



Información de la asignatura

Titulación: Grado en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos

Facultad: Facultad de Ciencias Jurídicas, Económicas y Sociales

Código: 2051211 **Nombre:** Concept artist

Créditos: 6,00 **ECTS** **Curso:** 2 **Semestre:** 1

Módulo: EXPRESIÓN GRÁFICA Y DIBUJO

Materia: EXPRESIÓN ARTÍSTICA **Carácter:** Formación Básica

Rama de conocimiento: Artes y Humanidades

Departamento: Multimedia y Artes Digitales

Tipo de enseñanza: Presencial

Lengua/-s en las que se imparte: Castellano

Profesorado:



Organización del módulo

EXPRESIÓN GRÁFICA Y DIBUJO

Materia	ECTS	Asignatura	ECTS	Curso/semestre
EXPRESIÓN ARTÍSTICA	18,00	Concept artist	6,00	2/1
		Dibujo anatómico	6,00	1/2
		Fundamentos del dibujo y expresión gráfica	6,00	1/1
IMAGEN DIGITAL	18,00	Diseño de interfaz gráfica GFX	6,00	1/2
		Pintura digital. Matte Painting	6,00	2/1
		Tratamiento digital de imágenes	6,00	1/1

Conocimientos recomendados

Fundamentos del dibujo y expresión gráfica
Dibujo anatómico
Tratamiento digital de imágenes

Requisitos previos

Es necesario haber superado las asignaturas de Fundamentos del dibujo y la expresión gráfica, así como Dibujo anatómico para cursar la asignatura de Concept Artist.



Resultados de aprendizaje

Al finalizar la asignatura, el estudiante deberá demostrar haber adquirido los siguientes resultados de aprendizaje:

- R1 Elaborar trabajos en los que se muestre un desarrollo creativo en el contexto del arte conceptual.
- R2 Desarrollar de forma cooperativa, en pequeño grupo, el arte conceptual de un proyecto de animación o videojuegos, a partir de la estética y requerimientos marcados en el briefing del proyecto.
- R3 Identificar nuevas tendencias en el campo de la animación y videojuegos y las incorpora en sus trabajos por medio del arte conceptual.
- R4 Recopilar información de fuentes culturales que le permiten utilizarlas como inspiración para la creación de animaciones y videojuegos.
- R5 Utilizar el arte conceptual para la creación y desarrollo de realidades existentes o imaginarias.
- R6 Ilustrar gráficamente por medio del arte conceptual la figura humana y su expresión.
- R7 Diseñar personajes por medio del dibujo anatómico.
- R8 Diseñar personajes en las historias en las están implicados por medio del arte conceptual.
- R9 Diseñar imágenes digitales para la creación de arte conceptual.



Competencias

En función de los resultados de aprendizaje de la asignatura las competencias a las que contribuye son: (valora de 1 a 4 siendo 4 la puntuación más alta)

BÁSICAS		Ponderación			
		1	2	3	4
B2	Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.				X

GENERALES		Ponderación			
		1	2	3	4
G1	Desarrollar ideas y propuestas originales e innovadoras en el área del diseño y narración de animación y videojuegos, en el trabajo requerido por un proyecto, combinando aspectos conceptuales y técnicos.				X
G2	Colaborar en equipos en los que se adoptan roles interdisciplinarios de cara a la elaboración de proyectos de animación y videojuegos.	X			
G3	Identificar nuevas tendencias en el campo de la animación y videojuegos e incorporarlas en sus trabajos.				X

ESPECÍFICAS		Ponderación			
		1	2	3	4
E1	Recabar información de las fuentes culturales (arte, historia, cine, cómic, literatura,...) que le permitan utilizarlas como inspiración y contextualización en las animaciones y videojuegos.				X
E5	Utilizar los conceptos específicos del arte conceptual en los proyectos de animación o videojuegos.				X
E9	Utilizar el dibujo como herramienta básica para la representación de realidades existentes o imaginarias.				X



E10	Representar gráficamente la figura humana y su expresión, de forma que pueda servir como material de referencia en diseño de personajes de videojuegos y animaciones.	X		
E11	Bocetar personajes y las historias en las que están implicados.			X
E18	Crear o retocar imágenes digitales.	X		



Sistema de evaluación de la adquisición de las competencias y sistema de calificaciones

Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado	Instrumento de evaluación
R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9	45,00%	Pruebas prácticas
R1, R2, R4, R5, R6, R7, R8, R9	55,00%	Elaboración de proyectos

Observaciones

En el porcentaje de Pruebas prácticas (45%) están contempladas tanto las pruebas prácticas (35%) como la nota a la asistencia del alumno (10%)

En el porcentaje de elaboración de proyectos (55%) está contemplado tanto el proyecto final (40%) como el examen final (15%)

Deberá obtenerse en el proyecto final una calificación de al menos 50% para computar y promediar las notas de las prácticas semanales.

