



Guía docente				
Datos Identificativos				2020/21
Asignatura (*)	Arte de Concepto II. Entornos		Código	730529017
Titulación	Máster Universitario en Diseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos			
Descriptores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Máster Oficial	2º cuatrimestre	Primero	Optativa	6
Idioma	Castellano			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Expresión Gráfica Arquitectónica			
Coordinador/a	López Chao, Vicente Adrián	Correo electrónico	v.lchao@udc.es	
Profesorado	López Chao, Vicente Adrián	Correo electrónico	v.lchao@udc.es	
Web				
Descripción general	En esta asignatura se introducirá a los alumnos en la conceptualización y representación visual de los entornos de un videojuego. Los estudiantes aplicarán de forma supervisada los conocimientos adquiridos para crear los contenidos visuales necesarios para conceptualizar los entornos de un videojuego			
Plan de contingencia	1. Modificaciones en los contenidos No se realizan modificaciones. 2. Metodologías *Metodologías docentes que se mantienen Todas las metodologías docentes se mantienen de manera síncrona a través de Teams. *Metodologías docentes que se modifican 3. Mecanismos de atención personalizada al alumnado Se llevará un seguimiento individual del alumnado a través de las plataformas Teams, Moodle y correo electrónico. 4. Modificacines en la evaluación No se realizan modificaciones. *Observaciones de evaluación: 5. Modificaciones de la bibliografía o webgrafía No se realizan modificaciones, el alumnado tendrá a su disposición todo el material necesario para adquirir los conocimientos y superar la asignatura.			

Competencias del título	
Código	Competencias 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 del título	
El alumno aprenderá a conceptualizar de manera visual los entornos de un videojuego.		AP19	BP1 BP2 BP3
Adquirirá los conocimientos necesarios para conceptualizar de manera visual, a través de esbozos e ilustraciones, los entornos de un videojuego.		AP18	BP4 BP5 BP11 CP2 CP4 CP6 CP8

Contenidos	
Tema	Subtema
TEMA 00: INTRODUCCIÓN	Arte de concepto de entornos. Referentes en arte de concepto de entornos. Fundamentos del arte: Thumbnailing, perspectivas, composición, iluminación, color y textura.
TEMA 01: TÉCNICAS DE DESARROLLO DE CONCEPTS	Thumbnailing Planos de profundidad Contraste y puntos clave Herramientas en entornos digitales
TEMA 02: PERSPECTIVA	Tipos de perspectivas que se pueden aplicar en un videojuego. El punto de vista. Dibujo al natural
TEMA 03: COLOR	Tipos de colores. Cualidades. Psicología. Armonía. Volumen.
TEMA 04: ILUMINACIÓN	Luminosidad del color y volumen en el dibujo. Proyección de luz y sombras. Herramientas digitales para trabajar la luz. Perspectiva atmosférica.
TEMA 05: TEXTURA	Fundamentos de dibujo orgánico. Técnicas de edición digital: phototexturing, photobashing, digital matte painting.
TEMA 03: COMPOSICIÓN	Equilibrio. Puntos de interés. Composición de imagen. Maquetación de láminas (model sheets). Storyline.

Planificación



Metodologías / pruebas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
Taller	A18 B2 B11 C4 C6 C8	20	0	20
Trabajos tutelados	A18 A19 B1 B2 B3 B4 B5 B11 C1 C2 C4 C6 C8	0	70	70
Portafolio del alumno	A18 A19 B1 B5 C2 C4	0	39	39
Sesión magistral	B3 B4 C1	20	0	20
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
Taller	El alumno realizará los trabajos prácticos que reforzarán los conceptos expuestos en cada sesión, con apoyo y supervisión del profesorado.
Trabajos tutelados	El alumnado realizará los trabajos prácticos propuestos en el aula, con el apoyo y supervisión del profesorado.
Portafolio del alumno	Cada alumno realizará una showreel con los trabajos prácticos solicitados por el profesorado.
Sesión magistral	Clases teóricas presenciales, donde se expondrán los conceptos teóricos que el alumnado debe conocer y que serán de aplicación en los trabajos prácticos.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Taller	Durante cada sesión do obradoiro, os alumnos recibirán de forma individual correccións sobre o seu traballo.

