



| Guía Docente          |   |                    |  |          |
|-----------------------|---|--------------------|--|----------|
| Datos Identificativos |   |                    |  | 2023/24  |
| Asignatura (*)        | Arte de Concepto I. Personaxes  | Código             | 730529007                                      |          |
| Titulación            | Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos                              |                    |  |          |
| Descritores           |   |                    |  |          |
| Ciclo                 | Período   | Curso              | Tipo   | Créditos |
| Mestrado Oficial      | 1º cuatrimestre   | Primeiro           | Optativa                                       | 3        |
| Idioma                | CastelánGalego  |                    |  |          |
| Modalidade docente    | Presencial  |                    |  |          |
| Prerrequisitos        |   |                    |  |          |
| Departamento          | Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónEnxeñaría CivilMétodos Matemáticos e de Representación    |                    |  |          |
| Coordinación          | Fariña Lamosa, Ángel José   | Correo electrónico | angel.farina@udc.es                            |          |
| Profesorado           | Castro Pena, Luz<br>Fariña Lamosa, Ángel José   | Correo electrónico | maria.luz.castro@udc.es<br>angel.farina@udc.es |          |
| Web                   | <a href="https://anxotutoriales.blogspot.com/">https://anxotutoriales.blogspot.com/</a>                       |                    |  |          |
| Descrición xeral      | Esta materia introduce ao alumnado na conceptualización e representación visual das personaxes 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 coñecidos 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 |                          |
| Entender o "pipeline" (proceso de traballo e convención de nomenclatura) e a metodoloxía de traballo no ámbito profesional do concept art aplicado os videoxogos. |  | AP18                                | BP1<br>BP2<br>BP3<br>BP5 |
|   |  |                                     | CP2                      |



|  |      |                                  |                          |
|--|------|----------------------------------|--------------------------|
| O alumnado aprenderá a conceptualizar de maneira visual as personaxes dun videoxogo. | AP19 | BP1<br>BP2<br>BP3<br>BP4<br>BP11 | CP1<br>CP4<br>CP6<br>CP8 |
|--|------|----------------------------------|--------------------------|

| Contidos                |  |
|-------------------------|--|
| Temas                   | Subtemas   |
| Introdución             | Introdución. Contexto e aplicacións.<br>Estrutura do departamento de concept art nunha produción 3D. Fluxo de traballo para a conceptualización visual dunha idea. |
| Ferramentas conceptuais | A silueta. A expresividade. O estilo.  |
| Carta de modelo         | Vistas principais. Presentación final da personaxe.  |

| Planificación          |                            |   |                         |              |
|------------------------|----------------------------|---|-------------------------|--------------|
| Metodoloxías / probas  | Competencias / Resultados  | Horas lectivas (presenciais e virtuais) | Horas traballo autónomo | Horas totais |
| Sesión maxistral       | B3 B4 C1                   | 4                                       | 8                       | 12           |
| Solución de problemas  | A18 B1 B2 B3 C4            | 4                                       | 8                       | 12           |
| Obradoiro              | A18 A19 B2 B11 C2<br>C6 C8 | 8                                       | 12                      | 20           |
| Proba mixta            | A18 B1 B4 C4               | 1                                       | 0                       | 1            |
| Proba práctica         | B1 C6 C8                   | 2                                       | 0                       | 2            |
| Portafolios do alumno  | A19 B2 B5 B11 C2<br>C8     | 0                                       | 27                      | 27           |
| 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  |
| Sesión maxistral      | Método expositivo complementado co uso de material audiovisual, coa finalidade de transmitir coñecementos, mostrar diferentes métodos de aprendizaxe e definir un &quot;workflow&quot; de traballo.   |
| Solución de problemas | Modalidade expositiva e participativa na que o equipo docente mostra as posibles solucións aos problemas detectados nas prácticas e ás dúbidas expostas polo alumnado.  |
| Obradoiro             | Modalidade formativa orientada á aplicación de aprendizaxes na que se poden combinar diversas metodoloxías/probas (exposicións, simulacións, debates, solución de problemas, prácticas guiadas, etc) a través da que o alumnado desenvolve tarefas eminentemente prácticas sobre un tema específico, co apoio e supervisión do profesorado. |
| Proba mixta           | Exame teórico   |
| Proba práctica        | Exame práctico  |
| Portafolios do alumno | Traballo final  |

