UNIVERSIDADE DA CORUÑA

Guia docente					
Datos Identificativos					2020/21
Asignatura (*)	Dibujo de Entornos y Arte de Concepto			Código	616G02013
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos				
Descriptores					
Ciclo	Periodo	Curso		Tipo	Créditos
Grado	2º cuatrimestre	Primero		Formación básica	6
Idioma	CastellanoGallegoInglés				
Modalidad docente	Híbrida				
Prerrequisitos					
Departamento	Expresión Gráfica Arquitectónica				
Coordinador/a	López Chao, Vicente Adrián		Correo electrónico	v.lchao@udc.es	
Profesorado	López Chao, Vicente Adrián		Correo electrónico	v.lchao@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.				
Plan de contingencia	1. Modificaciones en los contenidos No se aplican modificaciones. 2. Metodologías *Metodologías docentes que se mantienen Se mantienen todas las metodologías, las cuales se mantendrán a través de la plataforma Teams. 3. Mecanismos de atención personalizada al alumnado Se utilizarán las plataformas digitales Teams, Moodle y correo electrónico de la UDC. 4. Modificacines en la evaluación No se realizan modificaciones. 5. Modificaciones de la bibliografía o webgrafía No se realizan modificaciones.				

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, tanto en boceto, color, textura y shading para que resulte factible para su adaptación al 3D.	A6 A7 A8	B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13	C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9

Contenidos	
Tema	Subtema

TEMA 00: INTRODUCCIÓN	Arte de concepto: entornos, personajes y props. Referentes en arte de concepto. Thumbnailing. Fundamentos del arte: Perspectivas, composición, iluminación, color y textura.
TEMA 01: TÉCNICAS DE DESARROLLO DE CONCEPTS	Thumbnailing Planos de profundidad Contraste y puntos clave Herramientas en entornos digitales
TEMA 02: PERSPECTIVA Y PAISAJE	Principios básicos de la perspectiva. El punto de vista. Perspectiva lineal. Perspectiva axonométrica. Dibujo del natural.
TEMA 03: ANÁLISIS DE FORMAS I: COLOR	Teoría del color: significados del color y combinaciones del color Propiedades del color: luminosidad, saturación y tonalidad. Análisis del color. Colorkey. Color scripts.
TEMA 04: ANÁLISIS DE FORMAS II: ILUMINACIÓN	Luminosidad del color y volumen en el dibujo. Proyección de luz y sombras. Herramientas digitales para trabajar la luz. Perspectiva atmosférica.
TEMA 05: TEXTURA	Fundamentos de dibujo orgánico. Técnicas de edición digital: phototexturing, photobashing, digital matte painting.
TEMA 06: COMPOSICIÓN	Composición de imagen Zonas de interés (Focal points). Maquetación de láminas (Model sheets). Storyline. Tipografía.
TEMA 07: PARTICULARIDADES EN EL DISEÑO DE ENTORNOS	Aplicación de la textura y el color para recrear una atmosfera. Las fantasías urbanas y las ciudades reinventadas. Espacios imaginarios. Monumento y dibujo. La vida del concept a partir del detalle, la huella del tiempo.

Planificación				
Metodologías / pruebas	**Competéncias**	**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
Portafolio del alumno	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	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. En el curso 2020/21 se realizará online en la plataforma Teams.
Taller	Es en esta segunda metodología, el estudiante participa activamente en el proceso de aprendizaje, experimentando todo el conocimiento adquirido.
Estudio de casos	Un paso previo a la experimentación práctica, consistirá en el análisis de referencias: desde obras hasta workflows de conecpt artists. La idea de esta metodología reside en la adquisición de conocimientos teóricos a partir de su detección en casos existentes.
Portafolio del alumno	En la fecha de examen final, se entregará un portfolio del trabajo de la asignatura siguiendo las indicaciones que se indiquen en tiempo y forma.

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	**Competéncias**	**Descripción**	**Calificación**
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 conceptual. Se evalúa tanto el trabajo presentado como la progresión, evolución y la interacción con el grupo.	60
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
Portafolio del alumno	A6 A7 A8	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 alumnado que no siga de manera presencial y continua la asignatura, deberá llevar igualmente una tutorización de los trabajos para poder ser entregado el portfolio en segunda convocatoria. El motivo reside en demostrar la veracidad del autor de los trabajos gráfico-artísticos.

Fuentes de información	
Básica	- James Gurney (2009). Imaginative realism : how to paint what doesn't exist. Kansas City: Andrews McMeel Publishing - Marisa Lewis (editora) (2016). BEYOND ART FUNDAMENTALS: A guide to emotion, mood and storytellig for artists. 3dtotal Publishing - ISBN 9781909414365 - 3dtotalPublishing (2017). The ultimate concept art career guide.. 3dtotal Publishing - ISB 9781909414518 - 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 - Tia Kratter (2017). The color of Pixar. San Francisco: Chronicle Books
Complementária	- Eliott Lilly (2017). The big bad world of concept art for video games : how to start your career as a concept artist. California: Design Studio Press

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