



Guía docente				
Datos Identificativos				2019/20
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	López Chao, Vicente Adrián	Correo electrónico	v.lchao@udc.es	
Profesorado	Hermida Gonzalez, Luis	Correo electrónico	luis.hermida@udc.es	
	López Chao, Vicente Adrián		v.lchao@udc.es	
	Losada Pérez, Carlos		c.losada@udc.es	
Web				
Descripción general	Concepción, Planificación y Representación de un entorno con todos sus elementos escenográficos. Partiendo del croquis o boceto hasta la formalización gráfica con sombreado. Shading. Renderización factible para la adaptación al 3D.			

Competencias del título	
Código	Competencias 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 interdisciplinares o transdisciplinares, 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 del título	
Representar y diseñar un entorno con todos sus elementos escenográficos, tanto en boceto, rendering con shading, que resulte factible para su adaptación al 3D.	A6	B1	C1
	A7	B2	C3
	A8	B3	C4
		B4	C6
		B5	C7
		B6	C8
		B7	C9
		B8	
		B9	
		B10	
		B11	
		B12	
		B13	

Contenidos	
Tema	Subtema
TEMA 01. ANÁLISIS DE FORMAS: LUZ Y SOMBRA	Principios básicos. Introducción a la iluminación. Iluminación creativa. Composición y puesta en escena. Ambiente y simbolismo. Tiempo y espacio.
TEMA 02 PERSPECTIVA Y PAISAJE	Principios básicos de la perspectiva. El punto de vista. El paisaje.
TEMA 03 PERSPECTIVA Y ESCENOGRAFÍA	El espacio escénico. La escenografía: Contexto histórico. El punto de vista del observador. Tragedia, Comedia y Drama. la escenografía contemporánea. Ejemplos de aplicación.



TEMA 04. ESTUDIO Y DIBUJO DEL NATURAL	<p>Proyecto gráfico. Escenografía y constructivismo. La construcción geométrica del entramado. Del escenario natural al escenario contemporaneo. La maqueta escénica.</p>
TEMA 05. DISEÑO DE ENTORNOS Y PROPS: BOCETO Y SHADINS.	<p>Desarrollo de apuntes y perspectivas partiendo de las realizaciones escenograficas contemporaneas de Ralph Koltai, Jaroslav Malina, Yukio Horio, Adrianne Lobel, etc.</p>
TEMA 06. ELABORACIÓN DE ARTE CONCEPTUAL	<p>Aplicaciones gráficas de la Teoría de campo gestáltico. Aplicación de la textura y el color para recrear una atmosfera. Las fantasías urbanas y las ciudades reinventadas. Espacios imaginarios. Monumento y dibujo. Louis Boullée, Battista Piranesi, Sant´Elia, Archigram, El Lissitzsky, Melnikov, Fredeerick Kiesler,</p>

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	A6 A7 B2 B3 B5 B6	26	31.2	57.2
Taller	A8 B4 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 C1 C3 C4 C7	25	25	50
Estudio de casos	A6 A7 A8 B1 C6 C8 C9	0	28.8	28.8
Prueba objetiva	A6 A7 A8	12	0	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	Esta primera metodología desarrolla las bases de conocimiento de la asignatura que se especifican en los contenidos. En estas clases los estudiantes deben tener una aptitud receptiva siguiendo las explicaciones del profesor en la pizarra, proyecciones en pantalla y sistemas informáticos (TIC). El estudiante tomará notas y hará preguntas sobre los temas expuestos. El objetivo es proporcionar los conceptos y las herramientas necesarias para su comprensión desde una perspectiva en la que el entorno y la escena está siempre presente.
Taller	Es en esta segunda metodología donde el estudiante participa activamente en el proceso de aprendizaje, enfrentando la necesidad de experimentar todo el conocimiento presentado en las conferencias, que debe ser adaptado. Se formulan dos tipos de ejercicios que el estudiante debe desarrollar individualmente o en grupo: 1.- Práctica de renderización semanal con una duración de dos horas y que se recogerá al final de la clase para su evaluación. 2.- Práctica de curso en la que se realizará un trabajo en un entorno escenográfico a especificar. Cada semana y en un espacio variable de dos a cuatro horas, el estudiante trabajará y corregirá el progreso de este trabajo tutorizado que también se desarrollará sin contacto en las horas asignadas en la planificación de la asignatura.
Estudio de casos	Como practicas complementarias, los alumnos trabajaran sobre los casos contemporáneos más destacados en el mundo de las artes escénicas.
Prueba objetiva	Al finalizar el programa se realizará una prueba objetiva en las fechas marcadas por la escuela y compatible con los horarrios del curso establecido. Esta prueba será ampliable a las horas presenciales.



Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Sesión magistral Taller Estudio de casos	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	Descripción	Calificación
Prueba objetiva	A6 A7 A8	Para la aplicación de este porcentaje será necesaria una calificación mínima obtenida del taller y el estudio de casos.	40
Taller	A8 B4 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 C1 C3 C4 C7	El profesor propondrá determinados ejercicios prácticos, que el alumno tendrá que resolver en el aula y terminar en casa. Se persigue el seguimiento de la progresión cognoscitiva del alumno sobre todo el desarrollo de la visión espacial, con incidencia en la atmósfera escenográfica. Se evalúa tanto el trabajo presentado como la progresión, evolución y la interacción con el grupo.	40
Estudio de casos	A6 A7 A8 B1 C6 C8 C9	El estudio de casos se valorará siguiendo el criterio de adecuación del mismo a los planteamientos de análisis, reflexión y presentación.	20

Observaciones evaluación

La aplicación de los porcentajes anteriormente expuesta es orientativa y estará supeditada a la programación y metodología específica del profesor en los distintos trabajos planteados al alumnado durante el curso. Igualmente se tendrá en cuenta el control y seguimiento de dichos trabajos.

Fuentes de información

Básica	- Lino Cabezas y VVAA (2007). La representación de la representación. Cátedra - ISBN 978-84-376--2425-9 - Tony Davis (2001). ESCENÓGRAFOS. Artes escénicas. Oceano - ISBN 84 494 2075 X
Complementaria	

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente
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