



Guía docente				
Datos Identificativos				2024/25
Asignatura (*)	Dibujo de Entornos y Arte de Concepto		Código	616G02013
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descriptorios				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	2º cuatrimestre	Primero	Formación básica	6
Idioma	Castellano			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Expresión Gráfica Arquitectónica			
Coordinador/a		Correo electrónico		
Profesorado	López Chao, Vicente Adrián Pernas Varela, Antonio	Correo electrónico	v.lchao@udc.es antonio.pernas.varela@udc.es	
Web				
Descripción general	En diseño de entornos y arte de concepto se explora, planifica y comunica el desarrollo visual de una idea. El proceso de elaboración se inicia con croquis o thumbnails, se testea mediante iteraciones y se define mediante resoluciones artísticas y técnicas, dependiendo de su finalidad.			

Competencias / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados del título
A6	CE6 - Conocer los fundamentos artísticos y técnicos que permitan conceptualizar gráficamente los elementos de una animación o videojuego, de cara a la creación de la documentación de arte de concepto.
A7	CE7 - Capacidad para analizar e interpretar las formas, aspectos y movimientos a partir del mundo real o del arte conceptual para recrear digitalmente los elementos visuales de una animación o videojuego.
A8	CE8 - Diseñar personajes animados con la personalidad y comportamiento definidos a partir de una historia.
B1	CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
B2	CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
B3	CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
B4	CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
B5	CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
B6	CG1 - Capacidad de organización y planificación. Especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los contenidos audiovisuales digitales que componen una producción de animación o un videojuego.
B7	CG2 - Capacidad de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnológico y en el campo de la creación de contenidos digitales interactivos y de animación.
B8	CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de estudio.
B9	CG4 - Conocer los procedimientos, destrezas y metodologías necesarios para la adaptación del proceso creativo al medio digital y la producción de obras artísticas a través de tecnologías específicas.
B10	CG5 - Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para su aplicación en la resolución de problemas.
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.
B12	CG7 - Trabajo en equipo. Capacidad de abordar proyectos en colaboración con otros estudiantes, asumiendo roles y cumpliendo compromisos de cara al grupo.



B13	CG8 - Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, integrando las diferentes partes del programa, relacionándolas y agrupándolas en el desarrollo de productos complejos.
C1	CT1 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
C3	CT3 - Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
C4	CT4 - Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de género.
C6	CT6 - Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables.
C7	CT7 - Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos interdisciplinarios o transdisciplinarios, para ofrecer propuestas que contribuyan a un desarrollo sostenible ambiental, económico, político y social.
C8	CT8 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.
C9	CT9 - Tener la capacidad de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas, establecer plazos y cumplirlos.

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título		
Capacidad para analizar e interpretar las formas, aspectos y movimientos a partir del mundo real o del arte conceptual para recrear digitalmente los elementos visuales de una animación o videojuego	A7	B1 B3 B8 B9 B10	C1 C8
Representar y diseñar un entorno con todos sus elementos, tanto en boceto, color, textura y shading para que resulte factible para su adaptación al 3D.	A6	B2 B4 B5 B6 B7 B11 B12 B13	C3 C4 C6 C7 C9
Diseñar personajes animados con la personalidad y comportamiento definidos a partir de una historia.	A8	B2 B4 B5 B6 B7 B11 B12 B13	C3 C4 C6 C7 C9

Contenidos	
Tema	Subtema
INTRODUCCIÓN	Arte de concepto: entornos, personajes y props. Referentes en arte de concepto. Thumbnailing. Fundamentos del arte: Perspectivas, composición, iluminación, color y textura.
TÉCNICAS DE DESARROLLO DE CONCEPTS	Thumbnailing Planos de profundidad Contraste y puntos clave Herramientas en entornos digitales



