



Guia docente				
Datos Identificativos				2019/20
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	Fariña Lamosa, Ángel José	Correo electrónico	angel.farina@udc.es	
Profesorado	Fariña Lamosa, Ángel José	Correo electrónico	angel.farina@udc.es	
Web				
Descripción general	Esta asignatura introduce al alumno en la conceptualización y representación visual de los personajes de un videojuego.			

Competencias del título	
Código	Competencias 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 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
Introducción	Arte conceptual de personajes. Representación gráfica de personajes para videojuegos. Proporciones humanas.
Anatomía artística	Sistema articular óseo. Sistema anatómico muscular.
Herramientas conceptuales	Silueta. Expresividad. Pose. Expresión facial.

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	B3 B4 C1	8	8	16
Prueba mixta	A18 B1 B4 C4	1.5	0	1.5
Prueba práctica	B1 C6 C8	2	0	2
Portafolio del alumno	A19 B2 B5 B11 C2 C8	0	30	30
Taller	A18 A19 B2 B11 C2 C6 C8	8	16	24
Atención personalizada		1.5	0	1.5

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

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Sesión magistral	Exposición oral complementada con el uso de medios audiovisuales y la introducción de algunas preguntas dirigidas a los estudiantes, con la finalidad de transmitir conocimientos y facilitar el aprendizaje. La clase magistral es también conocida como conferencia?, ?método expositivo? o ?lección magistral?. Esta última modalidad se suele reservar a un tipo especial de lección impartida por un profesor en ocasiones especiales, con un contenido que supone una elaboración original y basada en el uso casi exclusivo de la palabra como vía de transmisión de la información a la audiencia.
Prueba mixta	Examen teórico
Prueba práctica	Examen práctico
Portafolio del alumno	Trabajo final
Taller	Modalidad formativa orientada a la aplicación de aprendizajes en la que se pueden combinar diversas metodologías/pruebas (exposiciones, simulaciones, debates, solución de problemas, prácticas guiadas, etc) a través de la cual el alumnado desarrolla tareas eminentemente prácticas sobre un tema específico, con el apoyo y supervisión del profesorado.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Taller	Las tutorías complementarán los talleres y las clases teóricas, para resolver de forma individual o en pequeños grupos las dudas o dificultades que surjan durante el estudio y el trabajo no presencial de los alumnos.

Evaluación			
Metodologías	Competencias	Descripción	Calificación
Prueba mixta	A18 B1 B4 C4	Examen teórico	25



Taller	A18 A19 B2 B11 C2 C6 C8	Ejercicios prácticos	25
Portafolio del alumno	A19 B2 B5 B11 C2 C8	Trabajo final	25
Prueba práctica	B1 C6 C8	Examen práctico	25

Observaciones evaluación

La evaluación de la asignatura consistirá en una examen práctico, un examen teórico, un trabajo final (portfolio, showreel?) y los ejercicios prácticos realizados a lo largo de la asignatura. Cada prueba supone un 25% de la nota total.

Las fechas de entrega y la presentación de los trabajos prácticos se indicarán previamente en clase y se publicarán en Moodle a lo largo del cuatrimestre.

Los criterios de evaluación para la segunda oportunidad serán los mismos.

El alumnado que se encuentre en situación de dispensa académica deberá realizar los exámenes práctico y teórico y entregar el trabajo final en las fechas establecidas. Se recomienda que los ejercicios semanales se vayan entregando semanalmente en las fechas solicitadas; pudiendo también entregarlos todos juntos el mismo día de la entrega del trabajo final.

Fuentes de información

Básica	- Chris Patmore (2006). Diseño de Personajes. Barcelona: Norma Editorial - Chris Solarski (2012). Drawing Basics and Video Game Art. New York: Watson-Guptill - 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 - Arnould Moreaux (). Anatomia artística: Del hombre . - Frederic Delavier (). Strength Training Anatomy . - Uldis Zarins, Sandis Kondrats (). Anatomy for Sculptors Understanding the Human Form . - Chris Legaspi (). Anatomy for 3D Artists: The Essential Guide for Cg Professionals . - Andrei Tarskovski (). Esculpir en el tiempo . - Robertson, Scott (2013). How to draw : drawing and sketching objects and environments from your imagination. Culver City, CA : Design Studio Press - Edwards, Betty. (2013). Nuevo aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro : un curso que potencia la creatividad y la confianza creativa. Culver City, CA : Design Studio Press - Walt Stanchfield (2009). Drawn to Life. Volume 1 y Volume 2. - Hayao Miyazaki (2005). The Art of Howl's Moving Castle . - (2015). The Art Of Inside Out . - Tia Kratter (2017). The Color Of Pixar . - Amid Amidi (2011). Art of Pixar: 25th Anniv . - Mateu-Mestre, Marcos (). Framed perspective . - Gilland, Joseph (). Elemental magic .
Complementaria	CÓMIC:Blacksad : la historia de las acuarelas Signatura: L-C-384Blacksad : integral Signatura: L-C-390Blacksad : cómo se hizo Signatura: L-C-393El arte de Charlie Chan Signatura: L-C-388Pyongyang Signatura: L-C-292Guía del mal padre ignatura: L-C-394Cómo no hacer nada Signatura: L-C-385Crónicas birmanas Signatura: L-C-386Crónicas de Jerusalén Signatura: L-C-387Escapar : historia de un rehén Signatura: L-C-389Inspector Moroni Signatura: L-C-391Shenzhen Signatura: L-C-397Mauss Signatura: L-C-213Metamaus : [viaje al interior del un clásico moderno, Maus] Signatura: L-C-396 EL-C-396 DVD

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Asignaturas que continúan el temario

Modelado de Personajes II. Materiales/730529036

Modelado de Personajes I. Geometría/730529035

Modelado y Animación 3D para Videojuegos II/730529016

Arte de Concepto II. Entornos/730529017

Modelado y Animación 3D para Videojuegos I/730529006

Otros comentarios

Para ayudar a conseguir un entorno inmediato sostenido y cumplir con el objetivo de la acción número 5: "Docencia e investigación saludable y sostenible ambiental y social" del "Plan de Acción Green Campus Ferrol":

- 1. La entrega de los trabajos documentales que se realicen en esta materia:
 - 1.1. Se solicitará en formato virtual y/o soporte informático.
 - 1.2. Se realizará a través de Moodle, en formato digital sin necesidad de imprimirlos.
 - 1.3. De realizarse en papel:
 - No se emplearán plásticos.
 - No se empleará papel reciclado.
 - Se evitará la impresión de borradores.
 - Se utilizarán impresiones a doble cara.
- 2. Se debe hacer un uso sostenible de los recursos y la prevención de impactos negativos sobre el medio natural.
- 3. Se debe tener en cuenta la importancia de los principios éticos relacionados con los valores de la sostenibilidad en los comportamientos personales y profesionales.
- 4. Según se recoge en las distintas normativas de aplicación para la docencia universitaria se deberá incorporar la perspectiva de género en esta materia (se usará lenguaje no sexista, se utilizará bibliografía de autores de ambos sexos, se propiciará la intervención en clase de alumnos y alumnas?).
- 5. Se trabajará para identificar y modificar perjuicios y actitud sexistas, y se influirá en el entorno para modificarlos y fomentar valores de respeto e igualdad.
- 6. Se deberán detectar situaciones de discriminación por razón de género y se propondrán acciones y medidas para corregirlas.
- 7. Se facilitará la plena integración del alumnado que por razones físicas, sensoriales, psíquicas o socioculturales, experimenten dificultades a un acceso idóneo, igualitario y provechoso a la vida universitaria.

(*) 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