



Guía Docente				
Datos Identificativos				2020/21
Asignatura (*)	Arte de Concepto I. Personaxes		Código	730529007
Titulación	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos			
Descriptor				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Mestrado Oficial	1º cuatrimestre	Primeiro	Optativa	3
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Híbrida			
Prerrequisitos				
Departamento	Enxeñaría CivilMétodos Matemáticos e de Representación			
Coordinación	Fariña Lamosa, Ángel José	Correo electrónico	angel.farina@udc.es	
Profesorado	Fariña Lamosa, Ángel José	Correo electrónico	angel.farina@udc.es	
Web	https://anxotutoriales.blogspot.com/			
Descrición xeral	Esta materia introduce ao alumno na conceptualización e representación visual dos personaxes de un videoxogo.			
Plan de continxencia	1. Modificacións nos contidos Non se realizarán cambios 2. Metodoloxías -Metodoloxías docentes que se manteñen: -Sesión maxistral -Portafolio do alumno -Solución de problemas -Metodoloxías docentes que se modifican. -Proba mixta (Realizarse de maneira non presencial) -Proba práctica (Realizarse de maneira non presencial) -Taller (Realizarse de maneira non presencial) 3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado. - Teams: Ferramenta para realizar os talleres non presenciais, a proba mixta e a proba práctica segundo o calendario e os horarios establecidos. Tamén se utilizará para as titorías individuais e en grupo previa solicitude por parte do alumnado. -Moodle: Plataforma para a reserva de titorías; entrega das prácticas, portfolio do alumnado e a proba práctica; realización da proba mixta; utilización do foro de consultas e novidades; descarga e consulta do contido da materia. - Streams: Espazo para a consulta das sesións maxistrais gravabas e dos vídeo-titoriais destinados á realización das prácticas. -Blogue: Sitio web destinado para a consulta dos vídeo-titoriais destinados á realización das prácticas. 4. Modificacións na avaliación Non se realizan cambios 5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía Non se realizan cambios			

Competencias do título	
Código	Competencias do título
A18	CE18 - Coñecer os fundamentos artísticos e técnicos que permitan conceptualizar gráficamente os elementos dun videoxogo
A19	CE19 - Crear a arte conceptual dos distintos elementos necesarios para facer un videoxogo
B1	CB6 - Posuír e comprender coñecementos que acheguen unha base ou oportunidade de ser orixinais no desenvolvemento e/ou aplicación de ideas, a miúdo nun contexto de investigación



B2	CB7 - Que os estudantes saiban aplicar os coñecementos adquiridos e a súa capacidade de resolución de problemas en contornas novas ou pouco coñecidos dentro de contextos máis amplos (ou multidisciplinares) relacionados coa súa área de estudo
B3	CB8 - Que os estudantes sexan capaces de integrar coñecementos e enfrontarse á complexidade de formular xuízos a partir dunha información que, sendo incompleta ou limitada, inclúa reflexións sobre as responsabilidades sociais e éticas vinculadas á aplicación dos seus coñecementos e xuízos
B4	CB9 - Que os estudantes saiban comunicar as súas conclusións e os coñecementos e razóns últimas que as sustentan a públicos especializados e non especializados dun modo claro e sen ambigüidades
B5	CB10 - Que os estudantes posúan as habilidades de aprendizaxe que lles permitan continuar estudando dun modo que haberá de ser en gran medida autodirigido ou autónomo
B11	CG6 - Capacidade crítica e autocrítica necesaria en todo proceso creativo no que se busca un compromiso coa calidade do traballo, os resultados e as solucións propostas
C1	CT1 - Habilidades comunicativas e claridade de exposición oral e escrita
C2	CT2 - Capacidade de traballo persoal, organizado e planificado
C4	CT4 - Capacidade de abstracción, análise, síntese e estruturación da información e as ideas
C6	CT6 - Capacidade de enfrontarse a situacións novas e utilizar o coñecemento, tecnoloxía e información dispoñibles para resolver os problemas cos que debe de enfrontarse
C8	CT8 - Coñecemento e utilización das novas tecnoloxías necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe		Competencias do título	
Entender o “pipeline” (proceso de traballo e convención de nomenclatura) e a metodoloxía de traballo no ámbito profesional do concept art aplicado os videoxogos.		AP18	BP1 BP2 BP3 BP5
O alumno aprenderá a conceptualizar de maneira visual os personaxes dun videoxogo.		AP19	BP1 BP2 BP3 BP4 BP11
			CP2 CP1 CP4 CP6 CP8

