GRADO EN BELLAS ARTES

Módulo:	**AVANZADO**
Materia:	**ESTRATEGIAS Y PROYECTOS DE PERFIL PROFESIONAL**
Asignatura:	804127 **CONCEPT ART I**

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Curso:	Tercero y cuarto
Carácter:	Optativa
Periodo de impartición:	1º semestre
Carga docente:	6 ECTS
Teórica	3 ECTS
Práctica	3 ECTS

Departamento responsable: Departamento de Dibujo y Grabado
Coordinadora: Dra. María de Iracheta Martín
Correo-e: mariadei@ucm.es
Tfno. Dpto.: 91 3943655

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

Descriptor:

La asignatura “Concept art I” es una asignatura de carácter optativo que forma parte del Área de Conocimiento de Dibujo de la titulación de Grado en Bellas Artes. El Concept art es una disciplina de las artes visuales que consiste en la creación del imaginario de un proyecto a partir de dibujo e ilustraciones. Es un perfil artístico muy demandado tanto en animación, como videojuegos, cine o publicidad.

La asignatura ofrece una introducción sobre el concept art focalizando la metodología en los procesos y técnicas de estimulación creativa y en el diseño de Escenarios, así como una introducción al diseño de Objetos e Interfaz. El conocimiento de las herramientas y la adquisición de destrezas básicas en el uso de las aplicaciones relacionadas con el dibujo, la creatividad, la perspectiva, el color, el claroscuro, y el trabajo en equipo, permitirán introducirse en el mundo profesional de esta disciplina.

OBJETIVOS

Objetivos generales

- **OG.1.** Dotar al estudiante de los instrumentos necesarios para la integración de sus conocimientos en procesos de creación autónoma y/o de experimentación interdisciplinar para que pueda desarrollar su práctica artística en todo tipo de formatos y espacios culturales.
- **O.G.2.** Preparar a la persona graduada para una práctica artística profesional que le permita tanto asumir un compromiso con la realidad contemporánea como recibir el pleno reconocimiento social de sus competencias.

Objetivos específicos

- **O.E.2.** Capacitar al alumno para desarrollar procesos de creación artística mediante el aprendizaje de las diferentes tecnologías, favoreciendo la reflexión crítica sobre el propio trabajo y la toma de conciencia del contexto en que se desarrolla.
- **O.E.3.** Enseñar los problemas definidos por otros artistas, así como las soluciones dadas por éstos, los criterios utilizados y el porqué de los mismos.
- **O.E.5.** Capacitar al alumno para adquirir conocimientos sobre la estructura de la industria cultural, así como la ubicación y configuración de los centros de toma de decisiones relativas a la misma.
- **O.E.6.** Habilitar al estudiante para que elabore estrategias de creación artística mediante la realización de proyectos individuales o en equipo, bajo la conciencia de la capacidad transformadora del arte, como agente activo en la configuración de las culturas.
- **O.E.7.** Formar al graduado o graduada desde la experiencia artística que, como experiencia de conocimiento, constituya la base de identificación de los diferentes perfiles profesionales de los graduados en Bellas Artes.

Objetivos transversales

- **O.T.1.** Dotar al estudiante del conocimiento sobre el lenguaje necesario para dominar la expresión oral y escrita en su lengua propia.
- **O.T.2**. Capacitar al estudiante para la búsqueda de información, su análisis, interpretación, síntesis y transmisión.
- **O.T.3.** Capacitar al estudiante para la resolución de problemas de forma creativa e innovadora.
- **O.T.4.** Capacitar al estudiante para el trabajo y el aprendizaje autónomos.
- **O.T.5.** Capacitar al estudiante para adquirir las competencias de comunicación necesarias para establecer redes de contactos nacionales e internacionales.

COMPETENCIAS

Competencias Generales Grado en BBAA.

- **C.G.3** Competencia para la comunicación. Capacidad para exponer oralmente y por escrito con claridad problemas complejos y proyectos dentro de su campo de estudio.
- **C.G.4.** Competencia para el aprendizaje autónomo.
- **C.G.7.** Competencia para integrarse en grupos multidisciplinares. Capacidad de colaboración con profesionales de otros campos.
- **C.G.11**. Habilidades interpersonales, conciencia de las capacidades y de los recursos propios.
- **C.G.12**. Competencia para adaptarse a nuevas situaciones, realizando una labor creativa de acuerdo con los derechos fundamentales y de igualdad entre hombres y mujeres, con los principios de igualdad de oportunidades y accesibilidad universal de las personas con discapacidad y con los valores propios de la cultura de la paz y de los valores democráticos.