Evaluación			
Metodologías	Competencias	Descripción	Calificación
Trabajos tutelados	A18 A19 B1 B2 B3 B4 B5 B11 C1 C2 C4 C6 C8	Presentación de trabajos e informes / Evaluación continua	60
Portafolio del alumno	A18 A19 B1 B5 C2 C4	Presentación de un portfolio personal que muestre los mejores trabajos realizados	40

Observaciones evaluación
Aquellos alumnos que dispongan de dispensa académica deberán contactar con el profesor para establecer el método de seguimiento de la asignatura y la elaboración de trabajos para superar la materia.

Fuentes de información



Básica	- Khang Le, Mike Yamada, Felix Yoon, Scoot Robertson (2005). The Skillful Huntsman. - Richard Ormund (1970). John Singer Sargent; Paintings, Drawings, Watercolors. - Scott Robertson (2013). How to Draw: Drawing and Sketching Objects and Environments. - Marcos Mateu Mestre (2016). Framed Perspective Volume 1. - Betty Edwards (2000). Drawing on the right side of brain. - Betty Edwards (2006). El color (Crecimiento personal). - Hans P. Bacher (2008). Dream worlds. Production Design in animation. - Mike S. Fowler (2002). Animation background layout. From student to profesional. - Ed Gherther (2010). Layout and Composition for animation. - 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 - ISB 9781909414518
Complementaria	- Juanjo Guarnido, Juan Díaz Canales (2014). Blacksad. Edición Integral. - Juan Díaz Canales, Juanjo Guarnido (). BLACKSAD. LA HISTORIA DE LAS ACUARELAS . - Juan Díaz Canales, Juanjo Guarnido (). BLACKSAD. LA HISTORIA DE LAS ACUARELAS 2 . - Juan Díaz Canales, Juanjo Guarnido (). CÓMO SE HIZO... BLACKSAD . - Sonny Liew (). EL ARTE DE CHARLIE CHAN HOCK CHYE . - Art Spiegelman (). MAUS : RELATO DE UN SUPERVIVIENTE . - Art Spiegelman (). METAMAUS: VIAJE AL INTERIOR DE UN CLÁSICO MODERNO, MAUS (RESERVOIR GRÁFICA) . - Guy Delisle (). CRÓNICAS BIRMANAS . - Enrique Fernández Peláez (). BRIGADA. - Guy Delisle (). PYONGYANG . - 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

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Arte de Concepto I. Personajes/730529007

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Asignaturas que continúan el temario

Otros comentarios

Para ayudar a conseguir un entorno inmediato sostenida 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:La entrega de los trabajos documentales que se realicen en esta materia:-Se solicitarán en formato virtual y/o soporte informático-Se realizará a través de Moodle, en formato digital sin necesidad de imprimirlosEn caso de ser necesario realizarlos en papel:-No se emplearán plásticos-Se realizarán impresiones a doble cara.-Se empleará papel reciclado.-Se evitará la impresión de borradores. Además:-Se debe de hacer un uso sostenible de los recursos y la prevención de impactos negativos sobre el medio natural-Se debe tener en cuenta a importancia de los principios éticos relacionados con los valores de la sostenibilidad en los comportamientos personales y profesionales-Se incorpora perspectiva de género en la docencia de 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)-Se trabajará para identificar y modificar perjuicios y actitudes sexistas, y se influirá en el entorno para modificarlos y fomentar valores de respeto e igualdad.-Se deberán detectar situaciones de discriminación y se propondrán acciones y medidas para corregirlas.



(*) 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