



| Guía Docente          |  |                    |   |          |
|-----------------------|--|--------------------|---|----------|
| Datos Identificativos |  |                    |   | 2022/23  |
| Asignatura (*)        | Arte de Concepto II. Contornas   | Código             | 730529017                                 |          |
| Titulación            | Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos   |                    |   |          |
| Descritores           |  |                    |   |          |
| Ciclo                 | Período  | Curso              | Tipo                                      | Créditos |
| Mestrado Oficial      | 2º cuatrimestre  | Primeiro           | Optativa                                  | 6        |
| Idioma                | Castelán   |                    |   |          |
| Modalidade docente    | Presencial   |                    |   |          |
| Prerrequisitos        |  |                    |   |          |
| Departamento          | Ciencias da Computación e Tecnoloxías da Información Expresión Gráfica Arquitectónica  |                    |   |          |
| Coordinación          | López Chao, Vicente Adrián   | Correo electrónico | v.lchao@udc.es                            |          |
| Profesorado           | Castro Pena, Luz<br>López Chao, Vicente Adrián   | Correo electrónico | maria.luz.castro@udc.es<br>v.lchao@udc.es |          |
| Web                   |  |                    |   |          |
| Descrición xeral      | Nesta materia introducirase o alumnado na conceptualización e representación visual das contornas dun videoxogo. O alumnado aplicará de maneira supervisada os coñecementos adquiridos para crear os contidos visuais necesarios para conceptualizar as contornas dun videoxogo. |                    |   |          |

| Competencias / Resultados do título |   |
|-------------------------------------|---|
| Código                              | Competencias / Resultados 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 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  |

| Resultados da aprendizaxe   |  |  |                                     |
|---|--|--|-------------------------------------|
| Resultados de aprendizaxe   |  |  | Competencias / Resultados do título |
| O alumnado aprenderá a conceptualizar de maneira visual as contornas dun videoxogo. |  |  | AP19<br>BP1<br>BP2<br>BP3<br>CP1    |



|   |      |                    |                          |
|---|------|--------------------|--------------------------|
| Adquirirá os coñecementos necesarios para conceptualizar de maneira visual, a través de esbozos e ilustracións, as contornas dun videoxogo. | AP18 | BP4<br>BP5<br>BP11 | CP2<br>CP4<br>CP6<br>CP8 |
|---|------|--------------------|--------------------------|

| Contidos  |   |
|---|---|
| Temas   | Subtemas  |
| TEMA 00: INTRODUCCIÓN                             | Arte de concepto de contornas.<br>Referentes en arte de concepto de contornas.<br>Fundamentos de arte: Thumbnailing, perspectivas, composición, iluminación, cor e textura. |
| TEMA 01: TÉCNICAS DE DESENVOLVEMENTO DE CONCEPTOS | Thumbnailing<br>Planos de profundidade<br>Contraste e puntos clave<br>Ferramentas en contornas 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.   |

| Planificación          |   |   |                         |              |
|------------------------|---|---|-------------------------|--------------|
| Metodoloxías / probas  | Competencias / Resultados                       | Horas lectivas (presenciais e virtuais) | Horas traballo autónomo | Horas totais |
| Obradoiro              | A18 B2 B11 C4 C6<br>C8                          | 21                                      | 0                       | 21           |
| Traballos tutelados    | A18 A19 B1 B2 B3 B4<br>B5 B11 C1 C2 C4 C6<br>C8 | 0                                       | 70                      | 70           |
| Portafolios do alumno  | A18 A19 B1 B5 C2<br>C4                          | 0                                       | 37                      | 37           |
| Sesión maxistral       | B3 B4 C1  | 21                                      | 0                       | 21           |
| 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  |
| Obradoiro             | O alumnado realizará os traballos prácticos que reforzarán os conceptos expostos en cada sesión, co apoio e supervisión do profesorado.           |
| Traballos tutelados   | O alumnado realizará os traballos prácticos propostos na aula, co apoio e supervisión do profesorado.   |
| Portafolios do alumno | Cada alumna/o realizará unha showreel cos traballos prácticos solicitados polo profesorado.   |
| Sesión maxistral      | Clases teóricas presenciais, onde se exporán os conceptos teóricos que o alumnado debe coñecer e que serán de aplicación nos traballos prácticos. |