Competencias Específicas Grado en BBAA

- **C.E.12**. Conocimiento de los materiales y de sus procesos derivados de creación y/o producción. Conocer los materiales, procedimientos y técnicas que se asocian a cada lenguaje artístico.
- **C.E.18.** Habilidad para una presentación adecuada de los proyectos artísticos. Saber comunicar los proyectos artísticos en contextos diversificados.
- **C.E.21.** Capacidad de comprender y valorar discursos artísticos en relación con la propia obra. Establecer medios para comparar y relacionar la obra artística personal con el contexto creativo.
- **C.E.22.** Capacidad de producir y relacionar ideas dentro del proceso creativo.
- **C.E.32.** Capacidad de aplicar profesionalmente tecnologías específicas. Utilizar las herramientas apropiadas para los lenguajes artísticos propios.

CONTENIDOS

Tema 0 Seguridad, higiene y buenas prácticas en la asignatura.

Tema 1 Introducción al concept art. Evolución y principales corrientes artísticas.

1.1. Definición del concept art. Artistas referentes.

1.2. Funciones y perfiles profesionales en el campo del concept art.

1.3. Documentación y materiales de referencia. El Moodboard. El trabajo en equipo.

Tema 2 Técnicas Digitales.

2.1. El *Speedpainting* enfocado al diseño de escenarios.

2.2. El *Mattepainting.* Entornos reales o artificiales. Ambientes fantásticos.

2.3. El Color en la construcción de ambientes. *Colorscrips*.

Tema 3 Técnicas de estimulación creativa.

3.1. Herramientas y técnicas analógicas y digitales en la creación de bocetos previos de una producción.

3.2. El encuadre: aplicación de la perspectiva y profundidad en el diseño de entornos.

3.3. Psicología del color aplicada a la emoción ambiental.

Tema 4 Definición y Representación del entorno: contexto narrativo, geografía, clima, flora, arquitectura.

4.2. Creación de elementos básicos de la naturaleza.

4.2. Creación de atmósferas.

Tema 5 Introducción al diseño de Objetos y Props para entornos.

Tema 6. Introducción al diseño de Interfaz: mapas.

Tema 7 El diseño de Portfolio.

5.2. Estrategias de diseño de portfolio.

5.2. Eventos, congresos, festivales.

METODOLOGÍA

El método a seguir en el desarrollo de los contenidos tiene la siguiente estructura:

- Al comienzo de cada tema se expondrá el contenido y objetivos principales de dicho tema. Desarrollo teórico de los contenidos. En la mayoría de los casos se pondrán ejemplos prácticos mediante problemas resueltos, clasificados por tipos, según las ideas o conceptos más significativos de cada contenido tratado. Al final del tema se pondrán plantear nuevas propuestas que permitan interrelacionar contenidos ya estudiados con los del resto de la asignatura o con otras asignaturas. Como apoyo a las explicaciones teóricas, se proporcionará a los alumnos el material docente apropiado en el Campus Virtual.
- Propuesta de ejercicios. Se pretende que los estudiantes comprueben y asimilen los conceptos explicados según se van tratando.
- Cuestiones y problemas. Al final de cada tema se desarrollarán diversas actividades para contribuir a que los estudiantes refuercen los conocimientos adquiridos.

Actividad Formativa

Actividad	Competencias generales y específicas relacionadas	ECTS
Lecciones magistrales centradas en contenidos teóricos con exposiciones y explicaciones con apoyo de referencias visuales. Clases de presentación de ejercicios, trabajos o proyectos a desarrollar. Resolución de ejercicios individualmente o en grupos. Exposición y presentación de trabajos ante el profesor. Debates dirigidos por el docente y realización de exámenes programados.	C.G: 3, 7, 12 (BBAA) y 1 y 4 (Diseño) C.E.: 18, 21, 22, 32 (BBAA) 1, 3, 7 (Diseño)	