Deberá también obtenerse en el examen final de 1ª o 2ª convocatoria un mínimo de aprobado (50% de la calificación en dicha prueba) para computar y promediar las calificaciones de las prácticas (prácticas semanales + proyecto final) y asistencia obtenidas durante el curso.

En cualquiera de los casos, si la primera convocatoria no ha sido aprobada el alumno debe realizar y superar la segunda convocatoria para aprobar la asignatura.

La presencia en el aula del alumno al inicio del examen conllevará la evaluación del mismo, sin posibilidad de poder reclamar como no presentado, aunque el alumno se ausente nada más comenzar dicho examen. Una vez aprobada la primera convocatoria no se podrá presentar trabajos para subir la nota obtenida en esta, ni dejar dicha convocatoria como suspendida para poder presentarse a la segunda en caso de petición por parte del alumno.

En caso de suspender el proyecto final, el alumno deberá recuperarlo entregándolo en las fechas de la 2ª convocatoria, aunque seguirá pudiendo presentarse en la 1ª convocatoria al examen final. No se permitirá la entrega de prácticas fuera de la fecha y hora establecida en la plataforma para cada una. La entrega de prácticas sólo podrá realizarse por medio de la plataforma. El formato de las prácticas entregadas será determinado en cada enunciado de las mismas. La entrega en un



formato diferente al especificado supondrá el suspenso de la práctica sin calificación posible.

En caso de suspender la primera convocatoria se podrá presentar uno o varios trabajos de cara a la segunda convocatoria **a criterio del profesor**, que sustituirá a uno no entregado o con baja calificación de la primera convocatoria; la calificación del primer trabajo quedaría anulada y se sustituirá por la obtenida en este nuevo trabajo.

ASISTENCIA.

La asistencia tendrá un porcentaje de 10% sobre la nota final. Cada falta de asistencia restará un 1% de la nota final, hasta un máximo del 10% en la asignatura. Las notas por asistencia y prácticas sólo podrán obtenerse en la primera convocatoria y se guardarán de cara al examen de segunda convocatoria para promediar con este en caso de no superar la primera convocatoria. En virtud de la normativa reguladora de la evaluación y calificación de las asignaturas de la UCV en su artículo 8.1 se establece que el alumno que no haya asistido, al menos, al 50% de las clases de la presente asignatura no podrá presentarse al examen en primera convocatoria. Se considerará como no asistencia tanto las faltas justificadas como no justificadas.

Quedarán excluidos de esta normativa aquellos alumnos que previamente y tras comunicar al profesor su situación personal reciban por parte del profesor el permiso de presentarse al examen en primera convocatoria si el docente considera justificada la ausencia, ya sea por motivos laborales, coincidencias de asignaturas, segundas matrículas, enfermedades graves, etc. Para acogerse a esta exención es absolutamente imprescindible haberlo hablado con el profesor al inicio de la asignatura y haber aceptado el procedimiento de evaluación que el profesor estime más adecuado. En ningún caso se podrá apelar por defecto o al final de la asignatura a estas situaciones para incumplir la norma.

El profesor puede establecer como criterios de no asistencia el retraso reiterado, la falta de atención en el aula (uso de móviles sin autorización, falta de participación, etc) pudiéndose sumar al cómputo general de no asistencia y en consecuencia contribuyendo a superar el límite que impide examinarse así como afectar al porcentaje establecido en la guía docente de asistencia y participación. La nota por asistencia se evaluará al inicio de la clase en el momento que se pase lista, si un alumno no está presente en ese momento se considerará falta de asistencia no justificada, a no ser que haya advertido previamente al profesor que va a llegar tarde por tutorías, trabajo u otro motivo justificado. Es responsabilidad del alumno indicar que está en clase en el momento en el que se le nombra para poder marcar su asistencia

PLAGIO Y USO DE IAS.



