



Guía Docente				
Datos Identificativos				2023/24
Asignatura (*)	Arte de Concepto II. Contornas		Código	730529017
Titulación	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos			
Descriptorios				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Mestrado Oficial	2º cuadrimestre	Primeiro	Optativa	6
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónExpresión Gráfica Arquitectónica			
Coordinación	López Chao, Vicente Adrián	Correo electrónico	v.lchao@udc.es	
Profesorado	Castro Pena, Luz	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es	
	López Chao, Vicente Adrián		v.lchao@udc.es	
Web				
Descrición xeral	Nesta materia introducirase o alumnado na conceptualización e representación visual das contornas dun videoxogo. O alumnado aplicará de maneira supervisada os coñecementos adquiridos para crear os contidos visuais necesarios para conceptualizar as contornas 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	
O alumnado aprenderá a conceptualizar de maneira visual as contornas dun videoxogo.		AP19	BP1 BP2 BP3
			CP1



Adquirirá os coñecementos necesarios para conceptualizar de maneira visual, a través de esbozos e ilustracións, as contornas dun videoxogo.	AP18	BP4 BP5 BP11	CP2 CP4 CP6 CP8
---	------	--------------------	--------------------------

Contidos	
Temas	Subtemas
TEMA 00: INTRODUCCIÓN	Arte de concepto de contornas. Referentes en arte de concepto de contornas. Fundamentos de arte: Thumbnailing, perspectivas, composición, iluminación, cor e textura.
TEMA 01: TÉCNICAS DE DESENVOLVEMENTO DE CONCEPTOS	Thumbnailing Planos de profundidade Contraste e puntos clave Ferramentas en contornas dixitais
TEMA 02: PERSPECTIVA	Tipos de perspectivas que se poden aplicar nun videoxogo. O punto de vista. Debuxo ao natural
TEMA 03: COR	Tipos de cores. Cualidades. Psicoloxía. Harmonía. Volume.
TEMA 04: ILUMINACIÓN	Luminosidade da cor e volume en dúas dimensións. Proxección da luz e das sombras. Ferramentas dixitais para traballar a luz. Perspectiva atmosférica.
TEMA 05: TEXTURA	Fundamentos de debuxo orgánico. Técnicas de edición dixital: phototexturing, photobashing, digital matte painting.
TEMA 06: COMPOSICIÓN	Equilibrio. Puntos de interese. Composición da imaxe. Maquetación de láminas (model sheets). Storyline.

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Obradoiro	A18 B2 B11 C4 C6 C8	21	0	21
Traballos tutelados	A18 A19 B1 B2 B3 B4 B5 B11 C1 C2 C4 C6 C8	0	70	70
Portafolios do alumno	A18 A19 B1 B5 C2 C4	0	37	37
Sesión maxistral	B3 B4 C1	21	0	21
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
Obradoiro	O alumnado realizará os traballos prácticos que reforzarán os conceptos expostos en cada sesión, co apoio e supervisión do profesorado.
Traballos tutelados	O alumnado realizará os traballos prácticos propostos na aula, co apoio e supervisión do profesorado.
Portafolios do alumno	Cada alumna/o realizará unha showreel cos traballos prácticos solicitados polo profesorado.
Sesión maxistral	Clases teóricas presenciais, onde se exporán os conceptos teóricos que o alumnado debe coñecer e que serán de aplicación nos traballos prácticos.

Atención personalizada



Metodoloxías	Descrición
Obradoiro	Durante cada sesión do obradoiro, o alumnado recibirá de forma individual correccións sobre o seu traballo.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias	Descrición	Cualificación
Traballos tutelados	A18 A19 B1 B2 B3 B4 B5 B11 C1 C2 C4 C6 C8	Presentación de traballos e informes / Avaliación continua	80
Portafolios do alumno	A18 A19 B1 B5 C2 C4	Presentación dun portfolio persoal que mostre os mellores traballos realizados	20

Observacións avaliación

Avaliación de primeira oportunidadeCada estudante deberá asistir activamente ao 80% das clases teóricas e prácticas. Para optar á avaliación na primeira oportunidade, todas as prácticas deben entregarse en tempo e forma, para favorecer o seguemento continuo da materia mediante feedback semanal colectivo ou individual.

Dispensa académica (exención de asistencia)

Aquel alumnado que teña unha exención académica deberá dirixirse ao profesorado para establecer o método de seguimento da materia e a elaboración dos traballos para superar a materia en primeira convocatoria.

