



## 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	<ol style="list-style-type: none"><li>Modificacións nos contidos Non se realizan modificacións.</li><li>Metodoloxías *Metodoloxías docentes que se manteñen Todas as metodoloxías docentes se manteñen de maneira síncrona a través de Teams.</li><li>Mecanismos de atención personalizada ao alumnado Se levará un seguimento individual do alumnado a través das plataformas Teams, Moodle e correo electrónico.</li><li>Modificacións na avaliación Non se realizan modificacións.</li><li>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.</li></ol>				

## Competencias / Resultados do título

Código	Competencias / Resultados 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 / Resultados do título	
O alumno aprenderá a conceptualizar de maneira visual as contornas dun videoxogo.		AP19	BP1 BP2 BP3
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 / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas 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 / Resultados	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	
<b>Bibliografía básica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Khang Le, Mike Yamada, Felix Yoon, Scoot Robertson (2005). The Skillful Huntsman.</li> <li>- Richard Ormund (1970). John Singer Sargent; Paintings, Drawings, Watercolors.</li> <li>- Scott Robertson (2013). How to Draw: Drawing and Sketching Objects and Environments.</li> <li>- Marcos Mateu Mestre (2016). Framed Perspective Volume 1.</li> <li>- Betty Edwards (2000). Drawing on the right side of brain.</li> <li>- Betty Edwards (2006). El color (Crecimiento personal).</li> <li>- Hans P. Bacher (2008). Dream worlds. Production Design in animation.</li> <li>- Mike S. Fowler (2002). Animation background layout. From student to profesional.</li> <li>- Ed Gherther (2010). Layout and Composition for animation.</li> <li>- James Gurney (2009). Imaginative realism : how to paint what doesn't exist . Kansas City: Andrews McMeel Publishing</li> <li>- Marisa Lewis (editora) (2016). BEYOND ART FUNDAMENTALS: A guide to emotion, mood and storytellig for artists . 3dtotal Publishing - ISBN 9781909414365</li> <li>- 3dtotalPublishing (2017). The ultimate concept art career guide. . 3dtotal Publishing - ISB 9781909414518</li> </ul>



<b>Bibliografía complementaria</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Juanjo Guarnido, Juan Díaz Canales (2014). Blacksad. Edición Integral.</li> <li>- Juan Díaz Canales, Juanjo Guarnido (). BLACKSAD. LA HISTORIA DE LAS ACUARELAS .</li> <li>- Juan Díaz Canales, Juanjo Guarnido (). BLACKSAD. LA HISTORIA DE LAS ACUARELAS 2 .</li> <li>- Juan Díaz Canales, Juanjo Guarnido (). CÓMO SE HIZO... BLACKSAD .</li> <li>- Sonny Liew (). EL ARTE DE CHARLIE CHAN HOCK CHYE .</li> <li>- Art Spiegelman (). MAUS : RELATO DE UN SUPERVIVIENTE .</li> <li>- Art Spiegelman (). METAMAUS: VIAJE AL INTERIOR DE UN CLÁSICO MODERNO, MAUS (RESERVOIR GRÁFICA) .</li> <li>- Guy Delisle (). CRÓNICAS BIRMANAS .</li> <li>- Enrique Fernández Peláez (). BRIGADA.</li> <li>- Guy Delisle (). PYONGYANG .</li> <li>- 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</li> </ul>
------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### 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.&nbsp;-Evitarase a impresión de borradores.&nbsp;-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