



| Guía Docente          |                                                                                                               |          |                    |                         |
|-----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|--------------------|-------------------------|
| Datos Identificativos |                                                                                                               |          |                    | 2023/24                 |
| Asignatura (*)        | Arte de Concepto I. Personaxes                                                                                |          | Código             | 730529007               |
| Titulación            | Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos                              |          |                    |                         |
| Descritores           |                                                                                                               |          |                    |                         |
| Ciclo                 | Período                                                                                                       | Curso    | Tipo               | Créditos                |
| Mestrado Oficial      | 1º cuatrimestre                                                                                               | Primeiro | Optativa           | 3                       |
| Idioma                | CastelánGalego                                                                                                |          |                    |                         |
| Modalidade docente    | Presencial                                                                                                    |          |                    |                         |
| Prerrequisitos        |                                                                                                               |          |                    |                         |
| Departamento          | Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónEnxeñaría CivilMétodos Matemáticos e de Representación    |          |                    |                         |
| Coordinación          | Fariña Lamosa, Ángel José                                                                                     |          | Correo electrónico | angel.farina@udc.es     |
| Profesorado           | Castro Pena, Luz                                                                                              |          | Correo electrónico | maria.luz.castro@udc.es |
|                       | Fariña Lamosa, Ángel José                                                                                     |          |                    | angel.farina@udc.es     |
| Web                   | https://anxotutoriales.blogspot.com/                                                                          |          |                    |                         |
| Descrición xeral      | Esta materia introduce ao alumnado na conceptualización e representación visual das personaxes dun videoxogo. |          |                    |                         |

| 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<br>BP2<br>BP3<br>BP5<br>CP2 |



|                                                                                      |      |                                  |                          |
|--------------------------------------------------------------------------------------|------|----------------------------------|--------------------------|
| O alumnado aprenderá a conceptualizar de maneira visual as personaxes dun videoxogo. | AP19 | BP1<br>BP2<br>BP3<br>BP4<br>BP11 | CP1<br>CP4<br>CP6<br>CP8 |
|--------------------------------------------------------------------------------------|------|----------------------------------|--------------------------|

| Contidos                |                                                                                                                                                                    |
|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Temas                   | Subtemas                                                                                                                                                           |
| Introdución             | Introdución. Contexto e aplicacións.<br>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 da 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<br>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<br>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             | 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.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| Portafolios do alumno | <p>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.</p> <p>-----</p> <p>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.</p> |

| Avaliación            |                            |                      |               |
|-----------------------|----------------------------|----------------------|---------------|
| Metodoloxías          | Competencias               | Descrición           | Cualificación |
| Proba mixta           | A18 B1 B4 C4               | Exame teórico        | 10            |
| Obradoiro             | A18 A19 B2 B11 C2<br>C6 C8 | Exercicios prácticos | 40            |
| Portafolios do alumno | A19 B2 B5 B11 C2<br>C8     | Traballo final       | 30            |
| 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 (10%), un traballo final (30%) e os exercicios prácticos (40%) realizados ao longo da materia.

Os resultados de aprendizaxe, as datas de entrega e os criterios de avaliación que se desenvolverán en cada proba notificaranse previamente en clase e publicaranse no Campus Virtual 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 avaliábeis 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 avaliábeis 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.

Os criterios de avaliación para a segunda oportunidade serán os mesmos.

A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación, unha vez comprobada, implicará directamente a cualificación de suspenso "0" na materia na convocatoria correspondente, invalidando así calquera cualificación obtida en todas as actividades de avaliación de cara a convocatoria extraordinaria.

No caso de falta disciplinaria, o/a estudante será cualificado/a con ?suspenso? (nota numérica 0) na convocatoria correspondente do curso académico, tanto se a comisión da falta se produce na primeira oportunidade como na segunda. Para isto, procederase a modificar a súa cualificación na acta de primeira oportunidade, se fose necesario.



|                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Bibliografía básica</b>         | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Chris Patmore (2006). Diseño de Personajes. Barcelona: Norma Editorial</li> <li>- Chris Solarski (2012). Drawing Basics and Video Game Art. New York: Watson-Guption</li> <li>- Todd Gantzler (). Game Development Essentials: Video Game Art. New York: Thomson Delmar Learning</li> <li>- Bill Stoneham (2012). Cómo crear arte fantástico para videojuegos. Barcelona: Norma Editorial</li> <li>- Daniel González Jiménez (2014). Arte De Videojuegos. Da Forma A Tus Sueños. Ra-Ma</li> <li>- Arnould Moreaux (1998). Anatomia artística: Del hombre . Madrid : Norma,</li> <li>- Frederic Delavier (2015). Strength Training Anatomy . L'Hospitalet : Hispano Europea,</li> <li>- Frédéric Delavier (2015). Anatomía del entrenamiento de la fuerza para mujeres. Madrid : Tutor</li> <li>- Uldis Zarins, Sandis Kondrats (2017). Anatomy for Sculptors Understanding the Human Form . Boston : Exonibus LLC</li> <li>- Chris Legaspi (2015). Anatomy for 3D Artists: The Essential Guide for Cg Professionals . Worcester : 3dtotal Pub</li> <li>- Andrei Tarskovski (2019). Esculpir en el tiempo . Madrid : Rialp</li> <li>- Scott Robertson (2013). How to draw : drawing and sketching objects and environments from your imagination. Culver City, CA : Design Studio Press</li> <li>- Betty Edwards (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</li> <li>- Walt Stanchfield (2009). Drawn to Life. Volume 1 y Volume 2. Boston : Focal</li> <li>- Hayao Miyazaki (2018). The Art of Howl's Moving Castle . San Francisco, California : Viz LLC</li> <li>- Pixar (2015). The Art Of Inside Out . San Francisco: Chronicle Books</li> <li>- Tia Kratter (2017). The Color Of Pixar . San Francisco : Chronicle Books</li> <li>- Amid Amidi (2011 ). Art of Pixar: 25th Anniv . San Francisco : Chronicle Books,</li> <li>- Marcos Mateu-Mestre (2016). Framed perspective . [Culver City, California] : Design Studio Press</li> <li>- Joseph Gilland (2012). Elemental magic . Boca ratón ; Burlington : CRC Press : Focal Press</li> <li>- Eli Cymet (2019). The art of Cuphead. Milwaukee : Dark Horse Books,</li> </ul> |
| <b>Bibliografía complementaria</b> | <p>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</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |

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

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.

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

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

5. Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos 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 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 dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías