



| Guía Docente | | | | |
|-----------------------|---|--------------------|--------------------------|----------|
| Datos Identificativos | | | | 2021/22 |
| Asignatura (*) | Arte de Concepto I. Personaxes | Código | 730529007 | |
| Titulación | Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos | | | |
| Descritores | | | | |
| Ciclo | Período | Curso | Tipo | Créditos |
| Mestrado Oficial | 1º cuatrimestre | Primeiro | Optativa | 3 |
| Idioma | CastelánGalego | | | |
| Modalidade docente | Presencial | | | |
| Prerrequisitos | | | | |
| Departamento | Enxeñaría CivilMétodos Matemáticos e de Representación | | | |
| Coordinación | Rico Adegas, Carlos | Correo electrónico | carlos.rico.adega@udc.es | |
| Profesorado | Rico Adegas, Carlos | Correo electrónico | carlos.rico.adega@udc.es | |
| Web | | | | |
| Descrición xeral | Esta materia introduce ao alumno na conceptualización e representación visual dos personaxes de un videoxogo. | | | |
| Plan de contingencia | <p>1. Modificacións nos contidos Non se realizarán cambios</p> <p>2. Metodoloxías -Metodoloxías docentes que se manteñen: -Sesión maxistral -Portafolio do alumno -Solución de problemas</p> <p>-Metodoloxías docentes que se modifican. -Proba mixta (Realizárase de maneira non presencial) -Proba práctica (Realizárase de maneira non presencial) -Taller (Realizárase 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 titorías individuais e en grupo previa solicitude por parte do alumnado. -Moodle: Plataforma para a reserva de titorías; entrega das prácticas, portfolio do alumnado e a proba práctica; realización da proba mixta; utilización do foro de consultas e novidades; descarga e consulta do contido da materia. - Streams: Espazo para a consulta das sesións maxistras 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 avaliación Non se realizan cambios</p> <p>5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía Non se realizan cambios</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 | | |
| Entender o "pipeline" (proceso de traballo e convención de nomenclatura) e a metodoloxía de traballo 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 produción 3D. Fluxo de traballo 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 | Horas presenciais | Horas non presenciais / 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 | Descrición |
| 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 | Descrición |
| Obradoiro Portafolios do alumno | <p>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. Implican unha participación obrigatoria para o alumnado. A forma e o momento en que se desenvolverá indicárase en relación a cada actividade ao longo do curso según o plan de traballo da materia.</p> <p>Ademais, as titorías 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.</p> <p>-----</p> <p>O alumnado con recoñecemento de dedicación a tempo parcial segundo establece a "NORMA QUE REGULA O RÉXIME DE DEDICACIÓN DO ESTUDO 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.</p> |

| Avaliación | | | |
|-----------------------|----------------------------|----------------------|---------------|
| Metodoloxías | Competencias | Descrición | Cualificación |
| Proba mixta | A18 B1 B4 C4 | Exame teórico | 10 |
| Obradoiro | A18 A19 B2 B11 C2 C6 C8 | Exercicios prácticos | 40 |
| Portafolios do alumno | A19 B2 B5 B11 C2 C8 | Traballo final | 30 |
| Proba práctica | B1 C6 C8 | Exame práctico | 20 |

| |
|-------------------------|
| Observacións avaliación |
|-------------------------|



O profesorado de nova incorporación resérvase o dereito de realizar todas as modificacións necesarias relacionadas co plan de continxencia, o contido, a planificación, as metodoloxías de aprendizaxe, a atención personalizada e a avaliación nesta materia. Calquera cambio será notificado ao alumnado durante o inicio da materia.

A avaliación 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 notificaranse previamente en clase e publicaranse no Campus Virtual ao longo do cuatrimestre.

O alumnado que se atope en modalidades específicas de aprendizaxe e apoio á diversidade terá a obrigaón de realizar todas as probas e entregalas nas datas sinaladas. As sesións expositivas, os talleres, as probas avaliábeis 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 avaliábeis 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 obrigaón de realizar todas as probas e entregalas durante os períodos de tempo sinalados.

A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación implicará directamente a cualificación de suspenso '0' na materia na convocatoria correspondente, invalidando así calquera cualificación obtida en todas as actividades de avaliación para a convocatoria extraordinaria.

Os criterios de avaliación para a segunda oportunidade e a convocatoria adiantada de (decembro) serán os mesmos



| | |
|------------------------------------|---|
| Bibliografía básica | <ul style="list-style-type: none"> - Chris Patmore (2006). Diseño de Personajes. Barcelona: Norma Editorial - Chris Solarski (2012). Drawing Basics and Video Game Art. New York: Watson-Guptill - Todd Gantzer (). Game Development Essentials: Video Game Art. New York: Thomson Delmar Learning - Bill Stoneham (2012). Cómo crear arte fantástico para videojuegos. Barcelona: Norma Editorial - Daniel González Jiménez (2014). Arte De Videojuegos. Da Forma A Tus Sueños. Ra-Ma - Arnould Moreaux (1998). Anatomía artística: Del hombre . Madrid : Norma, - Frederic Delavier (2015). Strength Training Anatomy . L'Hospitalet : Hispano Europea, - Delavier, Frédéric (2015). Anatomía del entrenamiento de la fuerza para mujeres. Madrid : Tutor - Uldis Zarins, Sandis Kondrats (2017). Anatomy for Sculptors Understanding the Human Form . Boston : Exonicus LLC - Chris Legaspi (2015). Anatomy for 3D Artists: The Essential Guide for Cg Professionals . Worcester : 3dtotal Pub - Andrei Tarskovski (2019). Esculpir en el tiempo . Madrid : Rialp - Robertson, Scott (2013). How to draw : drawing and sketching objects and environments from your imagination. Culver City, CA : Design Studio Press - 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 - Walt Stanchfield (2009). Drawn to Life. Volume 1 y Volume 2. Boston : Focal - Hayao Miyazaki (2018). The Art of Howl's Moving Castle . San Francisco, California : Viz LLC - Pixar (2015). The Art Of Inside Out . San Francisco: Chronicle Books - Tia Kratter (2017). The Color Of Pixar . San Francisco : Chronicle Books - Amid Amidi (2011). Art of Pixar: 25th Anniv . San Francisco : Chronicle Books, - Mateu-Mestre, Marcos (2016). Framed perspective . [Culver City, California] : Design Studio Press - Gilland, Joseph (2012). Elemental magic . Boca ratón ; Burlington : CRC Press : Focal Press - Cymet, Eli (2019). The art of Cuphead. Milwaukie : Dark Horse Books, |
| Bibliografía complementaria | <p>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</p> |

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Materias que se recomenda 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

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":

1. Entrega de traballos documentais que se realicen nesta materia;

1.1. Solicitarse en formato virtual e/ou soporte informático;

1.2. Realizarse a través de Moodle, en formato dixital; sen necesidade de imprimilos;

1.3. Deberase realizar en papel; Non se empregarán plásticos. Realizarse impresións a dobre cara; Empregarase papel reciclado. Evitarase a impresión de borradores.

2. Débese facer un uso sostible dos recursos e 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.

Segundo se recolle nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia; (usarse linguaxe non sexista, utilizarse bibliografía de autores de ambos sexos; propiciarse a intervención en clase de alumnos e alumnas?).

Traballarase para identificar e modificar prexuizos e actitudes sexistas e influirase na contorna para modificar e fomentar valores de respecto e igualdade.

6. Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas.

7. Facilitarase a plena integración do alumnado que por razóns físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais experimenten dificultades a un acceso axeitado e igualitario e proveitoso á vida universitaria.

(*)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