FUNDAMENTOS DEL ARTE I: PERSPECTIVA Y PAISAJE	Principios básicos de la perspectiva. El punto de vista. Perspectiva lineal. Perspectiva axonométrica. Dibujo del natural.
FUNDAMENTOS DEL ARTE II: COLOR	Teoría del color: significados del color y combinaciones del color Propiedades del color: luminosidad, saturación y tonalidad. Análisis del color. Colorkey. Color scripts.
FUNDAMENTOS DEL ARTE III: ILUMINACIÓN	Luminosidad del color y volumen en el dibujo. Proyección de luz y sombras. Herramientas digitales para trabajar la luz. Perspectiva atmosférica.
FUNDAMENTOS DEL ARTE IV: TEXTURA	Fundamentos de dibujo orgánico. Técnicas de edición digital: phototexturing, photobashing, digital matte painting.
TEMA 06: DISEÑO DE PERSONAJE	Ideación. Carácter, actitud y personalidad. Definición técnica.
COMPOSICIÓN	Composición de imagen Zonas de interés (Focal points). Maquetación de láminas (Model sheets). Storyline. Tipografía.
PARTICULARIDADES EN EL DISEÑO DE ENTORNOS	Anatomía del mundo. Aplicación de la textura y el color para recrear una atmosfera. Las fantasías urbanas y las ciudades reinventadas. Arquitectura. Paisaje. La vida del concept a partir del detalle, la huella del tiempo.

Planificación

Metodologías / pruebas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	A6 A7 B1 B3 B4 B8 C1 C8	26	26	52
Taller	A8 B2 B5 B6 B7 B9 B10 B11 B12 B13 C3 C4 C6 C7 C9	25	59	84
Portafolio del alumno	A6 A8 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13	0	12	12
Atención personalizada		2	0	2

(*Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodologías

Metodologías	Descripción
--------------	-------------



Sesión magistral	El formato de la docencia expositiva consiste en la modalidad de exposición oral complementada con el uso de medios audiovisuales y la introducción de cuestiones planteadas a los estudiantes con la finalidad de transmitir conocimientos y facilitar el aprendizaje. Asimismo, se desarrollarán sesiones de retroalimentación colectiva con intervención de estudiantes.
Taller	El estudiante participa activamente en el proceso de aprendizaje, experimentando todo el conocimiento adquirido.
Portafolio del alumno	En la fecha de examen final, se entregará un portafolio del trabajo de la asignatura siguiendo las indicaciones que se indiquen en tiempo y forma.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Sesión magistral Taller	Tanto el contenido de las clases magistrales, como las dudas relacionadas con las prácticas propuestas en el taller, así como los estudios de casos, pueden ser objeto de consultas individuales.

Evaluación

Metodologías	Competencias / Resultados	Descripción	Calificación
Taller	A8 B2 B5 B6 B7 B9 B10 B11 B12 B13 C3 C4 C6 C7 C9	El profesor propondrá unos ejercicios teóricos (casos prácticos) y prácticos (individuales o colectivos) que el alumno deberá resolver en clase y terminar en casa. La búsqueda de la progresión cognitiva del alumno se persigue a través de todo el desarrollo del espacio visual, con incidencia en el ambiente escenográfico. Se evalúa el trabajo presentado, la progresión, evolución e interacción con el grupo.	80
Portafolio del alumno	A6 A8 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13	Se evaluará la evolución del alumno, el nivel de los resultados, la composición de las hojas y el ajuste a los estándares de entrega requeridos en la convocatoria.	20

Observaciones evaluación

El/la estudiante que no siga el curso de manera activa sin motivo justificado recibirá la calificación de No Presentado como evaluación en ambas oportunidades de la convocatoria. La cualidad de seguimiento y participación activa consiste en una asistencia superior al 80% de las sesiones y la entrega del 100% de las prácticas (el/la estudiante tendrá al menos dos oportunidades para entregar prácticas durante el curso, exceptuando la entrega final).

Dispensa académica (exención de asistencia). Aquellos alumnos que dispongan de dispensa académica deberán 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.

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. Evaluación primera oportunidad Cada estudiante debe acudir activamente al 80% de las sesiones teóricas y prácticas. Además, para optar a evaluación en primera oportunidad, se debe entregar todas las prácticas en tiempo y forma, para fomentar el seguimiento continuo de la materia mediante la retroalimentación semanal colectiva o individual.

Evaluación segunda oportunidad El alumnado que no haya superado la materia en primera oportunidad deberá acudir a la convocatoria de segunda oportunidad para optar a la superación de la materia. El/la estudiante podrá entregar las prácticas del curso suspensas y se evaluará mediante una prueba de naturaleza gráfico-teórica presencial en la que deberá obtener una nota de 5 sobre 10 o superior. En esta convocatoria el 80% de la calificación será el portafolio consistente en todas las prácticas y la prueba objetiva sustituirá el 20% restante.