Actividad	Competencias generales y específicas relacionadas	ECTS
Realización por parte del estudiante de los ejercicios y propuestas indicadas por el docente.	C.G: 4, 11, 12 (BBAA) 1, 4,5 (Diseño) C.E. 12, 18, 21,22, 32 (BBAA) 1, 3, 7, (Diseño)	4,5
Investigación bibliográfica y fuentes auxiliares. Empleo del Campus Virtual. Preparación de evaluaciones. Lectura y estudio. Resúmenes teóricos. Visitas a museos y exposiciones.	C.G: 4 y 11 (BBAA) y 5 (Diseño) C.E. 21, 32 (BBAA); 3 y 7 (Diseño)	

Actividad del estudiante

- Estudio de los contenidos teóricos
- Propuesta de ejercicios para realizar tanto en las clases presenciales, como en el tiempo dedicado a la formación autónoma del alumno sobre los temas tratados.
- Realización de breves proyectos personales de estudio sobre temas que se desarrollan en los contenidos de la asignatura.
- Participación en debates, talleres y otras actividades de clase.

Cronograma

Las actividades que los estudiantes han de realizar a lo largo del curso se expondrán por el profesor al comienzo de éste.

EVALUACIÓN

- **Evaluación continua a través del seguimiento del trabajo en el aula:**
  La evaluación del trabajo de aprendizaje realizado por el estudiante considerará la destreza y capacidad para la resolución de los proyectos, problemas, ejercicios propuestos, u otras actividades. Los trabajos se someterán a la valoración del profesor/a, el cual tendrá en cuenta tanto el tratamiento conceptual como la claridad de la presentación.

- **Asistencia y participación en las clases:**
  Es obligatoria la asistencia a las clases, tanto en los estudios de Grado como en los de Máster puesto que son presenciales.

- **Evaluación global del proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias y conocimientos**:
  Calificación numérica final de 0 a 10 según la legislación vigente
  El rendimiento del alumno se medirá de forma proporcional del modo siguiente:

  El rendimiento académico del estudiante se evalúa proporcionalmente atendiendo a la calificación de la actividad en el aula y en los talleres (un 60 %), el trabajo autónomo y proyecto final (un 30%) del total y la asistencia y participación activa en el aula (cerca del 10%).

Para la evaluación final es obligatoria la participación en las diferentes actividades propuestas. Para poder acceder a la evaluación final será necesario que el estudiante haya participado al menos en el 70% de las actividades presenciales.

El rendimiento académico del estudiante y la calificación final de la asignatura se computarán de forma ponderada atendiendo a los porcentajes mencionados, que se mantendrán en todas las convocatorias.

BIBLIOGRAFÍA

No se va a seguir un libro de texto concreto para el desarrollo de la asignatura. A continuación se relacionan textos recomendados de carácter general:

Bibliografía básica

- De Iracheta, M. y Pérez, C (2022). *El concept art en videojuegos.* Síntesis
- 3DTotal (2009*) Digital Painting Techniques. Master collection: vol.1*. Elsevier.
- Stoneham, B. (2010*) How to Create Fantasy Art for Video Games: A Complete Guide to Creating Concepts, Characters, and Worlds*. A&C Black Publishers
- Gurney, J. (2009). *Imaginative Realism: How to Paint What Doesn't Exist, vol.1*. Andrews McMeel Publishing
- Gurney, J. (2010*). Color and Light: A Guide for the Realist Painter, vol.2*. Andrews McMeel Publishing
- Norling, E.R (1939). *Perspective Made Easy. Dover Publications*, inc.
- Amidi, A. (2011) *The Art of Pixar. The Complete Color Scripts and Select Art from 25 Years of Animation.* Chronicle Books.

Bibliografía complementaria

- Le, K; Yamada, M & Yoon, F. (2005). *The Skillful Huntsman. Visual development of a Grimm tale at Art Center College of Design.* Design Studio Press
- McKee, R., & Lochart, J. (2004). *El guión: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones* (3a ed.). Alba.
- Selby, A., & Arcos, M. (2009). *Animación: nuevos proyectos y procesos.* Parramón.
- Simon, M. (2009). *Storyboards: cómo dibujar el movimiento* (3a. ed.). Omega.
- *Eisner, W. (nueva ed. 2024). El cómic y el arte secuencial.* Norma Editorial.
- Rogers, S. (2010) *Level up! The guide to Great Videogame Design*. Wiley