



Guía Docente				
Datos Identificativos				2021/22
Asignatura (*)	Debuxo de Contornas e Arte de Concepto		Código	616G02013
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Primeiro	Formación básica	6
Idioma	CastelánGalegoInglés			
Modalidade docente	Híbrida			
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	Concepción, Planificación e Representación dunha contorna con todos os seus elementos. Partindo do croquis ata a súa formalización gráfica con sombreado. Obtendo un renderización factible para a adaptación ao modelado 3D.			
Plan de continxencia	1. Modificacións nos contidos Non se farán cambios.  2. Metodoloxías *Metodoloxías docentes que se manteñen Mantéñense todas as metodoloxías que se manterán a través da plataforma Equipos.  3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado Utilizaranse as plataformas dixitais Equipos, Moodle e correo electrónico da UDC.  4. Modificacións na avaliación Non se fan modificacións.  5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía Non se fan modificacións.			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título
A6	CE6 - Conocer los fundamentos artísticos y técnicos que permitan conceptualizar gráficamente los elementos de una animación o videojuego, de cara a la creación de la documentación de arte de concepto.
A7	CE7 - Capacidad para analizar e interpretar las formas, aspectos y movimientos a partir del mundo real o del arte conceptual para recrear digitalmente los elementos visuales de una animación o videojuego.
A8	CE8 - Diseñar personajes animados con la personalidad y comportamiento definidos a partir de una historia.
B1	CB1 - Que os estudantes demostrasen posuir e comprender coñecementos nunha área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e se atope a un nivel que, se ben se apoia en libros de texto avanzados, inclúe tamén algúns aspectos que implican coñecementos procedentes da vanguardia do seu campo de estudo
B2	CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
B3	CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
B4	CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
B5	CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía



B6	CG1 - Capacidad de organización y planificación. Especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los contenidos audiovisuales digitales que componen una producción de animación o un videojuego.
B7	CG2 - Capacidad de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnológico y en el campo de la creación de contenidos digitales interactivos y de animación.
B8	CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de estudio.
B9	CG4 - Conocer los procedimientos, destrezas y metodologías necesarios para la adaptación del proceso creativo al medio digital y la producción de obras artísticas a través de tecnologías específicas.
B10	CG5 - Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para su aplicación en la resolución de problemas.
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.
B12	CG7 - Trabajo en equipo. Capacidad de abordar proyectos en colaboración con otros estudiantes, asumiendo roles y cumpliendo compromisos de cara al grupo.
B13	CG8 - Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, integrando las diferentes partes del programa, relacionándolas y agrupándolas en el desarrollo de productos complejos.
C1	CT1 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, nas linguas oficiais da comunidade autónoma.
C3	CT3 - Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.
C4	CT4 - Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía respectuosa coa cultura democrática, os dereitos humanos e a perspectiva de xénero.
C6	CT6 - Adquirir habilidades para a vida e hábitos, rutinas e estilos de vida saudables.
C7	CT7 - Desenvolver a capacidade de traballar en equipos interdisciplinares ou transdisciplinares, para ofrecer propostas que contribúan a un desenvolvemento sostible ambiental, económico, político e social.
C8	CT8 - Valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.
C9	CT9 - Ter a capacidade de xestionar tempos e recursos: desenvolver plans, priorizar actividades, identificar as críticas, establecer prazos e cumprilos.

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe		Competencias / Resultados do título	
Representar e deseñar un ambiente con todos os seus elementos, tanto en bosquejo, cor, textura e sombreado de xeito que sexa factible para a súa adaptación ao 3D.	A6	B1	C1
	A7	B2	C3
	A8	B3	C4
		B4	C6
		B5	C7
		B6	C8
		B7	C9
		B8	
		B9	
		B10	
		B11	
		B12	
		B13	

