



| Guia docente          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                    |                |           |
|-----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|----------------|-----------|
| Datos Identificativos |                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                    |                | 2019/20   |
| Asignatura (*)        | Arte de Concepto II. Entornos                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                    | Código         | 730529017 |
| Titulación            | Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos                                                                                                                                                                                                                              |                    |                |           |
| Descriptores          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                    |                |           |
| Ciclo                 | Periodo                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | Curso              | Tipo           | Créditos  |
| Máster Oficial        | 2º cuatrimestre                                                                                                                                                                                                                                                                                               | Primero            | Optativa       | 6         |
| Idioma                | Castellano                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                    |                |           |
| Modalidad docente     | Presencial                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                    |                |           |
| 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   | En esta asignatura se introducirá a los alumnos en la conceptualización y representación visual de los entornos de un videojuego. Los estudiantes aplicarán de forma supervisada los conocimientos adquiridos para crear los contenidos visuales necesarios para conceptualizar los entornos 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 entornos de un videojuego. |  | AP19                    | BP1<br>BP2<br>BP3 |
|                                                                                      |  |                         | CP1               |



|                                                                                                                                                  |      |                    |                          |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|--------------------|--------------------------|
| Adquirirá los conocimientos necesarios para conceptualizar de manera visual, a través de esbozos e ilustraciones, los entornos de un videojuego. | AP18 | BP4<br>BP5<br>BP11 | CP2<br>CP4<br>CP6<br>CP8 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|--------------------|--------------------------|

| Contenidos  |                                                                     |
|-------------|---------------------------------------------------------------------|
| Tema        | Subtema                                                             |
| Perspectiva | Tipos de perspectivas que se pueden aplicar en un videojuego.       |
| Volumen     | Representación tridimensional del volumen en formato bidimensional. |
| Color       | Tipos de colores. Cualidades. Psicología. Armonía.                  |
| Composición | Equilibrio. Puntos de interés.                                      |
| Estilo      | Expresividad. Silueta. Línea de acción.                             |

| Planificación                                                                                                                     |                                                 |                    |                                          |               |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|--------------------|------------------------------------------|---------------|
| Metodologías / pruebas                                                                                                            | Competencias                                    | Horas presenciales | Horas no presenciales / trabajo autónomo | Horas totales |
| Taller                                                                                                                            | A18 B2 B11 C4 C6<br>C8                          | 20                 | 0                                        | 20            |
| Trabajos tutelados                                                                                                                | A18 A19 B1 B2 B3 B4<br>B5 B11 C1 C2 C4 C6<br>C8 | 0                  | 70                                       | 70            |
| Portafolio del alumno                                                                                                             | A18 A19 B1 B5 C2<br>C4                          | 0                  | 39                                       | 39            |
| Sesión magistral                                                                                                                  | B3 B4 C1                                        | 20                 | 0                                        | 20            |
| Atención personalizada                                                                                                            |                                                 | 1                  | 0                                        | 1             |
| (*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos |                                                 |                    |                                          |               |

| Metodologías          |                                                                                                                                                           |
|-----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Metodologías          | Descripción                                                                                                                                               |
| Taller                | El alumno realizará los trabajos prácticos que reforzarán los conceptos expuestos en cada sesión, con apoyo y supervisión del profesorado.                |
| Trabajos tutelados    | El alumnado realizará los trabajos prácticos propuestos en el aula, con el apoyo y supervisión del profesorado.                                           |
| Portafolio del alumno | Cada alumno realizará una showreel con los trabajos prácticos solicitados por el profesorado.                                                             |
| Sesión magistral      | Clases teóricas presenciales, donde se expondrán los conceptos teóricos que el alumnado debe conocer y que serán de aplicación en los trabajos prácticos. |

| Atención personalizada |                                                                                                              |
|------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Metodologías           | Descripción                                                                                                  |
| Taller                 | Durante cada sesión do obradoiro, os alumnos recibirán de forma individual correccións sobre o seu traballo. |

| Evaluación            |                                                 |                                                                                   |              |
|-----------------------|-------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|--------------|
| Metodologías          | Competencias                                    | Descripción                                                                       | Calificación |
| Trabajos tutelados    | A18 A19 B1 B2 B3 B4<br>B5 B11 C1 C2 C4 C6<br>C8 | Presentación de trabajos e informes / Evaluación continua                         | 60           |
| Portafolio del alumno | A18 A19 B1 B5 C2<br>C4                          | Presentación de un portfolio personal que muestre los mejores trabajos realizados | 40           |