Atención personalizada



| Metodoloxías | Descrición  |
|--------------|---|
| Obradoiro    | Durante cada sesión do obradoiro, o alumnado recibirá de forma individual correccións sobre o seu traballo. |

| Avaliación            |   |  |               |
|-----------------------|---|--|---------------|
| Metodoloxías          | Competencias / Resultados                       | Descrición   | Cualificación |
| Traballos tutelados   | A18 A19 B1 B2 B3 B4<br>B5 B11 C1 C2 C4 C6<br>C8 | Presentación de traballos e informes / Avaliación continua                     | 80            |
| Portafolios do alumno | A18 A19 B1 B5 C2<br>C4                          | Presentación dun portfolio persoal que mostre os mellores traballos realizados | 20            |

| Observacións avaliación   |
|---|
| <p>Avaliación de primeira oportunidade Cada estudante deberá asistir activamente ao 80% das clases teóricas e prácticas. Para optar á avaliación na primeira oportunidade, todas as prácticas deben entregarse en tempo e forma, para favorecer o seguemento continuo da materia mediante feedback semanal colectivo ou individual.</p> <p>Dispensa académica (exención de asistencia)</p> <p>Aquel alumnado que teña unha exención académica deberá dirixirse ao profesorado para establecer o método de seguimento da materia e a elaboración dos traballos para superar a materia en primeira convocatoria.</p> <p>Avaliación de segunda oportunidade O alumnado que non supere a materia na primeira oportunidade ou que non cumpra co 80% da asistencia, deberá acudir á convocatoria de segunda de oportunidade. Deberanse entregar tódalas prácticas do curso e, no caso de non ter seguemento do curso, a avaliación realizarase mediante unha proba de carácter gráfico de modo presencial que substituirá ao "Portfolio do alumno"</p> <p>Cláusula de fraude académica</p> <p>A realización fraudulenta de probas ou actividades de avaliación implicará directamente unha cualificación de 0 (SUSPENSO) na materia da convocatoria correspondente, quedando invalidada o resto das cualificacións obtidas.</p> |

| Fontes de información |
|-----------------------|
|-----------------------|



|                                    |  |
|------------------------------------|--|
| <b>Bibliografía básica</b>         | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Amid Amidi (2011). The Art of Pixar: The Complete Colorscripts and Select Art from 25 Years of Animation . San Francisco: Chronicle Books</li> <li>- Alex Galuzin (2016 ). Preproduction Blueprint: how to plan game environments and level designs . North Charleston: CreateSpace</li> <li>- Hans P Bacher (2015). Sketchbook: composition studies for film . Laurence King</li> <li>- Hans P Bacher (2016). Vision: Color and Composition for Film . Talisman</li> <li>- Hans P. Bacher (2018). Dream worlds: production design for animation . Abingdon, Oxon: Routledge</li> <li>- Ian Roberts (2007). Mastering Composition: Techniques and Principles to Dramatically Improve Your Painting . North Light Book</li> <li>- James Gurney (2009). Imaginative realism: how to paint what doesn't exist . Kansas City: Andrews McMeel Publishing</li> <li>- James Gurney (2010). Color and light: a guide for the realist painter . Kansas City: Andrews McMeel Publishing</li> <li>- John Canemaker (1999). Paper dreams : the art &amp; artists of Disney storyboards . New York: Disney Editions</li> <li>- Juan Díaz Canales y Juanjo Guarnido (2005). Blacksad: cómo se hizo . Barcelona: Norma Editorial</li> <li>- Marisa Lewis (ed.) (2016). Beyond art fundamentals: A guide to emotion, mood and storytelling for artists . 3dtotal Publishing</li> <li>- Robh Ruppel (2021). Graphic L.A. Los Angeles: Designstudio Press</li> <li>- Sean Lagh (ed.) (2020). Art fundamentals: light, shape, color, composition, perspective, depth &amp; anatomy . 3dTotal Publishing</li> <li>- Tia Kratter (2017). The color of Pixar. San Francisco: Chronicle Books</li> <li>- Naughty Dog Studios (2020). The art of The Last of Us: part II . Milwaukee: Dark Horse Books</li> </ul> |
| <b>Bibliografía complementaria</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- ArenaNet (2020). The complete art of Guild wars : ArenaNet 20th anniversary edition . Milwaukee: Dark Horse Books</li> <li>- Nintendo (2018). The Legend of Zelda: Breath of the Wild, Creating a Champion . Milwaukee: Dark Horse Books</li> <li>- Ian Tucker (ed.) (2020). The art of Ghost of Tsushima . Milwaukee: Dark Horse Books</li> <li>- Paul Davies (2017). The Art of Horizon zero dawn . London: Titan Books</li> <li>- Nick Stuttner y Wil Murray (2017). The last Guardian : an Extraordinary Story . Hamburg: FuturePress</li> <li>- Future Press (2020). The art of Ori and the Will of the wisps: a Future Press Art Book . Hamburg: Future Press</li> <li>- Michael Neilson (2020). The Art of Crash Bandicoot 4 : It's About Time . Santa Monica, California: Activision Publishing</li> <li>- Titan Books (2020). The art of Death Stranding . London: Titan Books</li> <li>- StudioMDHR (2019). The art of Cuphead . Milwaukee: Dark Horse Books</li> <li>- Bioware (2017). The Art of Mass Effect : Andromeda . Milwaukee: Dark Horse Books</li> <li>- Eric S. Trautmann (2004). The art of Halo: creating a virtual world . New York: Del Rey</li> </ul>  |

### Recomendacións

#### Materias que se recomenda ter cursado previamente

Arte de Concepto I. Personaxes/730529007

#### Materias que se recomenda cursar simultaneamente

#### Materias que continúan o temario

#### 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":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.

(\*)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