Guía Docente					
Datos Identificativos					2019/20
Asignatura (*)	Debuxo de Contornas e Arte de Concepto			Código	616G02013
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos				
Descriptores					
Ciclo	Período		Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuadrimestre		Primeiro	Formación básica	6
Idioma	Castelán				
Modalidade docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento	Expresión Gráfica Arquitectónica				
Coordinación	López Chao, Vicente Adrián		Correo electrónico	v.lchao@udc.es	
Profesorado	Hermida Gonzalez, Luis López Chao, Vicente Adrián Losada Pérez, Carlos		Correo electrónico	luis.hermida@udc.es v.lchao@udc.es c.losada@udc.es	
Web					
Descrición xeral	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 do título	
Código	Competencias do 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 os estudantes demostrasen posuir e comprender coñecementos nunha área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e se atope a un nivel que, se ben se apoia en libros de texto avanzados, inclúe tamén algúns aspectos que implican coñecmentos procedentes da vanguarda do seu campo de estudo
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, nas linguas oficiais da comunidade autónoma.
C3	CT3 - Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.
C4	CT4 - Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía respectuosa coa cultura democrática, os dereitos humanos e a perspectiva de xénero.
C6	CT6 - Adquirir habilidades para a vida e hábitos, rutinas e estilos de vida saudables.
C7	CT7 - Desenvolver a capacidade de traballar en equipos interdisciplinares ou transdisciplinares, para ofrecer propostas que contribúan a un desenvolvemento sostible ambiental, económico, político e social.
C8	CT8 - Valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.
C9	CT9 - Ter a capacidade de xestionar tempos e recursos: desenvolver plans, priorizar actividades, identificar as críticas, establecer prazos e cumprilos.

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe	Competencias do título		
Representar e deseñar un ambiente con todos os seus elementos escenográficos, tanto no debuxo, representación con sombreamento, que é viable para a súa adaptación ao 3D.	A6 A7 A8	B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13	C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9

Contidos	
Temas	Subtemas
TEMA 01. ANÁLISE DO FORMATO: LUZ E SOMBRA	Principios básicos Introdución á iluminación. Iluminación creativa Composición e posta en escena. Medio ambiente e simbolismo. Tempo e espazo
TEMA 02 PERSPECTIVA E PAISAXE	Principios básicos de perspectiva. O punto de vista A paisaxe
TEMA 03 PERSPECTIVAS E ESCENOGRÁFICAS	O espazo escénico. A escenografía: contexto histórico. O punto de vista do observador. Traxedia, comedia e drama. o deseño contemporáneo Exemplos de aplicacións

TEMA 04. ESTUDO E DIBUIXO DA NATURAL	Proxecto gráfico. Escenografía e constructivismo. A construción xeométrica do marco. Desde o escenario natural ata o escenario contemporáneo. O modelo escénico.
UNIDADE 05. DESEÑO DE MEDIOS E PROPIOS: SKETCH E SHADINS	Desenvolvemento de notas e perspectivas baseadas nas realizacións escenográficas contemporáneas de Ralph Koltai, Jarroslav Malina, Yukio Horio, Adrianne Lobel, etc.
TEMA 06. DESENVOLVEMENTO DO ARTE CONCEPTUAL	Aplicacións gráficas da teoría dos campos de Gestalt. Aplicación de textura e cor para recrear unha atmosfera. As fantasías urbanas e as cidades reinventáronse. Espazos imaxinarios. Monumento e debuxo. Louis Boullée, Battista Piranesi, Sant'Elia, Archigram, Os Lissitzsky, Melnikov, Fredeerick Kiesler, ...

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A6 A7 B2 B3 B5 B6	26	31.2	57.2
Obradoiro	A8 B4 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 C1 C3 C4 C7	25	25	50
Estudo de casos	A6 A7 A8 B1 C6 C8 C9	0	28.8	28.8
Proba obxectiva	A6 A7 A8	12	0	12
Atención personalizada		2	0	2
*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado				

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Esta primeira metodoloxía desenvolve as bases de coñecemento da materia especificadas nos contidos. Nestas clases, os alumnos deben ter unha aptitude receptiva seguindo as explicacións do profesor na lousa, as proxeccións en pantalla e os sistemas informáticos (TIC). O alumno tomará notas e fará preguntas sobre os temas tratados. O obxectivo é proporcionar os conceptos e ferramentas necesarios para a súa comprensión desde unha perspectiva na que o ambiente e a escena están sempre presentes.
Obradoiro	É nesta segunda metodoloxía que o alumno participa activamente no proceso de aprendizaxe, ante a necesidade de experimentar todos os coñecementos presentados nas conferencias, que deben ser adaptados. Formúlanse dous tipos de exercicios que o estudante debe desenvolver individualmente ou en grupo: 1.- Práctica de renderización semanal cunha duración de dúas horas e que se recollerá ao final da clase para a súa avaliación. 2.- Práctica de curso na que se fará un traballo nun contorno escenográfico que se especifique. Cada semana e nun espazo variable de dúas a catro horas, o alumno traballará e corrixirá o progreso deste traballo tutorial que tamén se desenvolverá sen contacto nas horas asignadas na planificación da materia.
Estudo de casos	Como prácticas complementarias, os alumnos traballarán nos casos contemporáneos máis destacados do mundo das artes escénicas.
Proba obxectiva	Ao final do programa realizarase unha proba obxectiva nas datas marcadas pola escola e compatibles cos horarios do curso establecido. Esta proba estenderase ás horas de contacto.

Atención personalizada	
Metodoloxías	**Descrición**
Sesión maxistral Obradoiro Estudo de casos	Tanto o contido das clases expositivas como as dúbidas relacionadas coas prácticas propostas no taller, así como os estudos de casos, poden ser obxecto de consultas individuais.

Avaliación			
Metodoloxías	**Competencias**	**Descrición**	**Cualificación**
Proba obxectiva	A6 A7 A8	Para a aplicación desta porcentaxe será necesaria unha cualificación mínima obtida no taller e no estudo de caso.	40
Obradoiro	A8 B4 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 C1 C3 C4 C7	O profesor propoñerá algúns exercicios prácticos que o alumno terá que resolver na clase e rematar en casa. A busca da progresión cognitiva do estudante é perseguida por todo o desenvolvemento do espazo visual, con incidencia na atmosfera escenográfica. Avalíase o traballo presentado, a progresión, evolución e interacción co grupo.	40
Estudo de casos	A6 A7 A8 B1 C6 C8 C9	O estudo dos casos será avaliado seguindo o criterio de adaptación dos mesmos aos enfoques de análise, reflexión e presentación.	20

Observacións avaliación
A aplicación das citadas porcentaxes é indicativa e estará suxeita á programación e metodoloxía específicas do profesor nas distintas obras presentadas aos alumnos durante o curso. Tamén se terá en conta o control e seguimento destes traballos.

Fontes de información	
Bibliografía 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
Bibliografía complementaria	

Recomendacións
Materias que se recomenda ter cursado previamente
Materias que se recomenda cursar simultaneamente
Materias que continúan o temario
Observacións

(*)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