



Guía Docente				
Datos Identificativos				2020/21
Asignatura (*)	Arte de Concepto I. Personaxes		Código	730529007
Titulación				
Descriptores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Mestrado Oficial	1º cuatrimestre	Primeiro	Optativa	3
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Híbrida			
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	<a href="https://anxitutoriales.blogspot.com/">https://anxitutoriales.blogspot.com/</a>			
Descripción xeral	Esta materia introduce ao alumno na conceptualización e representación visual dos personaxes de un videoxogo.			
Plan de continxencia	<p>1. Modificacións nos contidos Non se realizarán cambios</p> <p>2. Metodoloxías -Metodoloxías docentes que se mantienen: -Sesión maxistral -Portafolio do alumno -Solución de problemas</p> <p>-Metodoloxías docentes que se modifican. -Proba mixta (Realizarse de maneira non presencial) -Proba práctica (Realizarse de maneira non presencial) -Taller (Realizarse de maneira non presencial)</p> <p>3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado. - Teams: Ferramenta para realizar os talleres non presenciais, a proba mixta e a proba práctica segundo o calendario e os horarios establecidos. Tamén se utilizará para as tutorías individuais e en grupo previa solicitude por parte do alumnado. - Moodle: Plataforma para a reserva de tutorías; entrega das prácticas, portfolio do alumnado e a proba práctica; realización da proba mixta; utilización do foro de consultas e novedades; descarga e consulta do contido da materia. - Streams: Espazo para a consulta das sesións maxistrais gravadas e dos vídeo-tutoriais destinados á realización das prácticas. - Blogue: Sitio web destinado para a consulta dos vídeo-tutoriais destinados á realización das prácticas.</p> <p>4. Modificacións na evaluación Non se realizan cambios</p> <p>5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía Non se realizan cambios</p>			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título

Resultados da aprendizaxe	
Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título



Entender o "pipeline" (proceso de trabajo e convención de nomenclatura) e a metodoloxía de trabalho no ámbito profesional do concept art aplicado os videoxogos.	AP18 BP1 BP2 BP3 BP5	CP2
O alumno aprenderá a conceptualizar de maneira visual os personaxes dun videoxogo.	AP19 BP1 BP2 BP3 BP4 BP11	CP1 CP4 CP6 CP8

Contidos	
Temas	Subtemas
Introdución	Introdución. Contexto e aplicacións. Estrutura do departamento de concept art nunha producción 3D. Fluxo de trabalho para a conceptualización visual dunha idea.
Ferramentas conceptuais	A silueta. A expresividade. O estilo.
Carta de modelo	Vistas principais. Presentación final do personaxe.

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	B3 B4 C1	4	8	12
Solución de problemas	A18 B1 B2 B3 C4	4	8	12
Obradoiro	A18 A19 B2 B11 C2 C6 C8	8	12	20
Proba mixta	A18 B1 B4 C4	1	0	1
Proba práctica	B1 C6 C8	2	0	2
Portafolios do alumno	A19 B2 B5 B11 C2 C8	0	27	27
Atención personalizada		1	0	1

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

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descripción
Sesión maxistral	Método expositivo complementado co uso de material audiovisual, coa finalidade de transmitir coñecementos, mostrar diferentes métodos de aprendizaxe e definir un "workflow" de traballo.
Solución de problemas	Modalidade expositiva e participativa na que o equipo docente mostra as posibles solucións aos problemas detectados nas prácticas e ás dúbidas expostas polo alumnado.
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.
Proba mixta	Exame teórico
Proba práctica	Exame práctico
Portafolios do alumno	Traballo final

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descripción



Obradoiro	A atención personalizada que se describe para as actividades que se desenvolverán ao redor destas metodoloxías concíbese como momentos de traballo co equipo docente para a atención e seguimento do traballo individual e o realizado en grupo.
Portafolios do alumno	Implican unha participación obligatoria para o alumnado. A forma e o momento en que se desenvolverá indicarase en relación a cada actividade ao longo do curso según o plan de traballo da materia.  Ademais, as tutorías telemáticas complementarán os talleres e o contido expositivo, 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.
<hr/>	
	O alumnado con recoñecemento de dedicación a tempo parcial segundo establece a "NORMA QUE REGULA O RÉXIME DE DEDICACIÓN DO ESTUDIO DOS ESTUDANTES DE GRAO NA UDC (Arts. 2.3; 3. b e 4.5) (29/5/212). Este alumnado desenvolverá a súa actividade coa asistencia e participación nas dinámicas que se recollen no Paso 4 e na ?Atención personalizada? descrita para os ?Talleres?, a través dos grupos de traballo que se conformen na materia. A actividade farase atendendo ás observacións da avaliación sobre a flexibilidade da asistencia, participación e os requisitos para superar a materia.

## Avaliación

Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descripción	Cualificación
Proba mixta	A18 B1 B4 C4	Exame teórico	20
Obradoiro	A18 A19 B2 B11 C2 C6 C8	Exercicios prácticos	40
Portafolios do alumno	A19 B2 B5 B11 C2 C8	Traballo final	20
Proba práctica	B1 C6 C8	Exame práctico	20

Observacións avaliación



A evaluación da materia consistirá nun exame práctico (20% da nota final), un exame teórico (20%), un traballo final (20%) e os exercicios prácticos (40%) realizados ao longo da materia.

As competencias, as datas de entrega e os criterios de avaliación que se desenvolverán en cada proba notifíquense previamente en clase e publicaranse en Moodle ao longo do cuadrimestre.

O alumnado que se atope en modalidades específicas de aprendizaxe e apoio á diversidade terá a obrigación de realizar todas as probas e entregalas nas datas sinaladas. As sesións expositivas, os talleres, as probas availables e o traballo final foron deseñados para abarcar o maior grao de inclusión posible. Se fose necesario e sempre baixo petición previa do alumnado; realizaranse as adaptacións necesarias para non prexudicar a cualificación do alumnado.