Avaliación de segunda oportunidadeO alumnado que non supere a materia na primeira oportunidade ou que non cumpra co 80% da asistencia, deberá acudir á convocatoria de segunda de oportunidade. Deberanse entregar tódalas prácticas do curso e, no caso de non ter seguemento do curso, a avaliación realizarase mediante unha proba de carácter gráfico de modo presencial que substituirá ao "Portfolio do alumno"

Cláusula de fraude académica

A realización fraudulenta de probas ou actividades de avaliación implicará directamente unha cualificación de 0 (SUSPENSO) na materia da convocatoria correspondente, quedando invalidada o resto das cualificacións obtidas.

Fontes de información



Bibliografía básica	- Amid Amidi (2011). The Art of Pixar: The Complete Colorscripts and Select Art from 25 Years of Animation . San Francisco: Chronicle Books - Alex Galuzin (2016). Preproduction Blueprint: how to plan game environments and level designs . North Charleston: CreateSpace - Hans P Bacher (2015). Sketchbook: composition studies for film . Laurence King - Hans P Bacher (2016). Vision: Color and Composition for Film . Talisman - Hans P. Bacher (2018). Dream worlds: production design for animation . Abingdon, Oxon: Routledge - Ian Roberts (2007). Mastering Composition: Techniques and Principles to Dramatically Improve Your Painting . North Light Book - James Gurney (2009). Imaginative realism: how to paint what doesn't exist . Kansas City: Andrews McMeel Publishing - James Gurney (2010). Color and light: a guide for the realist painter . Kansas City: Andrews McMeel Publishing - John Canemaker (1999). Paper dreams : the art & artists of Disney storyboards . New York: Disney Editions - Juan Díaz Canales y Juanjo Guarnido (2005). Blacksad: cómo se hizo . Barcelona: Norma Editorial - Marisa Lewis (ed.) (2016). Beyond art fundamentals: A guide to emotion, mood and storytelling for artists . 3dtotal Publishing - Robh Ruppel (2021). Graphic L.A. Los Angeles: Designstudio Press - Sean Lagh (ed.) (2020). Art fundamentals: light, shape, color, composition, perspective, depth & anatomy . 3dTotal Publishing - Tia Kratter (2017). The color of Pixar. San Francisco: Chronicle Books - Naughty Dog Studios (2020). The art of The Last of Us: part II . Milwaukee: Dark Horse Books
Bibliografía complementaria	- ArenaNet (2020). The complete art of Guild wars : ArenaNet 20th anniversary edition . Milwaukee: Dark Horse Books - Nintendo (2018). The Legend of Zelda: Breath of the Wild, Creating a Champion . Milwaukee: Dark Horse Books - Ian Tucker (ed.) (2020). The art of Ghost of Tsushima . Milwaukee: Dark Horse Books - Paul Davies (2017). The Art of Horizon zero dawn . London: Titan Books - Nick Stuttner y Wil Murray (2017). The last Guardian : an Extraordinary Story . Hamburg: FuturePress - Future Press (2020). The art of Ori and the Will of the wisps: a Future Press Art Book . Hamburg: Future Press - Michael Neilson (2020). The Art of Crash Bandicoot 4 : It's About Time . Santa Monica, California: Activision Publishing - Titan Books (2020). The art of Death Stranding . London: Titan Books - StudioMDHR (2019). The art of Cuphead . Milwaukee: Dark Horse Books - Bioware (2017). The Art of Mass Effect : Andromeda . Milwaukee: Dark Horse Books - Eric S. Trautmann (2004). The art of Halo: creating a virtual world . New York: Del Rey

Recomendacións
Materias que se recomenda ter cursado previamente
Arte de Concepto I. Personaxes/730529007
Materias que se recomenda cursar simultaneamente
Materias que continúan o temario
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":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 imprimilosEn caso de ser necesario realízalos en papel:-Non se empregarán plásticos-Realizaranse impresións a dobre cara.-Empregarase papel reciclado. -Evitarase a impresión de borradores. -Ademais: ? Débese de facer un uso sustentable 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? Incorpórase perspectiva de xénero na docencia desta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciárase a intervención en clase de alumnos e alumnas)? Traballárase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade.? Deberanse detectar situacións de discriminación e propoñeranse accións e medidas para corrixilas.

(*)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