



## Teaching Guide

Identifying Data					2021/22
Subject (*)	Concept Art I. Characters		Code	730529007	
Study programme	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos				
Descriptors					
Cycle	Period	Year	Type	Credits	
Official Master's Degree	1st four-month period	First	Optional	3	
Language	SpanishGalician				
Teaching method	Face-to-face				
Prerequisites					
Department	Enxeñaría CivilMétodos Matemáticos e de Representación				
Coordinador	Rico Adegá, Carlos	E-mail	carlos.rico.adega@udc.es		
Lecturers	Rico Adegá, Carlos	E-mail	carlos.rico.adega@udc.es		
Web					
General description	Esta materia introduce ao alumno na conceptualización e representación visual dos personaxes de un videoxogo.				
Contingency plan	<p>1. Modifications to the contents</p> <p>2. Methodologies</p> <p>*Teaching methodologies that are maintained</p> <p>*Teaching methodologies that are modified</p> <p>3. Mechanisms for personalized attention to students</p> <p>4. Modifications in the evaluation</p> <p>*Evaluation observations:</p> <p>5. Modifications to the bibliography or webgraphy</p>				

## Study programme competences / results

Code	Study programme competences / results
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

Learning outcomes			
Learning outcomes	Study programme competences / results		
Entender o "pipeline" (proceso de traballo e convención de nomenclatura) e a metodoloxía de traballo no ámbito profesional do concept art aplicado os videoxogos.	AJ18	BJ1 BJ2 BJ3 BJ5	CJ2
O alumno aprenderá a conceptualizar de maneira visual os personaxes dun videoxogo.	AJ19	BJ1 BJ2 BJ3 BJ4 BJ11	CJ1 CJ4 CJ6 CJ8

Contents	
Topic	Sub-topic
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.

Planning				
Methodologies / tests	Competencies / Results	Teaching hours (in-person & virtual)	Student?s personal work hours	Total hours
Guest lecture / keynote speech	B3 B4 C1	4	8	12
Problem solving	A18 B1 B2 B3 C4	4	8	12
Workshop	A18 A19 B2 B11 C2 C6 C8	8	12	20
Mixed objective/subjective test	A18 B1 B4 C4	1	0	1
Practical test:	B1 C6 C8	2	0	2
Student portfolio	A19 B2 B5 B11 C2 C8	0	27	27
Personalized attention		1	0	1

(\*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.

Methodologies	
Methodologies	Description
Guest lecture / keynote speech	Método expositivo complementado co uso de material audiovisual, coa finalidade de transmitir coñecementos, mostrar diferentes métodos de aprendizaxe e definir un "workflow" de traballo.
Problem solving	Modalidade expositiva e participativa na que o equipo docente mostra as posibles solucións aos problemas detectados nas prácticas e ás dúbidas expostas polo alumnado.



Workshop	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.
Mixed objective/subjective test	Exame teórico
Practical test:	Exame práctico
Student portfolio	Traballo final

### Personalized attention

Methodologies	Description
Workshop Student portfolio	<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>

### Assessment

Methodologies	Competencies / Results	Description	Qualification
Mixed objective/subjective test	A18 B1 B4 C4	Exame teórico	10
Workshop	A18 A19 B2 B11 C2 C6 C8	Exercicios prácticos	40
Student portfolio	A19 B2 B5 B11 C2 C8	Traballo final	30
Practical test:	B1 C6 C8	Exame práctico	20

### Assessment comments



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



<b>Basic</b>	<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 Gantzer (). 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). Anatomia artistica: 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 Tarskovski (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>
<b>Complementary</b>	<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>

<b>Recommendations</b>	
<b>Subjects that it is recommended to have taken before</b>	
<b>Subjects that are recommended to be taken simultaneously</b>	
<b>Subjects that continue the syllabus</b>	
Character Modeling I. Materials/730529036 Character Modeling I. Geometry/730529035 3D Modeling and Animation for Video Games II/730529016 Concept Art II. Environments/730529017 3D Modeling and Animation for Video Games I/730529006	
<b>Other comments</b>	



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 a prevención de impactos negativos sobre o medio natural;

3. Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sostenibilidade nos comportamentos persoais e profesionais;

4. 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 e ambas/os sexos, propiciarse a intervención en clase de alumnos e alumnas?);

5. Traballarase para identificar e modificar prexuízos 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;

(\*)The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.