Contidos	
Temas	Subtemas



TEMA 00: INTRODUCCIÓN	Arte de concepto: contornas, personaxes e props. Referentes de arte de concepto. Thumbnailing. Fundamentos do arte: perspectivas, composición, iluminación, cor e textura.
TEMA 01: TÉCNICAS DE DESENVOLVEMENTO DE CONCEPTS	Thumbnailing. Planos de profundidade. Contraste e puntos clave. Ferramentas dixitais de debuxo de contornas.
TEMA 02: PERSPECTIVA E PAISAXE	Principios básicos da perspectiva. O punto de vista. Perspectiva lineal. Perspectiva axonométrica. Debuxo ao natural.
TEMA 03: ANÁLISE DE FORMAS I: COR	Teoría da cor: significados da cor e combinacións da cor. Propiedades da cor: luminosidade, saturación e tonalidade. Análise da cor. Colorkey. Color scripts.
TEMA 04: ANÁLISE DE FORMAS II: ILUMINACIÓN	Luminosidade da cor e volume no debuxo. Proxección da luz e 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	Composición da imaxe. Zonas de interese (Focal points). Maquetación de láminas (Model sheets). Storyline. Tipografía.
TEMA 07: PARTICULARIDADES NO DESEÑO DE CONTORNAS	Aplicación da textura e a cor para recrear unha atmosfera. As fantasías urbanas e as cidades reinventadas. Espazos imaxinarios. Monumento e debuxo. A vida do concept a partir do detalle, a pegada do tempo.

## Planificación

Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A6 A7 B2 B3 B5 B6	26	31.2	57.2
Obradoiro	A8 B4 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 C1 C3 C4 C7	25	25	50
Estudo de casos	A6 A7 A8 B1 C6 C8 C9	0	28.8	28.8
Portafolios do alumno	A6 A7 A8	12	0	12
Atención personalizada		2	0	2

\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

## Metodoloxías



Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Esta metodoloxía consiste na modalidade de exposición oral complementada co uso de medios audiovisuais e a introdución de preguntas formuladas aos estudantes co fin de transmitir coñecemento e facilitar a aprendizaxe. No curso 2020/21 farase en liña na plataforma Teams.
Obradoiro	Nesta segunda metodoloxía, o alumno participa activamente no proceso de aprendizaxe experimentando todos os coñecementos adquiridos.
Estudo de casos	Un paso previo á experimentación práctica consistirá na análise de referencias: desde obras ata fluxos de traballo de artistas. A idea desta metodoloxía reside na adquisición de coñecementos teóricos a partir da súa detección nos casos existentes.
Portafolios do alumno	Na data do exame final entregarase un portfolio do traballo da materia seguindo as indicacións indicadas en tempo e forma.

### Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral Obradoiro Estudo de casos	Tanto o contido das clases expositivas como as dúbidas relacionadas coas prácticas propostas no taller, así como os estudos de casos, poden ser obxecto de consultas individuais.

### Avaliación

Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Obradoiro	A8 B4 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 C1 C3 C4 C7	O profesor propoñerá algúns exercicios prácticos que o alumno terá que resolver na clase e rematar en casa. A busca da progresión cognitiva do estudante é perseguida por todo o desenvolvemento do espazo visual, con incidencia na atmosfera escenográfica. Avaliase o traballo presentado, a progresión, evolución e interacción co grupo.	60
Estudo de casos	A6 A7 A8 B1 C6 C8 C9	O estudo dos casos será avaliado seguindo o criterio de adaptación dos mesmos aos enfoques de análise, reflexión e presentación.	20
Portafolios do alumno	A6 A7 A8	Avaliarase a evolución do estudante, o nivel de resultados, a composición das follas e o axuste aos estándares de entrega requiridos na convocatoria.	20

### Observacións avaliación

Os estudantes que non sigan a materia de xeito presencial e continúan a materia, tamén deben realizar unha titoría dos traballos para poder entregar en segunda convocatoria. O motivo é demostrar a veracidade do autor das obras gráfico-artísticas.

### Fontes de información

<b>Bibliografía básica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <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> <li>- Lino Cabezas y VVAA (2007). La representación de la representación. Cátedra - ISBN 978-84-376--2425-9</li> <li>- Tony Davis (2001). ESCENÓGRAFOS. Artes escénicas. Oceano - ISBN 84 494 2075 X</li> <li>- Tia Kratter (2017). The color of Pixar. San Francisco: Chronicle Books</li> <li>- James Gurney (2010). Color and light : a guide for the realist painter. Kansas City: Andrews McMeel</li> </ul>
<b>Bibliografía complementaria</b>	<ul style="list-style-type: none"> <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**

**Materias que se recomenda cursar simultaneamente**



Materias que continúan o temario
Observacións

(\*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