



| 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<br/>Non se realizan modificacións.</li><li>Metodoloxías<br/>*Metodoloxías docentes que se manteñen<br/>Todas as metodoloxías docentes se manteñen de maneira síncrona a través de Teams.</li><li>Mecanismos de atención personalizada ao alumnado<br/>Se levará un seguimento individual do alumnado a través das plataformas Teams, Moodle e correo electrónico.</li><li>Modificacións na avaliación<br/>Non se realizan modificacións.</li><li>Modificacións da bibliografía ou webgrafía<br/>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 coñecidas 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<br>BP2<br>BP3                              |
| Adquirirá os coñecementos necesarios para conceptualizar de maneira visual, a través de esbozos e ilustracións, as contornas dun videoxogo. |  | AP18                                | BP4<br>BP5<br>BP11<br>CP2<br>CP4<br>CP6<br>CP8 |

| Contidos  |   |
|---|---|
| Temas   | Subtemas  |
| TEMA 00: INTRODUCCIÓN                             | Arte de concepto de contornas.<br>Referentes en arte de concepto de contornas.<br>Fundamentos de arte: Thumbnailing, perspectivas, composición, iluminación, cor e textura. |
| TEMA 01: TÉCNICAS DE DESENVOLVEMENTO DE CONCEPTOS | Thumbnailing<br>Planos de profundidade<br>Contraste e puntos clave<br>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<br>C8                          | 20                                      | 0                       | 20           |
| Traballos tutelados   | A18 A19 B1 B2 B3 B4<br>B5 B11 C1 C2 C4 C6<br>C8 | 0                                       | 70                      | 70           |



|                        |                        |    |    |    |
|------------------------|------------------------|----|----|----|
| Portafolios do alumno  | A18 A19 B1 B5 C2<br>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<br>B5 B11 C1 C2 C4 C6<br>C8 | Presentación de traballos e informes / Avaliación continua                     | 60            |
| Portafolios do alumno | A18 A19 B1 B5 C2<br>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