



GUIA DOCENTE

VJ1223 - Arte del Videojuego

Curso académico 2017/2018

Titulación: Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos

1. Información general de la asignatura

Departamento: Dep. de Ingeniería de Sistemas Industriales y Diseño

Área de conocimiento: Dibujo

Carácter: Obligatoria

Curso: 3

Semestre: 1º

Créditos: 6

Idiomas en los que se imparte la asignatura: Castellano

Profesor responsable: Diego José Díaz García

Para consultar el listado de profesores que imparte la asignatura hay que consultar el [SIA](#).

Horarios: Consultar apartado de horarios en la [SIA](#)

2. Justificación

La creación de arte es una de las tareas más creativas en el proceso de creación de un videojuego. Es una de los primeros pasos que determinan en gran medida el desarrollo y resultado final de los mismos. Tras una primera conceptualización y descripción textual del proyecto, plasmadas inicialmente en el Game Design Document (GDD), el artista conceptual debe ser capaz de plasmar el estilo y atmósfera que se le quiere dar al proyecto mientras va creando gráficamente todos los elementos del juego: personajes principales y secundarios, elementos de atrezzo, armamento, vehículos, etc. además de escenarios y cualquier otro elemento que sea preciso para el mismo.

La creación de arte para videojuegos es una disciplina muy completa donde el artista debe ser capaz de imaginar y dibujar un gran número de elementos de muy diversa naturaleza. Esta amplia versatilidad creativa hace que el profesional de arte sea muy demandado en la industria de los videojuegos tanto en grandes producciones como en propuestas indies.

El profesional de arte ha de trabajar en estrecha coordinación con el resto del equipo y ha de estar capacitado para proponer la representación visual de las ideas propuestas en el guion del juego y de supervisar que el arte final no se desvíe de sus objetivos iniciales y se va mejorando en cada una de las etapas iterativas del proceso. Se trata pues de una labor tanto creativa como de técnica, por eso el profesional del arte ha de potenciar o trabajar desde la parte artística y desarrollar destrezas técnicas, habilidades creativas, imaginativas y conceptuales.

A lo largo del curso desarrollaremos diversos proyectos que introduzcan al alumnado en el desarrollo de los aspectos principales de las funciones propias del profesional del arte para videojuegos. Trabajaremos tanto con el desarrollo de herramientas creativa y conceptual como con la utilización de herramientas técnicas para la expresión plástica del dibujo, desde dibujos de concepto hasta el arte final, pasando por todos los estadios del proceso de creación del arte para un videojuego. Paralelamente iremos analizando a lo largo del curso trabajos de reconocidos autores con el objetivo de educar la mirada y encontrar los puntos clave que sirvan como guía para mejorar el estilo y ampliar los recursos gráficos del alumnado.

Esta asignatura forma parte del bloque de creación y conceptualización artística del Grado y se plantea como una continuación de Expresión Artística donde el alumno profundizará en el análisis artístico de los videojuegos y las técnicas de dibujo manual y pintura digital.

3. Conocimientos previos recomendables

Para realizar esta asignatura resulta conveniente haber superado previamente la asignatura Expresión Artística VJ1204

4. Competencias y resultados de aprendizaje

Competencias genéricas y específicas

E09 - Capacidad para realizar el arte de los videojuegos, crear personajes y ambientes.

G09 - Aprendizaje autónomo

G10 - Creatividad

Resultados de aprendizaje

E09, G09 - Controlar las herramientas gráficas para crear representaciones con alto nivel de acabados.

E09, G10 - Crear ambientes con definición de luces, sombras, texturas y efectos ambientales.

E09, G10 - Crear personajes caracterizados y texturizados.

5. Contenidos

- Diseño conceptual de personajes.
- Color, luces, sombras y texturas avanzadas.
- Materiales gráficos para acabados de alto nivel.
- Representación de efectos ambientales.
- Historia del arte del videojuego.

6. Temario

1 Diseño conceptual de personajes

1.1 Anatomía y sus características diferenciadoras según perfiles

1.2 Poses y expresividad

1.3 Técnicas de caracterización: telas y ropajes, robots y armaduras, personajes fantásticos, monstruos y enemigos.

2 Color, luces, sombras y texturas avanzadas

2.1 Color y comunicación visual, transmisión de sentimientos a través del color

2.2 Técnicas digitales de creación de sombras y texturas avanzadas

3 Materiales gráficos para acabados de alto nivel

3.1 Introducción a las transparencias y brillos

3.2 Creación de efectos especiales, fuego, niebla, humo, etc

4 Representación de efectos y estilos ambientales

4.1 Fuego, explosiones, puestas de sol, profundidad de campo,

4.2 Estilos de ambientaciones: terror, romántica, alegre, apocalíptica

5 historia y análisis del arte del videojuego

5.1 Los precursores

5.2 Análisis de estilos y artistas más relevantes

7. Bibliografía

7.1. Bibliografía básica

N,Aleksander, R, Tilbury, Beginner's guide to digital painting in Photoshop, Worcestershire, UK, 3DTotal Publishing, 2011

