



Guía docente				
Datos Identificativos				2022/23
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	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da Información Expresión Gráfica Arquitectónica			
Coordinador/a	López Chao, Vicente Adrián	Correo electrónico	v.lchao@udc.es	
Profesorado	Castro Pena, Luz López Chao, Vicente Adrián	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es v.lchao@udc.es	
Web				
Descripción general	En esta asignatura se introducirá al alumnado en la conceptualización y representación visual de los entornos de un videojuego. El estudiantado aplicará de forma supervisada los conocimientos adquiridos para crear los contenidos visuales necesarios para conceptualizar los entornos de un videojuego.			

Competencias / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados 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 / Resultados del título



El alumnado 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 06: COMPOSICIÓN	Equilibrio. Puntos de interés. Composición de imagen. Maquetación de láminas (model sheets). Storyline.

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas trabajo autónomo	Horas totales
Taller	A18 B2 B11 C4 C6 C8	21	0	21
Trabajos tutelados	A18 A19 B1 B2 B3 B4 B5 B11 C1 C2 C4 C6 C8	0	70	70
Portafolio del alumno	A18 A19 B1 B5 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 són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos				

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Taller	El alumnado realizará los trabajos prácticos que reforzarán los conceptos expuestos en cada sesión, con apoyo y supervisión del profesorado.
Trabajos tutelados	El alumnado realizará los trabajos prácticos propuestos en el aula, con el apoyo y supervisión del profesorado.
Portafolio del alumno	Cada alumna/o realizará una showreel con los trabajos prácticos solicitados por el profesorado.



Sesión magistral	Clases teóricas presenciales, donde se expondrán los conceptos teóricos que el alumnado debe conocer y que serán de aplicación en los trabajos prácticos.
------------------	---

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Taller	Durante cada sesión de taller, el alumnado recibirá de forma individual correcciones sobre su trabajo.

Evaluación

Metodologías	Competencias / Resultados	Descripción	Calificación
Trabajos tutelados	A18 A19 B1 B2 B3 B4 B5 B11 C1 C2 C4 C6 C8	Presentación de trabajos e informes / Evaluación continua	80
Portafolio del alumno	A18 A19 B1 B5 C2 C4	Presentación de un portafolio personal que muestre los mejores trabajos realizados	20

Observaciones evaluación

Evaluación

primera oportunidad Cada

estudiante debe acudir activamente al 80% de las sesiones teóricas y prácticas.

Para optar a evaluación en primera oportunidad, se deben entregar todas las prácticas en tiempo y forma, para fomentar el seguimiento continuo de la materia mediante la retroalimentación semanal colectiva o individual.

Dispensa académica

El alumnado que disponga de dispensa académica deberá contactar con el profesor para establecer el método de seguimiento de la asignatura y la elaboración de trabajos para superar la materia en primera convocatoria.

Evaluación segunda oportunidad El alumnado que no haya superado la materia en primera oportunidad o que no cumpla con el 80% de la asistencia, deberá acudir a la

convocatoria de segunda oportunidad. Se entregarán todas las prácticas del curso y, en el caso de no haberlo seguido, deberá asistir a una prueba de naturaleza gráfico-teórica presencial que sustituirá al "Portafolio del alumno".

Cláusula de fraude académico

La

realización fraudulenta de pruebas o actividades de evaluación implicará directamente la calificación de 0 (SUSPENSO) en la asignatura en la convocatoria correspondiente, invalidando el resto de las notas obtenidas.

Fuentes de información



<p>Básica</p>	<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 . Milwaukee: Dark Horse Books
<p>Complementaria</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ArenaNet (2020). The complete art of Guild wars : ArenaNet 20th anniversary edition . Milwaukee: Dark Horse Books - Nintendo (2018). The Legend of Zelda: Breath of the Wild, Creating a Champion . Milwaukee: Dark Horse Books - Ian Tucker (ed.) (2020). The art of Ghost of Tsushima . Milwaukee: 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 . Milwaukee: Dark Horse Books - Bioware (2017). The Art of Mass Effect : Andromeda . Milwaukee: Dark Horse Books - Eric S. Trautmann (2004). The art of Halo: creating a virtual world . New York: Del Rey

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Arte de Concepto I. Personajes/730529007

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Asignaturas que continúan el temario

Otros comentarios



Para ayudar a conseguir un entorno inmediato sostenida y cumplir con el objetivo de la acción número 5: Docencia e investigación saludable y sostenible ambiental y social del Plan de Acción Green Campus Ferrol: La entrega de los trabajos documentales que se realicen en esta materia: -Se solicitarán en formato virtual y/o soporte informático -Se realizará a través de Moodle, en formato digital sin necesidad de imprimirlos En caso de ser necesario realizarlos en papel: -No se emplearán plásticos -Se realizarán impresiones a doble cara. -Se empleará papel reciclado. -Se evitará la impresión de borradores. Además: -Se debe de hacer un uso sostenible de los recursos y la prevención de impactos negativos sobre el medio natural -Se debe tener en cuenta a importancia de los principios éticos relacionados con los valores de la sostenibilidad en los comportamientos personales y profesionales -Se incorpora perspectiva de género en la docencia de esta materia (se usará lenguaje no sexista, se utilizará bibliografía de autores de ambos sexos, se propiciará la intervención en clase de alumnos y alumnas) -Se trabajará para identificar y modificar prejuicios y actitudes sexistas, y se influirá en el entorno para modificarlos y fomentar valores de respeto e igualdad. -Se deberán detectar situaciones de discriminación y se propondrán acciones y medidas para corregirlas.

(*) 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