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:

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	Concept artist	6	2/1
		Dibujo anatómico	6	1/2
		Fundamentos del dibujo y la expresión gráfica	6	1/1
IMAGEN DIGITAL.	18	Diseño de interfaz gráfica GFX	6	1/2
		Pintura digital. Matte Painting	6	2/1
		Tratamiento digital de imágenes	6	1/1

Conocimientos recomendados

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

Otros tipos de requisitos

Es recomendable 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:

R10 - Elaborar trabajos en los que se muestre un desarrollo creativo en el contexto del arte conceptual. [RA9.3]

RA del titulo que concreta

Tipo RA: Descripción

- 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.

R11 - 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. [RA10.1]

RA del titulo que concreta

Tipo RA: Descripción

- Colaborar en equipos en los que se adoptan roles interdisciplinares de cara a la elaboración de proyectos de animación y videojuegos.

R12 - Identificar nuevas tendencias en el campo de la animación y videojuegos y las incorpora en sus trabajos por medio del arte conceptual. [RA9.4 / RA3.12]

RA del titulo que concreta

Tipo RA: Descripción

- 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.

- Ser capaz de recopilar e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas importantes de índole social, científica o ética.

R13 - Bosquejar historias por medio del dibujo teniendo en cuenta la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida, aplicando los principios derivados del concepto de ecología integral y respetando y poniendo en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible. [RA9.5 / RA3.13 / RA6.7 / RA7.7 / RA8.9]

RA del titulo que concreta

Tipo RA: Descripción

- Aplicar los principios derivados del concepto de ecología integral en sus propuestas o acciones, sea cual sea el alcance y el área de conocimiento y los contextos en las que se planteen.

- 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.

- Elaborar respuestas teórico-prácticas basadas en la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida.

- Respetar y poner en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible transfiriéndolos a toda actividad académica y profesional.

- Ser capaz de recopilar e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas importantes de índole social, científica o ética.

R14 - Utilizar el arte conceptual para la creación y desarrollo de realidades existentes o imaginarias. [RA1.1]

RA del titulo que concreta

Tipo RA: Descripción

- Haber adquirido conocimientos avanzados y demostrado una comprensión de los aspectos teóricos y prácticos y de la metodología de trabajo en su campo de estudio con una profundidad que llegue hasta la vanguardia del conocimiento.

R15 - Ilustrar gráficamente por medio del arte conceptual la figura humana y su expresión. [RA12.13]

RA del titulo que concreta

Tipo RA: Descripción

- Ilustrar y generar proyectos específicos de animación y videojuegos mediante procedimientos tradicionales y técnicas digitales.

R16 - Diseñar personajes en las historias en las están implicados por medio del arte conceptual. [RA12.14 / RA2.3]

RA del titulo que concreta

Tipo RA: Descripción

- Ilustrar y generar proyectos específicos de animación y videojuegos mediante procedimientos tradicionales y técnicas digitales.

Tipo RA: Descripción

- Aplicar correctamente sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y ser capaz de elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.

R17 - Diseñar imágenes digitales para la creación de arte conceptual. [RA12.15]

RA del titulo que concreta

Tipo RA: Descripción

- Ilustrar y generar proyectos específicos de animación y videojuegos mediante procedimientos tradicionales y técnicas digitales.

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

Modalidad presencial

Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado	Instrumento de evaluación
	55,00%	SE6 - Pruebas prácticas.
	45,00%	SE8 - Elaboración de proyectos.

Observaciones

En el porcentaje de pruebas prácticas (55%) está contemplado tanto las prácticas semanales (40%) como el examen final (15%). El proyecto final será el 45% restante de la nota

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 semanales y el proyecto final

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.

EXÁMENES, PRÁCTICAS Y 2ª CONVOCATORIA.
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.

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 cualquier caso en que el alumno suspenda la primera convocatoria deberá presentarse a segunda convocatoria bajo los siguientes criterios, dependiendo de las calificaciones obtenidas, las pruebas superadas o no superadas y el discernimiento del profesor:

En caso de suspender el proyecto final, el alumno deberá recuperarlo entregando un proyecto de características similares o distintas al originalmente realizado, a criterio del profesor (aún con esto, el alumno seguirá pudiendo presentarse en la 1ª convocatoria al examen final).

