramienta para realizar los talleres no presenciales, la prueba mixta y la prueba práctica según el calendario y los horarios establecidos. También se utilizará para las tutorías individuales y en grupo previa solicitud por parte del alumnado. -Moodle: Plataforma para la reserva de tutorías; entrega de las prácticas, portfolio del alumnado y la prueba práctica; realización de la prueba mixta; utilización del foro de consultas y novedades; descarga y consulta del contenido de la asignatura. -Streams: Espacio para la consulta de las sesiones magistrales grabadas y de los video-tutoriales destinados a la realización de las prácticas. -Blog: Sitio web destinado para la consulta de los video-tutoriales destinados a la realización de las prácticas.</p> <p>4. Modificaciones en la evaluación No se realizan cambios</p> <p>5. Modificaciones de la bibliografía o webgrafía No se realizan cambios</p>			

Competencias / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados del título
A18	CE18 - Conocer los fundamentos artísticos y técnicos que permitan conceptualizar gráficamente los elementos de un videojuego



A19	CE19 - Crear el arte conceptual de los distintos elementos necesarios para hacer un videojuego
B1	CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
B2	CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
B3	CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
B4	CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades
B5	CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo
B11	CG6 - Capacidad crítica y autocrítica, necesaria en todo proceso creativo en el que se busca un compromiso con la calidad del trabajo, los resultados y las soluciones propuestas
C1	CT1 - Habilidades comunicativas y claridad de exposición oral y escrita
C2	CT2 - Capacidad de trabajo personal, organizado y planificado
C4	CT4 - Capacidad de abstracción, análisis, síntesis y estructuración de la información y las ideas
C6	CT6 - Capacidad de enfrentarse a situaciones nuevas y utilizar el conocimiento, tecnología e información disponibles para resolver los problemas con los que debe de enfrentarse
C8	CT8 - Conocimiento y utilización de las nuevas tecnologías necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título		
Entender el "pipeline" (proceso de trabajo y convención de nomenclatura) y la metodología de trabajo en el ámbito profesional del concept art aplicado los videojuegos.	AP18	BP1 BP2 BP3 BP5	CP2
Conceptualización visual de la ideas que definen los personajes de un videojuego.	AP19	BP1 BP2 BP3 BP4 BP11	CP1 CP4 CP6 CP8

Contenidos	
Tema	Subtema
Introducción	Introducción. Contexto y aplicaciones. Estructura del departamento de concept art en una producción 3D. Flujo de trabajo para la conceptualización visual de una idea.
Herramientas conceptuales	La silueta. La expresividad. El estilo.
Carta de modelo	Vistas principales. Presentación final del personaje.

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	B3 B4 C1	4	8	12
Solución de problemas	A18 B1 B2 B3 C4	4	8	12



Taller	A18 A19 B2 B11 C2 C6 C8	8	12	20
Prueba mixta	A18 B1 B4 C4	1	0	1
Prueba práctica	B1 C6 C8	2	0	2
Portafolio del alumno	A19 B2 B5 B11 C2 C8	0	27	27
Atención personalizada		1	0	1

(\*) Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Sesión magistral	Método expositivo complementado con el uso de material audiovisual, cuya finalidad es la de transmitir conocimientos, mostrar diferentes métodos de aprendizaje y definir un &quot;workflow&quot; de trabajo.
Solución de problemas	Modalidad expositiva y participativa en la que el equipo docente muestra las posibles soluciones a los problemas detectados en las prácticas y a las dudas expuestas por el alumnado.
Taller	Modalidad formativa orientada a la aplicación de aprendizajes en la que se pueden combinar diversas metodologías/pruebas (exposiciones, simulaciones, debates, solución de problemas, prácticas guiadas, etc) a través de la cual el alumnado desarrolla tareas eminentemente prácticas sobre un tema específico, con el apoyo y supervisión del profesorado.
Prueba mixta	Examen teórico
Prueba práctica	Examen práctico
Portafolio del alumno	Trabajo final

