



Guia docente				
Datos Identificativos				2018/19
Asignatura (*)	Arte de Concepto I. Personajes		Código	730529007
Titulación	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos			
Descriptores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Máster Oficial	1º cuatrimestre	Primero	Optativa	3
Idioma	CastellanoGallego			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Enxeñaría CivilMétodos Matemáticos e de Representación			
Coordinador/a	Mihura López, M. Rocío	Correo electrónico	rocio.mihura@udc.es	
Profesorado	Fariña Lamosa, Ángel José	Correo electrónico	angel.farina@udc.es	
	Mihura López, M. Rocío		rocio.mihura@udc.es	
Web				
Descripción general	Esta asignatura introduce al alumno en la conceptualización y representación visual de los personajes de un videojuego. Dada la naturaleza del contenido, no se acepta dispensa académica.			

Competencias / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados del título
A18	CE18 - Conocer los fundamentos artísticos y técnicos que permitan conceptualizar gráficamente los elementos de un videojuego
A19	CE19 - Crear el arte conceptual de los distintos elementos necesarios para hacer un videojuego
B1	CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
B2	CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
B3	CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
B4	CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades
B5	CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo
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
C1	CT1 - Habilidades comunicativas y claridad de exposición oral y escrita
C2	CT2 - Capacidad de trabajo personal, organizado y planificado
C4	CT4 - Capacidad de abstracción, análisis, síntesis y estructuración de la información y las ideas
C6	CT6 - Capacidad de enfrentarse a situaciones nuevas y utilizar el conocimiento, tecnología e información disponibles para resolver los problemas con los que debe de enfrentarse
C8	CT8 - Conocimiento y utilización de las nuevas tecnologías necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje		Competencias / Resultados del título	
El alumno aprenderá a conceptualizar de manera visual los personajes de un videojuego.		AP19	BP1
			BP2
			BP3
			CP1



Adquirirá los conocimientos necesarios para crear bocetos e ilustraciones que representen de manera visual los personajes, aprendiendo a reflejar tanto su aspecto como su personalidad e historia del personaje, en coherencia con la historia y jugabilidad del juego.	AP18	BP4 BP5 BP11	CP2 CP4 CP6 CP8
--	------	--------------------	--------------------------

Contenidos	
Tema	Subtema
Anatomía	Diseño de anatomía para el videojuego
Dibujo postural.	Carta de posturas y expresiones.
Arquetipos.	Psicología, personalidad y estética.
Creación del arte conceptual a partir de la historia.	Arte conceptual en el videojuego.

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	B3 B4 C1	2	2	4
Portafolio del alumno	A19 B1 B5 C2	1	14	15
Taller	A18 B2 B11 C4 C6 C8	28	28	56
Atención personalizada		0		0
(*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos				

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Sesión magistral	Se realizarán exposicións sobre temas relacionados coa materia, para facilitar o aprendizaxe.
Portafolio del alumno	Os alumnos xenerarán durante o tempo que transcurra a materia unha carpeta cos traballos e actividades solicitadas polo docente, o que permitirá visualizar o progreso do alumno
Taller	Os alumnos desenvolverán tarefas eminentemente prácticas sobre temas propostos na aula, co apoio e supervisión do profesorado.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Taller	Durante cada sesión de taller, los alumnos recibirán de forma individual correcciones sobre su trabajo.

Evaluación			
Metodologías	Competencias / Resultados	Descripción	Calificación
Taller	A18 B2 B11 C4 C6 C8	Avaliarase o traballo realizado en clase. É necesaria a asistencia.	60
Portafolio del alumno	A19 B1 B5 C2	O portafolio será a base para avaliar o progreso do alumno. Valorarase positivamente a organización do mesmo.	40

Observaciones evaluación

Fuentes de información



Básica	- Marianne Krawczyk, Jeannie Novak (2006). Game Development Essentials: Game Story & Character Development. Cengage learning - Chris Patmore (2006). Diseño de Personajes. Barcelona: Norma Editorial - Chris Solarski (2012). Drawing Basics and Video Game Art. New York: Watson-Guption - Todd Gantzler (). Game Development Essentials: Video Game Art. New York: Thomson Delmar Learning - Bill Stoneham (2012). Cómo crear arte fantástico para videojuegos. Barcelona: Norma Editorial - Daniel González Jiménez (2014). Arte De Videojuegos. Da Forma A Tus Sueños. Ra-Ma
Complementaria	

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Asignaturas que continúan el temario

Otros comentarios

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": A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia: - Solicitaranse en formato virtual e/ou soporte informático- Realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos- En caso de ser necesario realízalos en papel: - Non se empregarán plásticos. - Realizaranse impresións a dobre cara. - Empregarase papel reciclado. - Evitarase a impresión de borradores. Débese de facer un uso sustentable dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural

(*) 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