



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 López Chao, Vicente Adrián	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es 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 BP1 BP2 BP3 CP1



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

Contidos	
Temas	Subtemas
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.

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Obradoiro	A18 B2 B11 C4 C6 C8	21	0	21
Traballos tutelados	A18 A19 B1 B2 B3 B4 B5 B11 C1 C2 C4 C6 C8	0	70	70
Portafolios do alumno	A18 A19 B1 B5 C2 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 B5 B11 C1 C2 C4 C6 C8	Presentación de traballos e informes / Avaliación continua	80
Portafolios do alumno	A18 A19 B1 B5 C2 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:-Solicítanse en formato virtual e/ou soporte informático-Realízase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilosEn caso de ser necesario realízalos en papel:-Non se empregarán plásticos-Realízanse impresións a dobre cara.-Empregarase papel reciclado.&nbsp;-Evítase 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? Incorpórase perspectiva de xénero na docencia desta materia (usase linguaxe non sexista, utilízase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciárase a intervención en clase de alumnos e alumnas)? Trabállase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influírse 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