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Taller Portafolio del alumno	<p>La atención personalizada que se describe para las actividades que se desarrollarán en torno a estas metodologías se concibe como momentos de trabajo con el equipo docente para la atención y seguimiento del trabajo individual y el realizado en grupo. Implican una participación obligatoria para el alumnado. La forma y el momento en que se desarrollará se indicará en relación la cada actividad a lo largo del curso segun el plan de trabajo de la asignatura.</p> <p>Además, las tutorías telemáticas complementarán los talleres y el contenido expositivo, para resolver de forma individual o en pequeños grupos las dudas o dificultades que surjan durante el estudio y el trabajo no presencial de los alumnos.</p> <p>-----</p> <p>El alumnado con reconocimiento de dedicación a tiempo parcial segundo establece la "NORMA QUE REGULA EI RÉGIMEN DE DEDICACIÓN AI ESTUDIO DE Los ESTUDIANTES DE GRADO EN La UDC (Arts. 2.3; 3. b y 4.5) (29/5/212). Este alumnado desarrollará su actividad con la asistencia y participación en las dinámicas que se recogen en el Paso 4 y en la ?Atención personalizada? descrita para los ?Talleres?, a través de los grupos de trabajo que se conformen en la materia. La actividad se hará atendiendo a las observaciones de la evaluación sobre la flexibilidad de la asistencia, participación y los requisitos para superar la asignatura.</p>

Evaluación			
Metodologías	Competencias / Resultados	Descripción	Calificación
Prueba mixta	A18 B1 B4 C4	Examen teórico	20
Taller	A18 A19 B2 B11 C2 C6 C8	Ejercicios prácticos	40



Portafolio del alumno	A19 B2 B5 B11 C2 C8	Trabajo final	20
Prueba práctica	B1 C6 C8	Examen práctico	20

## Observaciones evaluación

La evaluación de la materia consistirá en un examen práctico (20% de la nota final), un examen teórico (20%), un trabajo final (20%) y los ejercicios prácticos (40%) realizados a lo largo de la materia.

Las competencias, las fechas de entrega y los criterios de evaluación que se desarrollarán en cada prueba se notificarán previamente en clase y se publicarán en Moodle a lo largo del cuatrimestre.

El alumnado que se encuentre en modalidades específicas de aprendizaje y apoyo a la diversidad tendrá la obligación de realizar todas las pruebas y entregarlas en las fechas señaladas. Las sesiones expositivas, los talleres, las pruebas evaluables y el trabajo final fueron diseñados para abarcar el mayor grado de inclusión posible. Si fuese necesario y siempre bajo petición previa del alumnado; se realizarán las adaptaciones necesarias para no perjudicar la calificación del alumnado.

Las sesiones expositivas, los talleres, las pruebas evaluables y el trabajo final fueron diseñados para garantizar el aprendizaje autónomo no presencial; por lo tanto el alumnado que se encuentre en situación de dispensa académica tendrá la obligación de realizar todas las pruebas y entregarlas durante los periodos de tiempo señalados.

Los criterios de evaluación para la segunda oportunidad serán los mismos.