As sesións expositivas, os talleres, as probas availables e o traballo final foron deseñados para garantir o aprendizaxe autónomo non presencial; por tanto o alumnado que se atope en situación de dispensa académica terá a obligación de realizar todas as probas e entregalas durante os períodos de tempo sinalados.

## Fontes de información



Bibliografía básica	<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 Gantzler (). 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). Anatomía artística: 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 Tarkovski (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>
Bibliografía complementaria	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

#### Recomendacíons

Materias que se recomienda cursado previamente

Materias que se recomienda 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

#### Observacíons



Para axudar a conseguir unha contorna inmediata sostida e cumplir co obxectivo da acción número 5: "Docencia e investigación saudable e sustentable ambiental e social" do "Plan de Acción Green Campus Ferrol":&nbs;1.

A&nbs;entrega&nbs;dos&nbs;traballos&nbs;documentais&nbs;que&nbs;se&nbs;realicen&nbs;nesta&nbs;materia:&nbs;&nbs;&nbs;

&nbs; &nbs; &nbs; 1.1.&nbs;Solicitarase&nbs;en&nbs;formato&nbs;virtual&nbs;e/ou&nbs;soporte&nbs;informático.&nbs;

&nbs;&nbs; &nbs; &nbs; 1.2.&nbs;Realizarase&nbs;a&nbs;través&nbs;de&nbs;Moodle,&nbs;en&nbs;formato&nbs;dixital&nbs;sen&nbs;necesidade&nbs;de&nbs;imprimilos&nbs;&nbs;&nbs;&nbs;&nbs;&nbs;&nbs;&nbs;&nbs;

1.3.&nbs;De&nbs;se&nbs;realizar&nbs;en&ampnbsppapel:&nbs;&nbs;&nbs;&nbs;&nbs;&nbs;&nbs;&nbs;&nbs;&nbs;&nbs;&nbs;&nbs;&nbs;&nbs;

Non&nbs;se&nbs;empregarán&nbs;plásticos.&nbs;&nbs;&nbs;&nbs;&nbs;&nbs;&nbs;&nbs;&nbs;&nbs;&nbs;&nbs;&nbs;&nbs;&nbs;

Realizaranse&nbs;impresións&nbs;a&nbs;dobre&nbs;cara.&nbs;&nbs;&nbs;&nbs;&nbs;&nbs;&nbs;&nbs;&nbs;&nbs;&nbs;&nbs;

Empregarase&nbs;papel&nbs;reciclado.&nbs;&nbs;&nbs;&nbs;&nbs;&nbs;&nbs;&nbs;&nbs;&nbs;&nbs;&nbs;

Evitarase&nbs;a&nbs;impresión&nbs;de&nbs;bordadores.&nbs;&nbs;2. Débese&nbs;facer&nbs;un&nbs;uso&nbs;sostible&nbs;

dos&nbs;recursos&nbs;e&nbs;a&nbs;prevención&nbs;de&nbs;impactos&nbs;negativos&nbs;

sobre&nbs;o&nbs;medio&nbs;natural.&nbs;&nbs;3.

Débese&nbs;ter&nbs;en&nbs;conta&nbs;a&nbs;importancia&nbs;dos&nbs;principios&nbs;éticos&nbs;relacionados&nbs;cos&nbs;valore

s&nbs;da&nbs;sostenibilidade&nbs;nos&nbs;comportamentos&nbs;persoais&nbs;e&nbs;profesionais.&nbs;4.&nbs;

Segundo&nbs;se&nbs;recolle&nbs;nas&nbs;distintas&nbs;normativas&nbs;de&nbs;aplicación&nbs;para&nbs;a&nbs;

docencia&nbs;universitaria&nbs;deberase&nbs;incorporar&nbs;a&nbs;perspectiva&nbs;de&nbs;xénero&nbs;nesta&nbs;

materia&nbs;(usarase&nbs;

linguaxe&nbs;non&nbs;sexista,&nbs;utilizarase&nbs;bibliografía&nbs;de&nbs;autores&nbs;de&nbs;ambos&nbs;os&nbs;sexos,&nbs;pro

piciarase&nbs;a&nbs;intervención&nbs;en&nbs;clase&nbs;de&nbs;alumnos&nbs;e&nbs;alumnas?).&nbs;5.

Traballarase&nbs;para&nbs;identificar&nbs;e&nbs;modificar&nbs;prexuízos&nbs;e&nbs;actitudes&nbs;sexistas,&nbs;e&nbs;influirase&nbs;

na&nbs;contorna&nbs;para&nbs;modificalos&nbs;e&nbs;fomentar&nbs;valores&nbs;de&nbs;respecto&nbs;e&nbs;igualdade.&nbs;6.&nbs;

Deberanse&nbs;detectar&nbs;situacións&nbs;de&nbs;discriminación&nbs;por&nbs;razón&nbs;de&nbs;xénero&nbs;e&nbs;proporanza

&nbs;accions&nbs;e&nbs;medidas&nbs;para&nbs;corrixilas.&nbs;7.&nbs;Facilitarase&nbs;a&nbs;plena&nbs;integración&nbs;

do&nbs;alumnado&nbs;que&nbs;por&nbs;razón&nbs;físicas,&nbs;sensoriais,&nbs;

psíquicas&nbs;ou&nbs;socioculturais,&nbs;experimenten&nbs;dificultades&nbs;a&nbs;un&nbs;acceso&nbs;axeitado,&nbs;igualitario&nbs;

e&nbs;proveitoso&nbs;á&nbs;vida&nbs;universitaria.&nbs;

(\*)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