

## DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Nombre asignatura:	CONCEPT ART E INDUSTRIA AUDIOVISUAL
Centro responsable:	Facultad de Bellas Artes
Área 1:	Pintura
Departamento 1:	Pintura
Tipología:	OPTATIVA
Periodo impartición:	1º cuatrimestre
Créditos ECTS:	6
Horas totales:	150

## OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

### CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS ESPECÍFICOS:

C.34. Conoce los procesos implicados en el desarrollo de proyectos artísticos para la industria audiovisual.

C.35. Analiza el papel de las referencias como ayuda principal en el desarrollo de proyectos artísticos.

C.36. Comprende el funcionamiento de la narrativa audiovisual y sus implicaciones en el desarrollo de material vinculado a un proyecto audiovisual.

C.37. Conoce los principios y fundamentos del color y la luz aplicados en la industria del cine y los videojuegos.

C.38. Adquiere conocimientos profesionales, tanto teóricos como prácticos, y una metodología adecuada en relación con la industria audiovisual.

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

#### Competencias

COM.73. Profundizar en el conocimiento, las técnicas y el desarrollo de proyectos artísticos profesionales.

COM.74. Asumir roles y responsabilidades en lo que respecta al desarrollo de trabajos de carácter colectivo.

COM.75. Evaluar y seleccionar los recursos adecuados para el desarrollo de una metodología adecuada en la industria audiovisual.

COM.76. Integrar un vocabulario y terminología técnica profesional en el sector del concept art.

COM.77. Capacitar en el desarrollo de habilidades conceptuales y técnicas adecuadas para la inserción en el mundo profesional vinculado con la industria audiovisual.

### **Habilidades o destrezas**

#### **HD. 41 a 45**

HD.41. Ejecuta técnicas y procedimientos adecuados en relación con los estándares de la industria audiovisual.

HD.42. Planifica las fases de trabajo y entiende las claves de cada una.

HD.43. Aplica adecuadamente las técnicas aprendidas.

HD.44. Traslada correctamente los conceptos en el desarrollo de proyectos personales con una adecuada interrelación.

HD.45. Expone de forma profesional y justificada el desarrollo de una investigación artística llevada a cabo dentro de un proyecto colectivo.

### **CONTENIDOS O BLOQUES TEMÁTICOS**

---

La materia se centra en las distintas técnicas digitales de concept art empleadas en la industria del entretenimiento para el desarrollo de ideas en proyectos audiovisuales. La asignatura profundizará en los siguientes contenidos: narrativa audiovisual; análisis de referencias; diseño de personajes, escenarios y objetos; estilización de formas; estudio de perspectiva, luz, color y atmósfera; empleo de técnicas especializadas (photobashing, siluetas negras, thumbnails); arte final y portfolio profesional.

BLOQUE I. - Fundamentos del concept art en la industria audiovisual.

Tema 1. Definición, funciones, roles y departamentos de arte.

Tema 2. Metodología, técnicas, referencias, herramientas de trabajo y portfolio.

BLOQUE II. - Concept art 1. Escenarios

Tema 3. Thumbnails, perspectiva, contraste y color.

Tema 4. Historia, atmósfera y ambientación (arquitectura y gameplay).

BLOQUE III. - Concept art 2. Personajes

Tema 5. Siluetas, ritmo, proporciones y anatomía (humanos, animales y criaturas fantásticas)

Tema 6. Expresiones, movimiento, volumen, color y vestuario.

BLOQUE IV. - Concept art 3. Vehículos y objetos

Tema 7. Objeto y función (Fundamentos del diseño industrial).

Tema 8. Diseño de vehículos, objetos, mapas e interfaces visuales.

### **RELACIÓN DETALLADA Y ORDENACIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS**

Presentación de la asignatura/prevención de riesgos – 2 horas (1 sesión)

BLOQUE I.- 2 horas (1 sesión)

BLOQUE II.- 20 horas (10 sesiones)



**MENCIÓN NNTT  
GRADO EN BBAA  
PROPUESTA DE PROGRAMA - PROYECTO ASIGNATURA**

BLOQUE III.- 20 horas (10 sesiones)

BLOQUE IV.- 16 horas (8 sesiones)

NOTA: El orden de impartición de los bloques temáticos es orientativo, adaptándose a las necesidades docentes, y estará en función de las particularidades que el grupo presente sobre su propio aprendizaje y las adaptaciones metodológicas que se requieran.