## Fuentes de información



<p><b>Básica</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Chris Patmore (2006). Diseño de Personajes. Barcelona: Norma Editorial</li> <li>- Chris Solarski (2012). Drawing Basics and Video Game Art. New York: Watson-Guptill</li> <li>- Todd Gantzer (). Game Development Essentials: Video Game Art. New York: Thomson Delmar Learning</li> <li>- Bill Stoneham (2012). Cómo crear arte fantástico para videojuegos. Barcelona: Norma Editorial</li> <li>- Daniel González Jiménez (2014). Arte De Videojuegos. Da Forma A Tus Sueños. Ra-Ma</li> <li>- Arnould Moreaux (1998). Anatomia artistica: Del hombre . Madrid : Norma,</li> <li>- Frederic Delavier (2015). Strength Training Anatomy . L'Hospitalet : Hispano Europea,</li> <li>- Delavier, Frédéric (2015). Anatomía del entrenamiento de la fuerza para mujeres. Madrid : Tutor</li> <li>- Uldis Zarins, Sandis Kondrats (2017). Anatomy for Sculptors Understanding the Human Form . Boston : Exonicus LLC</li> <li>- Chris Legaspi (2015). Anatomy for 3D Artists: The Essential Guide for Cg Professionals . Worcester : 3dtotal Pub</li> <li>- Andrei Tarskovski (2019). Esculpir en el tiempo . Madrid : Rialp</li> <li>- Robertson, Scott (2013). How to draw : drawing and sketching objects and environments from your imagination. Culver City, CA : Design Studio Press</li> <li>- 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</li> <li>- Walt Stanchfield (2009). Drawn to Life. Volume 1 y Volume 2. Boston : Focal</li> <li>- Hayao Miyazaki (2018). The Art of Howl's Moving Castle . San Francisco, California : Viz LLC</li> <li>- Pixar (2015). The Art Of Inside Out . San Francisco: Chronicle Books</li> <li>- Tia Kratter (2017). The Color Of Pixar . San Francisco : Chronicle Books</li> <li>- Amid Amidi (2011 ). Art of Pixar: 25th Anniv . San Francisco : Chronicle Books,</li> <li>- Mateu-Mestre, Marcos (2016). Framed perspective . [Culver City, California] : Design Studio Press</li> <li>- Gilland, Joseph (2012). Elemental magic . Boca ratón ; Burlington : CRC Press : Focal Press</li> <li>- Cymet, Eli (2019). The art of Cuphead. Milwaukie : Dark Horse Books,</li> </ul>
<p><b>Complementaria</b></p>	<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>

### Recomendaciones

**Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente**

**Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente**

**Asignaturas que continúan el temario**

Modelado de Personajes II. Materiales/730529036  
 Modelado de Personajes I. Geometría/730529035  
 Modelado y Animación 3D para Videojuegos II/730529016  
 Arte de Concepto II. Entornos/730529017  
 Modelado y Animación 3D para Videojuegos I/730529006

### Otros comentarios



Para ayudar a conseguir un entorno inmediato sostenido y cumplir con el objetivo de la acción número 5: "Docencia e investigación saludable y sostenible ambiental y social" del "Plan de Acción Green Campus Ferrol":

1. La entrega de los trabajos documentales que se realicen en esta materia:
  - 1.1. Se solicitará en formato virtual y/o soporte informático.
  - 1.2. Se realizará a través de Moodle, en formato digital sin necesidad de imprimirlos.
  - 1.3. De realizarse en papel:
    - No se emplearán plásticos.
    - Se empleará papel reciclado. Se evitará la impresión de borradores.
    - Se realizarán impresiones a doble cara.
    - Se empleará papel reciclado. Se evitará la impresión de borradores.
2. Se debe hacer un uso sostenible de los recursos y la prevención de impactos negativos sobre el medio natural.
3. Se debe tener en cuenta a importancia de los principios éticos relacionados con los valores de la sostenibilidad en los comportamientos personales y profesionales.
4. Según se recoge en las distintas normativas de aplicación para la docencia universitaria se deberá incorporar la perspectiva de género en esta materia (se usará lenguaje no sexista, se utilizará bibliografía de autores de ambos sexos, se propiciará la intervención en clase de alumnos y alumnas?).
5. Se trabajará para identificar y modificar prejuicios y actitud sexistas, y se influirá en el entorno para modificarlos y fomentar valores de respeto e igualdad.
6. Se deberán detectar situaciones de discriminación por razón de género y se propondrán acciones y medidas para corregirlas.
7. Se facilitará la plena integración del alumnado que por razón físicas, sensoriales, psíquicas o socioculturales, experimenten dificultades a un acceso idóneo, igualitario y provechoso a la vida universitaria.

(\*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías