GRADO EN BELLAS ARTES

Módulo:	COMPLEMENTARIO
Materia:	TECNOLOGÍA DE LOS NUEVOS MEDIOS
Asignatura:	CÓDIGO: 805505 NOMBRE: **CONCEPT ART II**

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Curso:	3º y 4º Optativa
Carácter:	2º semestre
Periodo de impartición:	6 ECTS
Carga docente:	3 ECTS
Teórica	3 ECTS
Práctica	6 horas/semana

Departamento responsable: DISEÑO E IMAGEN
Coordinador: Óscar Hernández Muñoz
Correo electrónico: oscarhernandez@ucm.es

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

Descriptor:

El *Concept art* es una disciplina de las artes visuales que consiste en la creación del imaginario de un proyecto, incluyendo especialmente los personajes y objetos que aparecen en él, así como los escenarios en los que se desarrolla la trama. Se trata de una especialidad con un claro perfil artístico, que es muy demandada tanto en animación, como videojuegos, cómic, cine o publicidad, entre otros. Su instrumento de trabajo principal es el dibujo, ya sea empleando medios analógicos o digitales, pero también la fotografía o el modelado 3D, entre otros.
La asignatura Concept Art II se centra en el diseño de personajes y *props* (armas, utensilios, vehículos, mobiliario, máquinas, etc.). En ella se revisan aquellos aspectos clave para la representación de seres vivos, como la anatomía artística o el dibujo de indumentaria, y también para dibujar todo tipo de objetos, haciendo hincapié en la representación en perspectiva y la representación de distintos tipos de materiales. Los trabajos prácticos tienen como objetivo principal adquirir los conocimientos y desarrollar las habilidades necesarias para la elaboración de los documentos de diseño de personajes y *props*.

OBJETIVOS

Objetivos generales:

- **OG.1.** Proveer a los estudiantes de las capacidades para obtener un perfil de Diseñador Experto que pueda sostener sus actividades en todos aquellos aspectos técnicos del diseño desde la primera fase de concepción hasta las fases últimas de producción y distribución.
- **OG.3.** Promover en el estudiante el conocimiento y el dominio de las habilidades que son propias de la manera de pensar y trabajar de los diseñadores en el ejercicio de su labor.

- **OG.4.** Fomentar una aproximación al diseño orientada al conocimiento de sus diferentes modalidades y tradiciones, a la comprensión de los procesos técnicos y tecnológicos, así como al conocimiento de los materiales y las habilidades técnicas necesarias para trabajar con ellos.

Objetivos específicos:

- Conocer la función social del *concept art* y la evolución de sus técnicas, materiales y conceptos históricos.
- Dominar los procedimientos técnicos empleados en *concept art*, así como los instrumentos y tecnologías necesarios para el desarrollo de esta disciplina.
- Conocer el flujo de trabajo y los procesos habituales en *concept art*: Investigación, documentación, selección de elementos y elaboración de documentos de diseño.
- Poner en práctica los conocimientos adquiridos en relación con la representación de seres vivos y objetos empleando diferentes estilos gráficos con el fin de crear personajes y props idóneos para un proyecto dado.

COMPETENCIAS

Competencias generales:

- **CG.1.** Comprender y utilizar el lenguaje y las herramientas gráficas para modelizar, simular y resolver problemas, reconociendo y valorando las situaciones y problemas susceptibles de ser tratados en el ámbito del Diseño.
- **CG.4.** Aplicar los necesarios conocimientos de modelización, tecnología de los materiales y técnicas de producción al desarrollo de los proyectos de diseño atendiendo a su viabilidad y a los condicionantes sociales, tecnológicos y medioambientales.
- **CG.5.** Conocer las posibilidades operativas de las herramientas informáticas y familiarizarse con el manejo de los programas adecuados a cada una de las actividades inherentes a las diferentes áreas del Diseño.

Competencias Específicas:

- **CE.1.** Resolver casos reales planteados en el ámbito de la sociedad mediante habilidades de ideación, representación, proyectación, modelización y optimización, entendiendo sus condicionantes sociológicos, antropológicos, psicológicos y ergonómicos.
- **CE.3.** Conocer y utilizar adecuadamente las herramientas y técnicas tradicionales y digitales más adecuadas a la resolución de los problemas específicos que sean planteados en el campo del diseño.
- **CE.7.** Ser capaz de realizar trabajos profesionales en los campos del diseño gráfico, objetual, escenográfico y en los nuevos medios.

CONTENIDOS

- Seguridad, higiene y buenas prácticas en la asignatura.
- Diseño de personajes: tipologías: géneros, estilos, jerarquías, etc.
- Definición del personaje: características físicas, psicológicas, culturales y sociales.
- Anatomía humana y animal.
- Diseño de vestuario.
- Expresiones corporales y poses de acción.

- Hojas de modelo de personaje: vistas, expresiones y poses.
- Elaboración de prototipos de personaje 2D y 3D.
- Diseño de utilería o atrezo (*props*): definición del objeto: características físicas, materiales que lo componen, funcionalidad, contexto histórico, social y cultural.
- Diseño de objetos de mano (aparatos, herramientas, armas, etc.).
- Diseño de mobiliario y otros equipamientos.
- Diseño de Vehículos (terrestres, acuáticos, aeronaves, naves espaciales, etc.)
- Proceso de elaboración de una hoja de diseño de prop.
- Proceso de elaboración de prototipos de props 2D y 3D.

METODOLOGÍA

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

- Introducción al tema, donde se pretende exponer de manera sucinta los contenidos a tratar.
- 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.
- Propuesta de ejercicios. Se pretende que los estudiantes comprueben si van asimilando los conceptos explicados según éstos se van tratando.
- Cuestiones y problemas. Al final de cada tema se desarrollarán estas actividades para contribuir a que los estudiantes refuercen los conocimientos adquiridos.

Actividad Formativa:

Actividad	Competencias generales y específicas	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.	CG2. CG4 CE1. CE5. CG8	3
Realización por parte del estudiante de los ejercicios y propuestas indicadas por el docente.	CG2. CG4 CE1. CE5. CG8	60-70% de los 3 ECTs de trabajo autónomo del estudiante.
Investigación bibliográfica y fuentes auxiliares. Empleo del Campus Virtual. Preparación de evaluaciones. Lectura y estudio. Resúmenes teóricos. Visitas a museos y exposiciones.	CG2. CG4 CE1. CE5. CG8	40-30% de los 3 ECTs de trabajo autónomo del estudiante.

Actividad del estudiante:

- Realización de ejercicios que permitan al estudiante incorporar a su propia experiencia las teorías expuestas.
- Realización de proyectos que permitan a los estudiantes experimentar el trabajo de un pequeño encargo, y que esta metodología les sea válida para resolver proyectos de mayor complejidad.

Cronograma:

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

EVALUACIÓN

- Evaluación continua a través del seguimiento del trabajo en el aula.
- Evaluación continua de la exposición de trabajos autónomos y de sus resultados.
- Evaluación global del proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias y conocimientos.
- Calificación numérica de 0 a 10 según la legislación vigente.
- El rendimiento académico del estudiante se evalúa proporcionalmente 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

- Cowan, F. (2006). *Dibujar y pintar personajes de fantasía. De la imaginación a la página.* Norma Editorial. ISBN-13: 978-8498143454.
- de Iracheta, M y Pérez, C. (2022). *El concept art en videojuegos*. Editorial Síntesis. ISBN-13: 978-8413572178.
- Gurney, J. (2015). *Luz y color* (4ª Edición). Anaya Multimedia. ISBN-13: 978-8441536722
- Gurney, J. (2016). *Realismo imaginativo* (2ª Edición). Anaya Multimedia. ISBN-13: 978-8441538078.
- Mattesi, M.D. (2008). Character Design from Life Drawing. Focal Press. ISBN-13: 978-0240809939.
- Robertson, S. y Bertling, T. (2020). *How to Render TP: The Fundamentals of Light, Shadow and Reflectivity*. Anaya Multimedia. ISBN-13: 978-8441542822.
- Robertson, S. y Bertling, T. (2013). *How to Draw: Drawing and Sketching Objects and Environments from Your Imagination*. Anaya Multimedia. ISBN-13: 978-1933492759.
- Szunyoghy, A. y Feher, G. (2014). *Escuela de dibujo anatomía humana y animal*. Ullmann. ISBN-13: 978-3848010103.
- Tiner, R. (1992). Figure drawing without a model. David & Charles. ISBN-10: 0715306464.
- Zarins, U. y Kondrats, S. (2014). *Anatomy for Sculptors Understanding the Human Form*. Exonicus LLC. ISBN-13: 978-0990341109.