| Atención personalizada |            |
|------------------------|------------|
| Metodoloxías           | Descrición |
|                        |            |



|                                    |  |
|------------------------------------|--|
| Obradoiro<br>Portafolios do alumno | <p>A atención personalizada que se describe para as actividades que se desenvolverán ao redor destas metodoloxías concíbese como momentos de traballo co equipo docente para a atención e seguimento do traballo individual e o realizado en grupo. Implican unha participación obrigatoria para o alumnado. A forma e o momento en que se desenvolverá indicárase en relación a cada actividade ao longo do curso según o plan de traballo da materia.</p> <p>Ademais, as titorías telemáticas complementarán os talleres e o contido expositivo, para resolver de forma individual ou en pequenos grupos as dúbidas ou dificultades que xurdan durante o estudo e o traballo non presencial dos alumnos.</p> <p>-----</p> <p>O alumnado con recoñecemento de dedicación a tempo parcial segundo establece a "NORMA QUE REGULA O RÉXIME DE DEDICACIÓN DO ESTUDO DOS ESTUDANTES DE GRAO NA UDC (Arts. 2.3; 3. b e 4.5) (29/5/212). Este alumnado desenvolverá a súa actividade coa asistencia e participación nas dinámicas que se recollen no Paso 4 e na "Atención personalizada" descrita para os "Talleres", a través dos grupos de traballo que se conformen na materia. A actividade farase atendendo ás observacións da avaliación sobre a flexibilidade da asistencia, participación e os requisitos para superar a materia.</p> |
|------------------------------------|--|

| Avaliación            |                            |                      |               |
|-----------------------|----------------------------|----------------------|---------------|
| Metodoloxías          | Competencias / Resultados  | Descrición           | Cualificación |
| Proba mixta           | A18 B1 B4 C4               | Exame teórico        | 10            |
| Obradoiro             | A18 A19 B2 B11 C2<br>C6 C8 | Exercicios prácticos | 40            |
| Portafolios do alumno | A19 B2 B5 B11 C2<br>C8     | Traballo final       | 30            |
| Proba práctica        | B1 C6 C8                   | Exame práctico       | 20            |

Observacións avaliación



A avaliación da materia consistirá nun exame práctico (20% da nota final), un exame teórico (10%), un traballo final (30%) e os exercicios prácticos (40%) realizados ao longo da materia. Os resultados de aprendizaxe, as datas de entrega e os criterios de avaliación que se desenvolverán en cada proba notificaranse previamente en clase e publicaranse no Campus Virtual ao longo do cuadrimestre.

O alumnado que se atope en modalidades específicas de aprendizaxe e apoio á diversidade terá a obrigaón de realizar todas as probas e entregalas nas datas sinaladas. As sesións expositivas, os talleres, as probas avaliábeis e o traballo final foron deseñados para abarcar o maior grao de inclusión posible. Se fose necesario e sempre baixo petición previa do alumnado; realizaranse as adaptacións necesarias para non prexudicar a cualificación do alumnado.

As sesións expositivas, os talleres, as probas avaliábeis e o traballo final foron deseñados para garantir o aprendizaxe autónomo non presencial; por tanto o alumnado que se atope en situación de dispensa académica terá a obrigaón de realizar todas as probas e entregalas durante os períodos de tempo sinalados.

Os criterios de avaliación para a segunda oportunidade serán os mesmos.

A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación, unha vez comprobada, implicará directamente a cualificación de suspenso "0" na materia na convocatoria correspondente, invalidando así calquera cualificación obtida en todas as actividades de avaliación de cara a convocatoria extraordinaria.

No caso de falta disciplinaria, o/a estudante será cualificado/a con ?suspenso? (nota numérica 0) na convocatoria correspondente do curso académico, tanto se a comisión da falta se produce na primeira oportunidade como na segunda. Para isto, procederase a modificar a súa cualificación na acta de primeira oportunidade, se fose necesario.

