



| Guía Docente | | | | |
|-----------------------|---|--------------------|----------------|----------|
| Datos Identificativos | | | | 2020/21 |
| Asignatura (*) | Arte de Concepto II. Contornas | Código | 730529017 | |
| Titulación | Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos | | | |
| Descritores | | | | |
| Ciclo | Período | Curso | Tipo | Créditos |
| Mestrado Oficial | 2º cuatrimestre | Primeiro | Optativa | 6 |
| Idioma | Castelán | | | |
| Modalidade docente | Presencial | | | |
| 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 | | | | |
| Descrición xeral | Nesta asignatura introducirase ò alumnado na conceptualización e representación visual dos contornas dun videoxogo. O alumnado aplicará de maneira supervisada os coñecementos adquiridos para crear os contidos visuais necesarios para conceptualizar os contronas dun videoxogo. | | | |
| Plan de continxencia | <p>1. Modificacións nos contidos Non se realizan modificacións.</p> <p>2. Metodoloxías *Metodoloxías docentes que se manteñen Todas as metodoloxías docentes se manteñen de maneira síncrona a través de Teams.</p> <p>3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado Se levará un seguimento individual do alumnado a través das plataformas Teams, Moodle e correo electrónico.</p> <p>4. Modificacións na avaliación Non se realizan modificacións.</p> <p>5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía Non se realizan modificacións, o alumnado terá á súa disposición todo o material necesario para adquirir os coñecementos e superar a asignatura.</p> | | | |

| Competencias do título | |
|------------------------|---|
| Código | Competencias do título |
| 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 |

| Resultados da aprendizaxe | | | | |
|---|--|------------------------|--------------------|--------------------------|
| Resultados de aprendizaxe | | Competencias do título | | |
| O alumno aprenderá a conceptualizar de maneira visual as contornas dun videoxogo. | | AP19 | BP1 BP2 BP3 | CP1 |
| Adquirirá os coñecementos necesarios para conceptualizar de maneira visual, a través de esbozos e ilustracións, as contornas dun videoxogo. | | AP18 | BP4 BP5 BP11 | CP2 CP4 CP6 CP8 |

| Contidos | |
|---|---|
| Temas | Subtemas |
| TEMA 00: INTRODUCCIÓN | Arte de concepto de contornas. Referentes en arte de concepto de contornas. Fundamentos de arte: Thumbnailing, perspectivas, composición, iluminación, cor e textura. |
| TEMA 01: TÉCNICAS DE DESENVOLVEMENTO DE CONCEPTOS | Thumbnailing Planos de profundidade Contraste e puntos clave Ferramentas en entornos dixitais |
| TEMA 02: PERSPECTIVA | Tipos de perspectivas que se poden aplicar nun videoxogo. O punto de vista. Debuxo ao natural |
| TEMA 03: COR | Tipos de cores. Cualidades. Psicoloxía. Harmonía. Volume. |
| TEMA 04: ILUMINACIÓN | Luminosidade da cor e volume en dúas dimensións. Proxección da luz e das 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 | Equilibrio. Puntos de interese. Composición da imaxe. Maquetación de láminas (model sheets). Storyline. |

| Planificación | | | | |
|-----------------------|---|-------------------|---|--------------|
| Metodoloxías / probas | Competencias | Horas presenciais | Horas non presenciais / traballo autónomo | Horas totais |
| Obradoiro | A18 B2 B11 C4 C6 C8 | 20 | 0 | 20 |
| Traballos tutelados | A18 A19 B1 B2 B3 B4 B5 B11 C1 C2 C4 C6 C8 | 0 | 70 | 70 |



| | | | | |
|------------------------|------------------------|----|----|----|
| Portafolios do alumno | A18 A19 B1 B5 C2 C4 | 0 | 39 | 39 |
| Sesión maxistral | B3 B4 C1 | 20 | 0 | 20 |
| Atención personalizada | | 1 | 0 | 1 |

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

| Metodoloxías | |
|-----------------------|---|
| Metodoloxías | Descrición |
| Obradoiro | O alumnado realizará os traballos prácticos que reforzarán os conceptos expostos en cada sesión, co apoio e supervisión do profesorado. |
| Traballos tutelados | O alumnado realizará os traballos prácticos propostos na aula, co apoio e supervisión do profesorado. |
| Portafolios do alumno | Cada alumno realizará unha showreel cos traballos prácticos solicitados polo profesorado. |
| Sesión maxistral | Clases teóricas presenciais, onde se exporán os conceptos teóricos que o alumnado debe coñecer e que serán de aplicación nos traballos prácticos. |

| Atención personalizada | |
|------------------------|--|
| Metodoloxías | Descrición |
| Obradoiro | Durante cada sesión do obradoiro, os alumnos recibirán de forma individual correccións sobre o seu traballo. |

| Avaliación | | | |
|-----------------------|---|--|---------------|
| Metodoloxías | Competencias | Descrición | Cualificación |
| Traballos tutelados | A18 A19 B1 B2 B3 B4 B5 B11 C1 C2 C4 C6 C8 | Presentación de traballos e informes / Avaliación continua | 60 |
| Portafolios do alumno | A18 A19 B1 B5 C2 C4 | Presentación dun portfolio persoal que mostre os mellores traballos realizados | 40 |

| Observacións avaliación |
|---|
| Aqueles alumnos que dispoñan de dispensa académica deberán contactar co profesor para establecer o método de seguimento da materia e a elaboración de traballos para superar a materia. |

| Fontes de información | |
|----------------------------|---|
| Bibliografía básica | <ul style="list-style-type: none"> - 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 |



| | |
|------------------------------------|---|
| Bibliografía complementaria | <ul style="list-style-type: none"> - 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 |
|------------------------------------|---|

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Arte de Concepto I. Personaxes/730529007

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Materias que continúan o temario

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":A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia:-Solicitaranse en formato virtual e/ou soporte informático-Realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilosEn caso de ser necesario realízalos en papel:-Non se empregarán plásticos-Realizaranse impresións a dobre cara.-Empregarase papel reciclado. -Evitarase a impresión de borradores. -Ademais:? Débese de facer un uso sustentable 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? Incorporárase perspectiva de xénero na docencia desta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciárase a intervención en clase de alumnos e alumnas)? Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade.? Deberanse detectar situacións de discriminación e propoñeranse accións e medidas para corrixilas.

(*)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