



Teaching Guide

Identifying Data					2022/23
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	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da Información Expresión Gráfica Arquitectónica				
Coordinador	López Chao, Vicente Adrián	E-mail	v.lchao@udc.es		
Lecturers	Castro Pena, Luz López Chao, Vicente Adrián	E-mail	maria.luz.castro@udc.es v.lchao@udc.es		
Web					
General description	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.				

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 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		
O alumnado 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 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.

Planning				
Methodologies / tests	Competencies	Ordinary class hours	Student?s personal work hours	Total hours
Workshop	A18 B2 B11 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 B1 B5 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 alumna/o 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, o alumnado recibirá 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	80
Student portfolio	A18 A19 B1 B5 C2 C4	Presentación dun portfolio persoal que mostre os mellores traballos realizados	20

Assessment comments
<p>First Chance Assessment Each student must actively attend 80% of the theoretical and practical sessions. All practices must be delivered in a timely manner to be eligible for evaluation at the first opportunity. The objective is to encourage continuous monitoring of the subject through weekly collective or individual feedback.</p> <p>Academic dispensation (class attendance exemption) Those students who have an academic exemption must contact the professor to establish the method of monitoring the subject and the preparation of works to pass the subject in the first call.</p> <p>Second chance evaluation The student who has not passed the subject in the first opportunity or the student who does not comply with 80% of attendance, must attend the second opportunity call.. The student will be evaluated through a face-to-face graphic-theoretical test.</p> <p>Academic fraud Fraudulent performance of tests or assessment activities will directly imply a grade of 0 (FAIL) in the subject in the corresponding call, invalidating the rest of the grades obtained.</p>

Sources of information	
Basic	<ul style="list-style-type: none"> - Amid Amidi (2011). The Art of Pixar: The Complete Colorscripts and Select Art from 25 Years of Animation . San Francisco: Chronicle Books - Alex Galuzin (2016). Preproduction Blueprint: how to plan game environments and level designs . North Charleston: CreateSpace - Hans P Bacher (2015). Sketchbook: composition studies for film . Laurence King - Hans P Bacher (2016). Vision: Color and Composition for Film . Talisman - Hans P. Bacher (2018). Dream worlds: production design for animation . Abingdon, Oxon: Routledge - Ian Roberts (2007). Mastering Composition: Techniques and Principles to Dramatically Improve Your Painting . North Light Book - James Gurney (2009). Imaginative realism: how to paint what doesn't exist . Kansas City: Andrews McMeel Publishing - James Gurney (2010). Color and light: a guide for the realist painter . Kansas City: Andrews McMeel Publishing - John Canemaker (1999). Paper dreams : the art & artists of Disney storyboards . New York: Disney Editions - Juan Díaz Canales y Juanjo Guarnido (2005). Blacksad: cómo se hizo . Barcelona: Norma Editorial - Marisa Lewis (ed.) (2016). Beyond art fundamentals: A guide to emotion, mood and storytelling for artists . 3dtotal Publishing - Robh Ruppel (2021). Graphic L.A. Los Angeles: Designstudio Press - Sean Lagh (ed.) (2020). Art fundamentals: light, shape, color, composition, perspective, depth & anatomy . 3dTotal Publishing - Tia Kratter (2017). The color of Pixar. San Francisco: Chronicle Books - Naughty Dog Studios (2020). The art of The Last of Us: part II . Milwaukie: Dark Horse Books



Complementary	<ul style="list-style-type: none">- ArenaNet (2020). The complete art of Guild wars : ArenaNet 20th anniversary edition . Milwaukie: Dark Horse Books- Nintendo (2018). The Legend of Zelda: Breath of the Wild, Creating a Champion . Milwaukie: Dark Horse Books- Ian Tucker (ed.) (2020). The art of Ghost of Tsushima . Milwaukie: Dark Horse Books- Paul Davies (2017). The Art of Horizon zero dawn . London: Titan Books- Nick Stuttner y Wil Murray (2017). The last Guardian : an Extraordinary Story . Hamburg: FuturePress- Future Press (2020). The art of Ori and the Will of the wisps: a Future Press Art Book . Hamburg: Future Press- Michael Neilson (2020). The Art of Crash Bandicoot 4 : It's About Time . Santa Monica, California: Activision Publishing- Titan Books (2020). The art of Death Stranding . London: Titan Books- StudioMDHR (2019). The art of Cuphead . Milwaukie: Dark Horse Books- Bioware (2017). The Art of Mass Effect : Andromeda . Milwaukie: Dark Horse Books- Eric S. Trautmann (2004). The art of Halo: creating a virtual world . New York: Del Rey
----------------------	---

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. -Evitarase a impresión de borradores. -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 prexuízos 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.