Adicionalmente, y en el caso de que el alumno también haya suspendido algún ejercicio práctico, se deberán 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.

Por último, si el examen está suspendido, el alumno podrá presentarse en las fechas de 2º convocatoria a la realización del mismo.

Todo deberá ser entregado en las fechas estipuladas por el profesor para la 2ª convocatoria

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. El objetivo es que el alumnado desarrolle sus propias competencias en dibujo, diseño y conceptualización visual, de modo que todo el material gráfico entregado deberá ser de autoría original del estudiante.

EVALUACIÓN ÚNICA

Acorde al artículo 9 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, la evaluación única está vinculada a la imposibilidad de la asistencia del alumnado matriculado en una titulación de modalidad presencial. Es, por tanto, un sistema de evaluación extraordinario y excepcional al que podrán optar aquellos estudiantes que, de forma justificada y acreditada, no puedan someterse al sistema de evaluación continua, y así lo soliciten al profesor responsable de la asignatura quien decidirá expresamente sobre la admisión de la petición de evaluación única del estudiante y se le comunicará la aceptación/denegación.

Por lo que a la asignatura de Concept Artist se refiere, el porcentaje de asistencia mínima requerido es del 80%, siendo pues este el límite a tener en consideración para la potencial solicitud de evaluación única. Esta, en caso de ser concedida, se articulará en base a una adaptación y ampliación tanto de las prácticas semanales, como del proyecto final, así como la exigencia por parte del alumno de una comunicación regular y significativa con el profesor sobre el desarrollo de sus ejercicios y trabajos (pudiendo anular las calificaciones de los trabajos de lo contrario). Esta adaptación serviría tanto en 1ª convocatoria como en 2ª convocatoria.

CRITERIOS PARA LA CONCESIÓN DE MATRÍCULA DE HONOR:
Según el artículo 14.4 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, la mención de "Matrícula de Honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en un grupo en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados 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 MD2 - Clase magistral participativa.

M3 MD3 - Aprendizaje cooperativo

M4 MD4 - Resolución de ejercicios y problemas.

M6 MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.

ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL

ACTIVIDAD	RELACIÓN CON RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA	METODOLOGÍA	HORAS	ECTS
AF2 - 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.	R11, R12, R13, R14, R15, R16, R17	MD2 - Clase magistral participativa.	18,00	0,72
AF3 - Elaboración de tareas -en equipos de tamaño reducido- con un objetivo común, con responsabilidad individual y colectiva, aprendiendo con y de otros.	R11, R12, R13, R14, R15, R16	MD3 - Aprendizaje cooperativo	2,00	0,08
AF4 - Aplicación de la teoría aprendida en circunstancias reales o simuladas.	R10	MD4 - Resolución de ejercicios y problemas.	40,00	1,60
TOTAL			**60,00**	**2,40**

ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO

ACTIVIDAD	RELACIÓN CON RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA	METODOLOGÍA	HORAS	ECTS
AF8 - Trabajo autónomo. Estudio, memorización, preparación de pruebas, ejercitación de habilidades prácticas, elaboración de trabajos, ensayos, reflexiones, metacogniciones, elaboración portafolios...	R10	MD4 - Resolución de ejercicios y problemas. MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.	10,00	0,40
AF3 - Elaboración de tareas -en equipos de tamaño reducido- con un objetivo común, con responsabilidad individual y colectiva, aprendiendo con y de otros.	R11, R12, R13, R14, R15, R16, R17	MD3 - Aprendizaje cooperativo	20,00	0,80
AF4 - Aplicación de la teoría aprendida en circunstancias reales o simuladas.	R11, R12, R13, R14, R15, R16, R17	MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.	60,00	2,40
TOTAL			**90,00**	**3,60**

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 explorar su apariencia, personalidad y detalles 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 se desarrollará durante varias sesiones

Organización temporal del aprendizaje:

Bloque de contenido	Nº Sesiones	Horas
MÓDULO 1: Introducción al Concept Art	3	6,00
MÓDULO 2: Fundamentos del diseño y el arte conceptual	4	8,00
MÓDULO 3: Creación de personajes	4	8,00
MÓDULO 4: Escenarios	4	8,00
MÓDULO 5: Criaturas	4	8,00
MÓDULO 6: Props y vehículos	4	8,00
PROYECTO FINAL	7	14,00

Referencias