



## Teaching Guide

Identifying Data					2021/22
Subject (*)	Concept Art II. Environments		Code	730529017	
Study programme	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos				
Descriptors					
Cycle	Period	Year	Type	Credits	
Official Master's Degree	2nd four-month period	First	Optional	6	
Language	Spanish				
Teaching method	Face-to-face				
Prerequisites					
Department	Expresión Gráfica Arquitectónica				
Coordinador	López Chao, Vicente Adrián	E-mail	v.lchao@udc.es		
Lecturers	López Chao, Vicente Adrián	E-mail	v.lchao@udc.es		
Web					
General description	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.				
Contingency plan	<ol style="list-style-type: none"> <li>Modifications to the contents</li> <li>Methodologies           <ul style="list-style-type: none"> <li>*Teaching methodologies that are maintained</li> <li>*Teaching methodologies that are modified</li> </ul> </li> <li>Mechanisms for personalized attention to students</li> <li>Modifications in the evaluation           <ul style="list-style-type: none"> <li>*Evaluation observations:</li> </ul> </li> <li>Modifications to the bibliography or webgraphy</li> </ol>				

## Study programme competences

Code	Study programme competences
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

## Learning outcomes

Learning outcomes	Study programme competences		
O alumno aprenderá a conceptualizar de maneira visual as contornas dun videoxogo.	AJ19	BJ1 BJ2 BJ3	CJ1
Adquirirá os coñecementos necesarios para conceptualizar de maneira visual, a través de esbozos e ilustracións, as contornas dun videoxogo.	AJ18	BJ4 BJ5 BJ11	CJ2 CJ4 CJ6 CJ8

## Contents

Topic	Sub-topic
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.

## Planning

Methodologies / tests	Competencies	Ordinary class hours	Student?s personal work hours	Total hours
Workshop	A18 B11 B2 C4 C6 C8	21	0	21
Supervised projects	A18 A19 B1 B2 B3 B4 B5 B11 C1 C2 C4 C6 C8	0	70	70
Student portfolio	A18 A19 B5 B1 C2 C4	0	37	37
Guest lecture / keynote speech	B3 B4 C1	21	0	21



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
Workshop	O alumnado realizará os traballos prácticos que reforzarán os conceptos expostos en cada sesión, co apoio e supervisión do profesorado.
Supervised projects	O alumnado realizará os traballos prácticos propostos na aula, co apoio e supervisión do profesorado.
Student portfolio	Cada alumno realizará unha showreel cos traballos prácticos solicitados polo profesorado.
Guest lecture / keynote speech	Clases teóricas presenciais, onde se exporán os conceptos teóricos que o alumnado debe coñecer e que serán de aplicación nos traballos prácticos.

Personalized attention	
Methodologies	Description
Workshop	Durante cada sesión do obradoiro, os alumnos recibirán de forma individual correccións sobre o seu traballo.

Assessment			
Methodologies	Competencies	Description	Qualification
Supervised projects	A18 A19 B1 B2 B3 B4 B5 B11 C1 C2 C4 C6 C8	Presentación de traballos e informes / Avaliación continua	60
Student portfolio	A18 A19 B5 B1 C2 C4	Presentación dun portfolio persoal que mostre os mellores traballos realizados	40

Assessment comments
<p>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.</p> <p>A convocatoria de segunda oportunidade consistirá na entrega dos traballos propostos durante o curso, que deberán ter sido debidamente tutelados.</p> <p>A realización fraudulenta de probas o actividades de avaliación implicará directamente a cualificación de suspenso 0 na materia na convocatoria correspondente, invalidando o resto das notas obtidas.</p> <p>En caso de convocatoria adiantada (decembro), a persoa interesada deberá asumir as prácticas planificadas para a anterior convocatoria, demostrando una tutela das mesmas mediante informe do docente da materia.</p>

Sources of information	
<b>Basic</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 storytelling for artists . 3dtotal Publishing - ISBN 9781909414365</li> <li>- 3dtotalPublishing (2017). The ultimate concept art career guide. . 3dtotal Publishing - ISB 9781909414518</li> </ul>



<b>Complementary</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>
----------------------	---

### Recommendations

#### Subjects that it is recommended to have taken before

Concept Art I. Characters/730529007

#### Subjects that are recommended to be taken simultaneously

#### Subjects that continue the syllabus

#### Other comments

?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 prexuizos 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.

(\*)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.