### **ACTIVIDADES FORMATIVAS Y HORAS LECTIVAS**

Actividad	Horas	Créditos
Clases Teórico/ Prácticas	60	6

### **METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE**

#### **DISTRIBUCIÓN GENERAL DE LAS HORAS**

Horas de clase: 60

Horas de talleres programados: 45

Horas de trabajo autónomo del estudiante + tutorías + actividades de evaluación no presenciales: 45

HORAS TOTALES: 150

#### **ACTIVIDADES FORMATIVAS PRESENCIALES**

##### **AF.01. Clases expositivas/participativas**

MD.01. Método expositivo

El profesorado combinará la exposición de los contenidos teóricos de cada unidad temática con la realización de ejemplos prácticos para demostrar su aplicación al alumnado.

##### **AF.02. Clases prácticas**

MD.02. Resolución de ejercicios o problemas

El docente planteará problemas conceptuales y técnicos a los estudiantes con el propósito de reforzar los conceptos fundamentales mediante la práctica.

MD.05. Aprendizaje cooperativo en grupos pequeños

El docente dividirá al grupo principal en pequeños equipos con el fin de fomentar la cooperación y el aprendizaje colectivo para resolver determinadas tareas, asimilando algunas de las metodologías desempeñadas por la industria audiovisual.

MD.06. Aprendizaje orientado a proyectos

El docente propondrá desde los inicios un proyecto principal y determinará las fases de su producción. Los estudiantes deberán desarrollar estrategias para abordarlo desde distintos

enfoques, con el uso de técnicas y herramientas trabajadas en clase y fuera de ellas.

## **ACTIVIDADES FORMATIVAS SEMIPRESENCIALES**

### **AF.04. Prácticas de taller**

MD.02. Resolución de ejercicios o problemas

MD.05. Aprendizaje cooperativo en grupos pequeños

MD.06. Aprendizaje orientado a proyectos

## **ACTIVIDADES FORMATIVAS NO PRESENCIALES**

### **AF.08. Trabajo autónomo del estudiante**

MD.02. Resolución de ejercicios o problemas

MD.06. Aprendizaje orientado a proyectos

MD.07. Estudio y trabajo autónomo

El estudiante deberá aprovechar algunas horas en período no presencial para ampliar los conocimientos teóricos y prácticos presentados en clase, así como desarrollar habilidades técnicas sobre las herramientas utilizadas en la asignatura.

## **TUTORÍAS**

De acuerdo con lo establecido por la normativa, se publicarán los horarios de tutorías en los que, cuando resulte necesario, el estudiante podrá contar con la orientación del profesor mediante una atención individualizada. Será necesaria cita previa.

## **SISTEMAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN**

---

### **DESCRIPCIÓN GENERAL DEL SISTEMA Y REQUISITOS DE EVALUACIÓN**

Se seguirá un único SISTEMA DE EVALUACIÓN CONTINUA que ofrecerá al estudiante la posibilidad de llevar a cabo un desarrollo progresivo para la adecuada adquisición de los conocimientos y competencias de la asignatura. No se contempla la posibilidad de realización de una prueba final para la primera convocatoria; el estudiante que no apruebe la materia mediante el sistema que a continuación se desarrolla, solo podrá presentarse en la siguiente convocatoria.

En base a la **NORMATIVA REGULADORA DE LA EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN DE LAS ASIGNATURAS** (Art. 23.3), la no realización por el estudiante de un número de actividades de evaluación que supongan conjuntamente más del 50% de la ponderación de la calificación final de la convocatoria determinará la mención de "NO PRESENTADO" en el acta final.