Fontes de información



|                                    |  |
|------------------------------------|--|
| <b>Bibliografía básica</b>         | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Chris Patmore (2006). Diseño de Personajes. Barcelona: Norma Editorial</li> <li>- Chris Solarski (2012). Drawing Basics and Video Game Art. New York: Watson-Guptill</li> <li>- Todd Gantzer (). Game Development Essentials: Video Game Art. New York: Thomson Delmar Learning</li> <li>- Bill Stoneham (2012). Cómo crear arte fantástico para videojuegos. Barcelona: Norma Editorial</li> <li>- Daniel González Jiménez (2014). Arte De Videojuegos. Da Forma A Tus Sueños. Ra-Ma</li> <li>- Arnould Moreaux (1998). Anatomía artística: Del hombre . Madrid : Norma,</li> <li>- Frederic Delavier (2015). Strength Training Anatomy . L'Hospitalet : Hispano Europea,</li> <li>- Frédéric Delavier (2015). Anatomía del entrenamiento de la fuerza para mujeres. Madrid : Tutor</li> <li>- Uldis Zarins, Sandis Kondrats (2017). Anatomy for Sculptors Understanding the Human Form . Boston : Exonibus LLC</li> <li>- Chris Legaspi (2015). Anatomy for 3D Artists: The Essential Guide for Cg Professionals . Worcester : 3dtotal Pub</li> <li>- Andrei Tarskovski (2019). Esculpir en el tiempo . Madrid : Rialp</li> <li>- Scott Robertson (2013). How to draw : drawing and sketching objects and environments from your imagination. Culver City, CA : Design Studio Press</li> <li>- Betty Edwards (2013). Nuevo aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro : un curso que potencia la creatividad y la confianza creativa. Culver City, CA : Design Studio Press</li> <li>- Walt Stanchfield (2009). Drawn to Life. Volume 1 y Volume 2. Boston : Focal</li> <li>- Hayao Miyazaki (2018). The Art of Howl's Moving Castle . San Francisco, California : Viz LLC</li> <li>- Pixar (2015). The Art Of Inside Out . San Francisco: Chronicle Books</li> <li>- Tia Kratter (2017). The Color Of Pixar . San Francisco : Chronicle Books</li> <li>- Amid Amidi (2011 ). Art of Pixar: 25th Anniv . San Francisco : Chronicle Books,</li> <li>- Marcos Mateu-Mestre (2016). Framed perspective . [Culver City, California] : Design Studio Press</li> <li>- Joseph Gilland (2012). Elemental magic . Boca ratón ; Burlington : CRC Press : Focal Press</li> <li>- Eli Cymet (2019). The art of Cuphead. Milwaukie : Dark Horse Books,</li> </ul> |
| <b>Bibliografía complementaria</b> | <p>CÓMIC:Blacksad : la historia de las acuarelas Signatura: L-C-384Blacksad : integral Signatura: L-C-390Blacksad : cómo se hizo Signatura: L-C-393El arte de Charlie Chan Signatura: L-C-388Pyongyang Signatura: L-C-292Guía del mal padre ignatura: L-C-394Cómo no hacer nada Signatura: L-C-385Crónicas birmanas Signatura: L-C-386Crónicas de Jerusalén Signatura: L-C-387Escapar : historia de un rehén Signatura: L-C-389Inspector Moroni Signatura: L-C-391Shenzhen Signatura: L-C-397Mauss Signatura: L-C-213Metamaus : [viaje al interior del un clásico moderno, Maus] Signatura: L-C-396 EL-C-396 DVD</p>   |

## Recomendacións

**Materias que se recomienda ter cursado previamente**

**Materias que se recomienda cursar simultaneamente**

**Materias que continúan o temario**

Modelaxe de Personaxes II. Materiais/730529036  
 Modelaxe de Personaxes I. Xeometría/730529035  
 Modelaxe e Animación 3D para Videoxogos II/730529016  
 Arte de Concepto II. Contornas/730529017  
 Modelaxe e Animación 3D para Videoxogos I/730529006

**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":

1. Entrega de traballos documentais que se realicen nesta materia;

1.1. Solicitarse en formato virtual e/ou soporte informático;

1.2. Realizarse a través de Moodle, en formato dixital; sen necesidade de imprimirlos;

1.3. Deberase realizar en papel:

- Non se empregarán plásticos.
- Realizarse impresións a dobre cara.
- Empregarase papel reciclado.
- Evitarase a impresión de borradores.

2. Débese facer un uso sostible dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural.

3. Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sustentabilidade nos comportamentos persoais e profesionais.

4. Segundo se recolle nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria, deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos sexos, propiciarse a intervención en clase de alumnos e alumnas?).

5. Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade.

6. Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas.

7. Facilitarase a plena integración do alumnado que por razóns físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimenten dificultades un acceso axeitado, igualitario e proveitoso á vida universitaria.

(\*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