Fuentes de información



<p>Básica</p>	<ul style="list-style-type: none">- 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- Marisa Lewis (ed.) (2016). Beyond art fundamentals: A guide to emotion, mood and storytelling for artists. 3dtotal Publishing- Sean Lagh (ed.) (2020). Art fundamentals: light, shape, color, composition, perspective, depth & anatomy. 3D Total Publishing- Ian Roberts (2007). Mastering Composition: Techniques and Principles to Dramatically Improve Your Painting. North Light Book- Hans P Bacher (2015). Sketchbook: composition studies for film. Laurence King- Hans P Bacher (2016). Vision: Color and Composition for Film. Talisman- Tia Kratter (2017). The color of Pixar. San Francisco: Chronicle Books- Robh Ruppel (2021). Graphic L.A. Los Angeles: Designstudio Press- Juan Díaz Canales y Juanjo Guarnido (2005). Blacksad: cómo se hizo. Barcelona: Norma Editorial- Alex Galuzin (2016). Preproduction Blueprint: how to plan game environments and level designs. North Charleston: CreateSpace- 3dtotal Publishing (2017). The ultimate concept art career guide. Worcester, United Kingdom: 3dtotal Publishing- John Canemaker (1999). Paper dreams : the art & artists of Disney storyboards. New York: Disney Editions- Amid Amidi (2011). The Art of Pixar: The Complete Colorscrips and Select Art from 25 Years of Animation. San Francisco: Chronicle Books- Hans P. Bacher (2018). Dream worlds: production design for animation. Abingdon, Oxon: Routledge- Ed. Ghertner (2015). Layout and composition for animation. Burlington: Focal Press/Elsevier
----------------------	---



<p>Complementaría</p>	<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 - Jennifer Lee (2012). The Art of Wreck-It Ralph. San Francisco: Chronicle Books - Jessica Julius (2018). The art of Ralph breaks the internet. San Francisco: Chronicle Books - Michael Neilson (2020). The Art of Crash Bandicoot 4 : It's About Time. Santa Monica, California: Activision Publishing - Barbara Robertson (2014). The Art of Penguins of Madagascar. London: Titan Books - Disney, Pixar (2022). The Art of Turning Red. San Francisco: Chronicle Books - Disney, Pixar (2021). The art of Luca. San Francisco: Chronicle Books - Titan Books (2020). The art of Death Stranding. London: Titan Books - Naughty Dog Studios (2020). The art of The Last of Us: part II. Milwaukie: Dark Horse Books - Chris Allcock (2019). The art of Borderlands 3. San Rafael, California: Insight Editions - StudioMDHR (2019). The art of Cuphead. Milwaukie: Dark Horse Books - Bioware (2017). The Art of Mass Effect : Andromeda. Milwaukie: Dark Horse Books - Hayao Miyazaki (2006). The Art of Miyazaki's Spirited Away. San Francisco: VIZ Media LLC - Ramin Zahed (2018). Spider-Man, into the Spider-Verse : the art of the movie. London: Marvel: Titan Books - Hayao Miyazaki (2014). The Art of Princess Mononoke. San Francisco: VIZ Media LLC - Tracey Miller-Zarneke (2010). The art of How to train your dragon. New York: Newmarket Press - Lisa Fitzpatrick (2009). The art of Avatar : James Cameron's epic adventure. New York: Abrams - Danny Graydon (2009). The art of Planet 51. San Rafael: Insight - Karen Paik (2007). The art of Ratatouille. San Francisco: Chronicle Books - Eric S. Trautmann (2004). The art of Halo: creating a virtual world. New York: Del Rey - Mark Cotta Vaz (2004). The art of The Incredibles. San Francisco: Chronicle Books - Amy Phoeler y Pete Docter (2015). Inside Out. The Art of Disney Pixar Inside Out. San Francisco: Chronicle Books - Akira Toriyama (2011). Dragon Ball: compendio / ilustración de Akira Toriyama. Barcelona: Planeta de Agostini
------------------------------	--

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Dibujo Anatómico/616G02012

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Asignaturas que continúan el temario

Otros comentarios

(*) 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