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:

2052A	José Ruiz De La Torre **(Profesor responsable)**	jose.rdelatorre@ucv.es

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 interdisciplinares 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 (35%) como el examen final (20%)

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