## Observaciones evaluación

Aquellos alumnos que dispongan de dispensa académica deberán contactar con el profesor para establecer el método de seguimiento de la asignatura y la elaboración de trabajos para superar la materia.

## Fuentes de información

|                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|-----------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Básica</b>         | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Khang Le, Mike Yamada, Felix Yoon, Scoot Robertson (2005). The Skillful Huntsman.</li> <li>- Richard Ormund (1970). John Singer Sargent; Paintings, Drawings, Watercolors.</li> <li>- Scott Robertson (2013). How to Draw: Drawing and Sketching Objects and Environments.</li> <li>- Marcos Mateu Mestre (2016). Framed Perspective Volume 1.</li> <li>- Betty Edwards (2000). Drawing on the right side of brain.</li> <li>- Betty Edwards (2006). El color (Crecimiento personal).</li> <li>- Hans P. Bacher (2008). Dream worlds. Production Design in animation.</li> <li>- Mike S. Fowler (2002). Animation background layout. From student to profesional.</li> <li>- Ed Gherther (2010). Layout and Composition for animation.</li> </ul> |
| <b>Complementaria</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Juanjo Guarnido, Juan Díaz Canales (2014). Blacksad. Edición Integral.</li> <li>- Juan Díaz Canales, Juanjo Guarnido (). BLACKSAD. LA HISTORIA DE LAS ACUARELAS .</li> <li>- Juan Díaz Canales, Juanjo Guarnido (). BLACKSAD. LA HISTORIA DE LAS ACUARELAS 2 .</li> <li>- Juan Díaz Canales, Juanjo Guarnido (). CÓMO SE HIZO... BLACKSAD .</li> <li>- Sonny Liew (). EL ARTE DE CHARLIE CHAN HOCK CHYE .</li> <li>- Art Spiegelman (). MAUS : RELATO DE UN SUPERVIVIENTE .</li> <li>- Art Spiegelman (). METAMAUS: VIAJE AL INTERIOR DE UN CLÁSICO MODERNO, MAUS (RESERVOIR GRÁFICA) .</li> <li>- Guy Delisle (). CRÓNICAS BIRMANAS .</li> <li>- Enrique Fernández Peláez (). BRIGADA.</li> <li>- Guy Delisle (). PYONGYANG .</li> </ul>         |

## Recomendaciones

### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Arte de Concepto I. Personajes/730529007

### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

### Asignaturas que continúan el temario

## Otros comentarios

Para ayudar a conseguir un entorno inmediato sostenida 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:La entrega de los trabajos documentales que se realicen en esta materia:-Se solicitarán en formato virtual y/o soporte informático-Se realizará a través de Moodle, en formato digital sin necesidad de imprimirlosEn caso de ser necesario realizarlos en papel:-No se emplearán plásticos-Se realizarán impresiones a doble cara.-Se empleará papel reciclado.-Se evitará la impresión de borradores.&nbsp;Además:-Se debe de hacer un uso sostenible de los recursos y la prevención de impactos negativos sobre el medio natural-Se debe tener en cuenta a importancia de los principios éticos relacionados con los valores de la sostenibilidad en los comportamientos personales y profesionales-Se incorpora perspectiva de género en la docencia de 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)-Se trabajará para identificar y modificar perjuicios y actitudes sexistas, y se influirá en el entorno para modificarlos y fomentar valores de respeto e igualdad.-Se deberán detectar situaciones de discriminación y se propondrán acciones y medidas para corregirlas.

(\*) 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