Contidos	
Temas	Subtemas
Introdución	Introdución. Contexto e aplicacións. Estrutura do departamento de concept art nunha produción 3D. Fluxo de traballo para a conceptualización visual dunha idea.
Ferramentas conceptuais	A silueta. A expresividade. O estilo.
Carta de modelo	Vistas principais. Presentación final do personaxe.

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	B3 B4 C1	4	8	12
Solución de problemas	A18 B1 B2 B3 C4	4	8	12
Obradoiro	A18 A19 B2 B11 C2 C6 C8	8	12	20
Proba mixta	A18 B1 B4 C4	1	0	1
Proba práctica	B1 C6 C8	2	0	2



Portafolios do alumno	A19 B2 B5 B11 C2 C8	0	27	27
Atención personalizada		1	0	1
*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado				

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Método expositivo complementado co uso de material audiovisual, coa finalidade de transmitir coñecementos, mostrar diferentes métodos de aprendizaxe e definir un "workflow" de traballo.
Solución de problemas	Modalidade expositiva e participativa na que o equipo docente mostra as posibles solucións aos problemas detectados nas prácticas e ás dúbidas expostas polo alumnado.
Obradoiro	Modalidade formativa orientada á aplicación de aprendizaxes na que se poden combinar diversas metodoloxías/probas (exposicións, simulacións, debates, solución de problemas, prácticas guiadas, etc) a través da que o alumnado desenvolve tarefas eminentemente prácticas sobre un tema específico, co apoio e supervisión do profesorado.
Proba mixta	Exame teórico
Proba práctica	Exame práctico
Portafolios do alumno	Traballo final

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Obradoiro Portafolios do alumno	A atención personalizada que se describe para as actividades que se desenvolverán ao redor destas metodoloxías concíbese como momentos de traballo co equipo docente para a atención e seguimento do traballo individual e o realizado en grupo. Implican unha participación obrigatoria para o alumnado. A forma e o momento en que se desenvolverá indicárase en relación a cada actividade ao longo do curso según o plan de traballo da materia. Ademais, as titorías telemáticas complementarán os talleres e o contido expositivo, para resolver de forma individual ou en pequenos grupos as dúbidas ou dificultades que xurdan durante o estudo e o traballo non presencial dos alumnos. ----- O alumnado con recoñecemento de dedicación a tempo parcial segundo establece a "NORMA QUE REGULA O RÉXIME DE DEDICACIÓN DO ESTUDO DOS ESTUDANTES DE GRAO NA UDC (Arts. 2.3; 3. b e 4.5) (29/5/212). Este alumnado desenvolverá a súa actividade coa asistencia e participación nas dinámicas que se recollen no Paso 4 e na "Atención personalizada" descrita para os "Talleres", a través dos grupos de traballo que se conformen na materia. A actividade farase atendendo ás observacións da avaliación sobre a flexibilidade da asistencia, participación e os requisitos para superar a materia.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias	Descrición	Cualificación
Proba mixta	A18 B1 B4 C4	Exame teórico	20
Obradoiro	A18 A19 B2 B11 C2 C6 C8	Exercicios prácticos	40
Portafolios do alumno	A19 B2 B5 B11 C2 C8	Traballo final	20
Proba práctica	B1 C6 C8	Exame práctico	20

Observacións avaliación



A avaliación da materia consistirá nun exame práctico (20% da nota final), un exame teórico (20%), un traballo final (20%) e os exercicios prácticos (40%) realizados ao longo da materia.