La copia o falsificación de diseños o trabajos extraídos de internet, otro medio o compañero supondrá **una falta grave y la anulación del total de las notas obtenidas en las prácticas durante el curso y el proyecto final, tanto para primera como segunda convocatoria** sin posibilidad de poder presentar un trabajo extra, es decir, el plagio supondrá **el suspenso sin posibilidad de recuperación**. Ante la duda por parte del alumno de la posibilidad de plagio, copia o falsificación es obligación de este consultar al docente sobre la creatividad o las referencias para poder desarrollar un trabajo, sin la consulta el alumno es responsable de la posibilidad de incurrir en esta falta grave.

El uso de herramientas de generación de imágenes por medio de inteligencia artificial para la realización de las prácticas está totalmente prohibido y su utilización supondrá el suspenso de todas las prácticas, **en las mismas condiciones que con el plagio**.

CRITERIOS PARA LA CONCESIÓN DE MATRÍCULA DE HONOR:

Según el artículo 22 de la Normativa Reguladora de la Evaluación y Calificación de las Asignaturas de la UCV, la mención de "Matrícula de Honor" podrá ser otorgada por el profesor responsable de la asignatura a estudiantes que hayan obtenido la calificación de "Sobresaliente". El número de menciones de "Matrícula de Honor" que se pueden otorgar no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos incluidos en la misma acta oficial, salvo que éste sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola "Matrícula de Honor".

Actividades formativas

Las metodologías que emplearemos para que los alumnos alcancen los resultados de aprendizaje de la asignatura serán:

- M2 Clase magistral participativa
- M3 Aprendizaje cooperativo
- M4 Resolución de ejercicios y problemas
- M6 Aprendizaje basado en proyectos



ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL

	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	HORAS	ECTS
Escucha activa, elaboración y planteamiento de preguntas, resúmenes, mapas conceptuales y/o apuntes que organizan la información recibida y trabajo en pequeños grupos (estructuras de Spencer Kagan) para procesar la información recibida. M2	R3	30,00	1,20
Aplicación de la teoría aprendida en circunstancias reales o simuladas. M6	R1, R2, R4, R5, R6, R7, R8, R9	36,00	1,44
TOTAL		66,00	2,64

ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO

	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	HORAS	ECTS
Trabajo autónomo. Estudio, memorización, preparación de pruebas, ejercitación de habilidades prácticas, elaboración de trabajos, ensayos, reflexiones, metacogniciones, elaboración portafolios... M6	R1, R2, R5, R8, R9	84,00	3,36
TOTAL		84,00	3,36



Descripción de los contenidos

Descripción de contenidos necesarios para la adquisición de los resultados de aprendizaje.

Contenidos teóricos:

Bloque de contenido	Contenidos
MÓDULO 1: Introducción al Concept Art	Introducción en la que se define el Concept Art, se exploran los roles y responsabilidades del artista conceptual en la producción, se destaca la importancia del arte conceptual en el proceso creativo y se presentan ejemplos prácticos.
MÓDULO 2: Fundamentos del diseño y el arte conceptual	Exploración de las herramientas utilizadas en el desarrollo del concept art, los principios básicos del diseño aplicados al arte conceptual, la ideación y conceptualización, etc.
MÓDULO 3: Creación de personajes	Aprender cómo diseñar personajes memorables y explorarás su apariencia, personalidad y detalles que los hacen únicos.
MÓDULO 4: Escenarios	Aprender a crear paisajes visuales que cuenten historias y establezcan el tono de un mundo imaginario. A través del uso de conceptos y técnicas se enseña a conceptualizar entornos según géneros y necesidades narrativas.
MÓDULO 5: Criaturas	Módulo enfocado en el diseño de criaturas para producciones de animación y videojuegos, se exploran contenidos como la variedad y originalidad en el diseño, anatomía y estructura, detalles, etc.
MÓDULO 6: Props y vehículos	Explorar el diseño de armas, armaduras, objetos y vehículos. Se hacen consideraciones estéticas y prácticas en el diseño, destacando la verosimilitud en el diseño o la integración de estos en un contexto concreto
PROYECTO FINAL	Proyecto final de asignatura en el que deberán aplicar en conjunto todo lo aprendido, enfocándolo en un único proyecto que desarrollaremos durante varias sesiones



Organización temporal del aprendizaje:

Bloque de contenido	Nº Sesiones	Horas
MÓDULO 1: Introducción al Concept Art	4,00	8,00
MÓDULO 2: Fundamentos del diseño y el arte conceptual	4,00	8,00
MÓDULO 3: Creación de personajes	4,00	8,00
MÓDULO 4: Escenarios	4,00	8,00
MÓDULO 5: Criaturas	4,00	8,00
MÓDULO 6: Props y vehículos	4,00	8,00
PROYECTO FINAL	9,00	18,00

Referencias