Obtención de la calificación final en la primera convocatoria: La nota final en la primera convocatoria se obtendrá mediante la suma de las calificaciones parciales de las siguientes actividades de evaluación aplicando los porcentajes que se indican:

- Presentación oral: ponderación mínima del 0% y máxima del 50% de la calificación final.
- Presentación de proyectos o trabajos: ponderación mínima del 0% y máxima del 80% de la calificación final.

- Actividad de trabajo experimental y/o práctico: ponderación mínima del 0% y máxima del 80% de la calificación final.
- Informe de trabajo experimental y/o práctico: ponderación mínima del 0% y máxima del 50% de la calificación final.

Al comienzo del cuatrimestre se determinará un calendario para la/s entrega/s y/o su presentación.

## **SISTEMA DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN PARA LA PRIMERA CONVOCATORIA**

### **Actividades de evaluación en periodo de clase**

SE.02. Sistema de evaluación continua 0 – 100%

- Presentación de proyectos o trabajos de clase y estudios preparatorios: **40%**
- Actividad de trabajo experimental y/o práctico final: **60%**

Es imprescindible la entrega de al menos el 80% de los proyectos o trabajos de clase para la evaluación del trabajo experimental y/o práctico de la asignatura.

### **Actividades de evaluación en período de evaluación**

No se contempla.

## **SISTEMA DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN PARA LAS 2ª Y 3ª CONVOCATORIAS**

Requisito previo para la evaluación en la segunda convocatoria y en la tercera convocatoria:

Presentación de todas las actividades propuestas en clase durante el cuatrimestre, así como el trabajo experimental práctico, correctamente realizadas y entregadas bajo las instrucciones establecidas por el equipo docente, antes de empezar la prueba práctica establecida para superar la segunda convocatoria.

Pasados 10 minutos del comienzo de la prueba práctica, no se permitirá el acceso a la misma. Se calificará con un NO PRESENTADO a las personas que transcurrido el tiempo citado no se encuentren en el aula.

### **Actividades de evaluación**

- Presentación de proyectos o trabajos: **calificación de 0 a 10 suponiendo un 25%** de la calificación final.

Presentación de todas las actividades propuestas en clase durante el cuatrimestre, así como el trabajo experimental práctico de creación personal.

Los trabajos presentados serán evaluados recibiendo una puntuación de 0 a 10 que constituirá el 25% de la calificación final.

- Actividad de trabajo experimental y/o práctico: **calificación de 0 a 10 suponiendo un 75% de la calificación final.**

Consistirá en una prueba práctica que será realizada in situ con las indicaciones dadas por el equipo docente, donde se demostrarán los conocimientos y destrezas adquiridos sobre la materia incluida en el programa de la asignatura vista en clase.



**MENCIÓN NNTT  
GRADO EN BBAA  
PROPUESTA DE PROGRAMA - PROYECTO ASIGNATURA**

La prueba realizada será evaluada recibiendo una puntuación de 0 hasta 10, que constituirá el 75% del total de la calificación final.

### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA LA 1ª, 2ª Y 3ª CONVOCATORIA**

Se mantienen los mismos criterios de evaluación para las tres convocatorias.

#### **Criterios de evaluación para:**

- Recopilación y análisis de la documentación y otras fuentes utilizadas.
- Dominio de los recursos y técnicas aprendidas.
- Profundidad en el uso de las herramientas.
- Adecuación a los sistemas de trabajo individuales y grupales de la asignatura.
- Calidad y originalidad en la presentación del material.
- Competencia profesional en el desarrollo y entrega de los trabajos.
- Cumplimiento de los requisitos formales exigidos por el profesorado.

### **CONSERVACIÓN DE TRABAJOS EVALUADOS**

Atendiendo al Artículo 31 de la Normativa Reguladora de la Evaluación y Calificación de las Asignaturas, dada la dificultad material de conservación y devolución que presentan las pruebas de evaluación en esta asignatura, el profesorado sólo conservará una copia digital que se custodiarán durante el plazo establecido en el mencionado artículo.

### **NOMBRE E INSTITUCIÓN DE LOS REDACTORES DEL PROGRAMA**

José Luis Molina González. Universidad de Sevilla. Dpto. De Pintura.

Inmaculada Otero-Carrasco. Universidad de Sevilla. Dpto. De Pintura.