AAVV. Digital Painting Techniques, UK, 3Dtotal Pub., 2009-2013

W, Antony, Game Character Development, Boston, MA : Course Technology, cop. 2008

C, Solarski, Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, 2012

L, Riccard, Game Art: Creation, Direction, and Careers, Hingham, Mass, Charles River Media, cop. 2005

Sam R. Kennedy, How to Become a Video Game Artist: The Insider's Guide to Landing a Job in the Gaming World, 1971

J, Josh, The Art of the Video Game, Philadelphia : Quirk Books, 2008

B, Bill, How to Create Fantasy Art for Video Games: A Complete Guide to Creating Concepts, Hauppauge, NY : Barron's, 2010

M, Chris, O, Patrick, M, Mike, etc The Art of Video Games: From Pac-Man to Mass Effect, New York : Welcome Books, 2012

7.2. Bibliografía complementaria

D, Paul, Awakening the art of Halo 4, London, Titan Books, 2012

D, Paul, The Art of Assassin's Creed IV: Black Flag, London, Titan Books, 2013

N. Dog Studios, The Art of The Last of Us, Naughty Dog Studios, 2013

E, Rachel Publishin, B, Ieksi, K, Michel, M, Jean-Max, etc, The Art of Remember Me, Milwaukie, Oregon, Dark Horse Books, 2013

Irrational Games, The Art of BioShock Infinite, Milwaukie, Oregon, Dark Horse Books, 2013

7.3. Direcciones web de interés

7.4. Otros recursos

8. Metodología didáctica

Lección magistral-teoría: El profesor presentará los conocimientos teóricos de forma lógica y estructura con la finalidad de facilitar la información necesaria para el correcto aprendizaje de la asignatura. Se impartirá este método apoyado por el uso de la pizarra, presentaciones interactivas, material visual, demostraciones prácticas en el aula, simulaciones y comentarios de renders y dibujos a color, etc.

Clases prácticas de laboratorio: Los alumnos realizarán en estas clases distintos ejercicios relacionados con los contenidos teóricos presentados.

Tutorías: Se recabará información sobre el trabajo autónomo del estudiante y se le resolverán aquellas dudas que surjan durante la realización del mismo o relacionadas con los contenidos de la asignatura.

Trabajo personal: Los alumnos, en horas no presenciales, prepararán la asignatura mediante la lectura de libros de referencia, la realización de una serie de trabajos y teóricos, el proyecto del curso, etc.

9. Planificación de actividades

Actividades	Horas presenciales	Horas no presenciales
Enseñanzas teóricas	26	0
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	30	0
Evaluación	4	0
Trabajo personal	0	80
Trabajo de preparación de los exámenes	0	10
	60	90
Horas totales (núm. créditos * 25)	150	

10. Sistema de evaluación

10.1. Tipo de prueba

Tipo de prueba	Ponderación
Evaluación continua	70
Examen	30
	100

10.2. Criterios de superación de la asignatura

La calificación final de la asignatura se reparte de la siguiente manera:

Evaluación de la asignatura (1ª y 2ª convocatoria)		
Evaluación práctica	Prácticas	40%
	Proyecto del curso	30%
Examen final	Examen teórico-práctico	30%

- Para considerarse aprobada la asignatura es necesario obtener una nota media final igual a 5 sobre 10.

- 1ª Convocatoria:

Evaluación continua, es imprescindible asistir a clase y haber entregado en las fechas exigidas todos los trabajos. Para superar la asignatura, la media del examen y de cada bloque de trabajos debe ser como mínimo de 5. Dentro de los bloques, cada trabajo o práctica sin entregar se contabiliza como "0".

Los alumnos que por cualquier motivo no puedan asistir a clase o no deseen realizar la evaluación continua tendrán derecho a realizar el examen final siempre y cuando entreguen 10 días antes de la fecha del examen todos los trabajos teóricos y prácticos realizados a lo largo del curso, la información sobre dichas tareas estará accesible en el aula virtual de la asignatura.

Se considerará presentado un alumno a la convocatoria, cuando haya presentado más de tres trabajos de la asignatura y haya realizado el examen teórico-práctico de la asignatura.

- 2ª Convocatoria:

En la convocatoria de julio los alumnos con el examen o algún bloque suspendido tendrán la oportunidad de recuperar cada una de estas partes de la asignatura, se guardará la nota de las partes que ya tengan aprobadas en la anterior convocatoria. Si se trata del examen, realizarán una nueva prueba teórico-práctica y si la recuperación es de un bloque de trabajos deberán entregar únicamente dicho bloque.

Se considerará presentado un alumno a la convocatoria, cuando haya presentado alguno de los bloques suspendidos y/o se haya presentado el examen teórico-práctico de la asignatura.

11. Otra información

12. Software específico

Adobe Photoshop

Gimp

Vicerektorat d'Estudiants, Ocupació i Innovació Educativa

Vicerektorat d'Estudis