As competencias, as datas de entrega e os criterios de avaliación que se desenvolverán en cada proba notificaranse previamente en clase e publicaranse en Moodle ao longo do cuadrimestre.

O alumnado que se atope en modalidades específicas de aprendizaxe e apoio á diversidade terá a obrigaón de realizar todas as probas e entregalas nas datas sinaladas. As sesións expositivas, os talleres, as probas avaliábles e o traballo final foron deseñados para abarcar o maior grao de inclusión posible. Se fose necesario e sempre baixo petición previa do alumnado; realizaranse as adaptacións necesarias para non prexudicar a cualificación do alumnado.

As sesións expositivas, os talleres, as probas avaliábles e o traballo final foron deseñados para garantir o aprendizaxe autónomo non presencial; por tanto o alumnado que se atope en situación de dispensa académica terá a obrigaón de realizar todas as probas e entregalas durante os períodos de tempo sinalados.

Fontes de información



Bibliografía básica	- 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 - Arnould Moreaux (1998). Anatomia artística: Del hombre . Madrid : Norma, - Frederic Delavier (2015). Strength Training Anatomy . L'Hospitalet : Hispano Europea, - Delavier, Frédéric (2015). Anatomía del entrenamiento de la fuerza para mujeres. Madrid : Tutor - Uldis Zarins, Sandis Kondrats (2017). Anatomy for Sculptors Understanding the Human Form . Boston : Exonius LLC - Chris Legaspi (2015). Anatomy for 3D Artists: The Essential Guide for Cg Professionals . Worcester : 3dtotal Pub - Andrei Tarskovski (2019). Esculpir en el tiempo . Madrid : Rialp - 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. Boston : Focal - Hayao Miyazaki (2018). The Art of Howl's Moving Castle . San Francisco, California : Viz LLC - Pixar (2015). The Art Of Inside Out . San Francisco: Chronicle Books - Tia Kratter (2017). The Color Of Pixar . San Francisco : Chronicle Books - Amid Amidi (2011). Art of Pixar: 25th Anniv . San Francisco : Chronicle Books, - Mateu-Mestre, Marcos (2016). Framed perspective . [Culver City, California] : Design Studio Press - Gilland, Joseph (2012). Elemental magic . Boca ratón ; Burlington : CRC Press : Focal Press - Cymet, Eli (2019). The art of Cuphead. Milwaukee : Dark Horse Books,
Bibliografía 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-397Maus Signatura: L-C-213Metamaus : [viaje al interior del un clásico moderno, Maus] Signatura: L-C-396 EL-C-396 DVD

Recomendacións
Materias que se recomienda ter cursado previamente
Materias que se recomienda cursar simultaneamente
Materias que continúan o temario
Modelaxe de Personaxes II. Materiais/730529036 Modelaxe de Personaxes I. Xeometría/730529035 Modelaxe e Animación 3D para Videoxogos II/730529016 Arte de Concepto II. Contornas/730529017 Modelaxe e Animación 3D para Videoxogos I/730529006
Observacións



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":

1. Entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia;

1.1. Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático;

1.2. Realizarase a través de Moodle, en formato dixital; sen necesidade de imprimilos;

1.3. Debe realizarse en papel: Non se empregarán plásticos. Realizaranse impresións a dobre cara. Empregarase papel reciclado. Evitarase a impresión de borradores.

2. Débese facer un uso sostible dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural.

Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sustentabilidade nos comportamentos persoais e profesionais.

Segundo se recolle nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia (usarase non sexista, utilizarase bibliografía de autores e ambas/os sexos, propiciarse a intervención en clase de alumnos e alumnas).

Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas e influirase na contorna para modificar e fomentar valores de respecto e igualdade.

6. Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas.

7. Facilitarase a plena integración do alumnado que por razóns físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais experimenten dificultades a un acceso axeitado, igualitario e proveitoso á vida universitaria.

(*)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 de acordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías