



Guía docente				
Datos Identificativos				2021/22
Asignatura (*)	Arte de Concepto II. Entornos		Código	730529017
Titulación	Máster Universitario en Diseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos			
Descriptorios				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Máster Oficial	2º cuatrimestre	Primero	Optativa	6
Idioma	Castellano			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Expresión Gráfica Arquitectónica			
Coordinador/a	López Chao, Vicente Adrián	Correo electrónico	v.lchao@udc.es	
Profesorado	López Chao, Vicente Adrián	Correo electrónico	v.lchao@udc.es	
Web				
Descripción general	En esta asignatura se introducirá a los alumnos en la conceptualización y representación visual de los entornos de un videojuego. Los estudiantes aplicarán de forma supervisada los conocimientos adquiridos para crear los contenidos visuales necesarios para conceptualizar los entornos de un videojuego			
Plan de contingencia	<p>1. Modificaciones en los contenidos No se realizan modificaciones.</p> <p>2. Metodologías *Metodologías docentes que se mantienen Todas las metodologías docentes se mantienen de manera sincrónica a través de Teams.  *Metodologías docentes que se modifican</p> <p>3. Mecanismos de atención personalizada al alumnado Se llevará un seguimiento individual del alumnado a través de las plataformas Teams, Moodle y correo electrónico.</p> <p>4. Modificaciones en la evaluación No se realizan modificaciones.  *Observaciones de evaluación:</p> <p>5. Modificaciones de la bibliografía o webgrafía No se realizan modificaciones, el alumnado tendrá a su disposición todo el material necesario para adquirir los conocimientos y superar la asignatura.</p>			

Competencias del título	
Código	Competencias del título
A18	CE18 - Conocer los fundamentos artísticos y técnicos que permitan conceptualizar gráficamente los elementos de un videojuego
A19	CE19 - Crear el arte conceptual de los distintos elementos necesarios para hacer un videojuego
B1	CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
B2	CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio



B3	CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
B4	CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades
B5	CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo
B11	CG6 - Capacidad crítica y autocrítica, necesaria en todo proceso creativo en el que se busca un compromiso con la calidad del trabajo, los resultados y las soluciones propuestas
C1	CT1 - Habilidades comunicativas y claridad de exposición oral y escrita
C2	CT2 - Capacidad de trabajo personal, organizado y planificado
C4	CT4 - Capacidad de abstracción, análisis, síntesis y estructuración de la información y las ideas
C6	CT6 - Capacidad de enfrentarse a situaciones nuevas y utilizar el conocimiento, tecnología e información disponibles para resolver los problemas con los que debe de enfrentarse
C8	CT8 - Conocimiento y utilización de las nuevas tecnologías necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje	Competencias del título		
El alumno aprenderá a conceptualizar de manera visual los entornos de un videojuego.	AP19	BP1 BP2 BP3	CP1
Adquirirá los conocimientos necesarios para conceptualizar de manera visual, a través de esbozos e ilustraciones, los entornos de un videojuego.	AP18	BP4 BP5 BP11	CP2 CP4 CP6 CP8

Contenidos	
Tema	Subtema
TEMA 00: INTRODUCCIÓN	Arte de concepto de entornos. Referentes en arte de concepto de entornos. Fundamentos del arte: Thumbnailing, perspectivas, composición, iluminación, color y textura.
TEMA 01: TÉCNICAS DE DESARROLLO DE CONCEPTS	Thumbnailing Planos de profundidad Contraste y puntos clave Herramientas en entornos digitales
TEMA 02: PERSPECTIVA	Tipos de perspectivas que se pueden aplicar en un videojuego. El punto de vista. Dibujo al natural
TEMA 03: COLOR	Tipos de colores. Cualidades. Psicología. Armonía. Volumen.
TEMA 04: ILUMINACIÓN	Luminosidad del color y volumen en el dibujo. Proyección de luz y sombras. Herramientas digitales para trabajar la luz. Perspectiva atmosférica.
TEMA 05: TEXTURA	Fundamentos de dibujo orgánico. Técnicas de edición digital: phototexturing, photobashing, digital matte painting.
TEMA 03: COMPOSICIÓN	Equilibrio. Puntos de interés. Composición de imagen. Maquetación de láminas (model sheets). Storyline.

**Planificación**



Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas no presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Taller	A18 B11 B2 C4 C6 C8	21	0	21
Traballo tutelado	A18 A19 B1 B2 B3 B4 B5 B11 C1 C2 C4 C6 C8	0	70	70
Portafolio do alumno	A18 A19 B5 B1 C2 C4	0	37	37
Sesión magistral	B3 B4 C1	21	0	21
Atención personalizada		1	0	1

(\*) Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Taller	El alumno realizará los trabajos prácticos que reforzarán los conceptos expuestos en cada sesión, con apoyo y supervisión del profesorado.
Traballo tutelado	El alumnado realizará los trabajos prácticos propuestos en el aula, con el apoyo y supervisión del profesorado.
Portafolio do alumno	Cada alumno realizará una showreel con los trabajos prácticos solicitados por el profesorado.
Sesión magistral	Clases teóricas presenciais, donde se expondrán los conceptos teóricos que el alumnado debe conocer y que serán de aplicación en los trabajos prácticos.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Taller	Durante cada sesión do obradoiro, os alumnos recibirán de forma individual correccións sobre o seu traballo.

Evaluación			
Metodoloxías	Competencias	Descrición	Calificación
Traballo tutelado	A18 A19 B1 B2 B3 B4 B5 B11 C1 C2 C4 C6 C8	Presentación de trabajos e informes / Evaluación continua	60
Portafolio do alumno	A18 A19 B5 B1 C2 C4	Presentación de un portfolio personal que muestre los mejores trabajos realizados	40

Observacións avaliación
<p>Aquellos alumnos que dispoñan de dispensa académica deberán contactar con el profesor para establecer el método de seguimiento de la asignatura y la elaboración de trabajos para superar la materia.</p> <p>La segunda convocatoria de oportunidade consistirá en la entrega de los trabajos propuestos durante el curso, los cuales deberán haber sido debidamente supervisados.</p> <p>La realización fraudulenta de probas o actividades de avaliación implicará directamente la calificación de 0 suspendido en la asignatura en la convocatoria correspondiente, invalidando el resto de las notas obtenidas.</p> <p>En caso de convocatoria adelantada (diciembre), la persona interesada deberá asumir las prácticas planificadas para la anterior convocatoria, demostrando una supervisión de las mismas mediante informe del docente de la materia.</p>

Fuentes de información





(\*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías