



GUIA DOCENTE

VJ1204 - Expresión Artística

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: Formación básica

Curso: 1

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

En dibujo artístico es una herramienta clave en el proceso de creación y desarrollo de los videojuegos. A nivel profesional se utiliza tanto en una fase inicial para diseñar escenarios, personajes, etc. como durante proceso de desarrollo del proyecto, gracias al cual se van definiendo las características estéticas y gráficas que finalmente tendrá el videojuego.

El objetivo fundamental de esta asignatura consiste en que el alumnado adquiera los conocimientos básicos necesarios para ser capaz de desarrollar la línea estética e imagen gráfica de un videojuego. El campo de aplicación y uso de los videojuegos está en continua expansión, creándose nuevas temáticas y nuevas plataformas de juego en busca de un amplio abanico de tipologías de jugadores. Hoy día a nivel estético las posibilidades de los videojuegos son casi infinitas por lo que se requieren diseñadores imaginativos y con un gran control de las herramientas de representación gráfica ya sean digitales o analógicas.

En esta asignatura nos centraremos en los procesos y conceptos básicos de dibujo; tales como composición, aspectos formales, técnicas de dibujo, etc., que posteriormente se irán ampliando y profundizando en otras asignaturas.

A lo largo del curso iremos analizando ejemplos de videojuegos experimentales y expandidos con el objetivo de encontrar nuevas posibilidades expresivas, acercándonos a una visión desde lo artístico (game-art) y la creatividad al diseño y desarrollo de videojuegos.

3. Conocimientos previos recomendables

Al ser una asignatura de Formación Básica de primer año no se requieren conocimientos previos, pero es recomendable que el alumno tenga cierta destreza en el manejo de las herramientas genéricas y procedimientos del dibujo artístico.

4. Competencias y resultados de aprendizaje

Competencias genéricas y específicas

E01 - Capacidad para manejar técnicas y herramientas de expresión y representación artística.

Resultados de aprendizaje

E01 - Analizar formalmente los elementos de un dibujo (control de las proporciones, composición, etc).

E01 - Controlar las leyes de la proporción y composición.

E01 - Dominar las distintas herramientas gráficas y sus recursos expresivos.

E01 - Producir bocetos a mano alzada de los elementos de los videojuegos.

E01 - Representar correctamente las proporciones y posturas de la figura humana y otros elementos susceptibles de ser incluidos en videojuegos (animales, objetos).

5. Contenidos

- El dibujo a mano alzada: la importancia del croquis y los apuntes rápidos.
- Proporciones y métodos de encaje: la figura humana.
- El claro oscuro: luces y sombras.
- Teoría del color y pintura.
- Texturas y métodos de representación de materiales.
- Apuntes y representación de acciones y movimiento.
- Storyboard y el guión interactivo para los videojuegos.

6. Temario

1. Fundamentos del diseño visual. Composición, luz, color.

1.1 Leyes de la composición.

1.2 Introducción a la luz y la física del color.

1.3 Iluminación, tipologías y técnicas para representarla.

1.4 Colores luz y colores pigmento, teoría del color.

2 Fundamentos del dibujo.

2.1 El encaje, medir y proporciones.

2.2 La línea. Tipos y técnicas.

2.3 El dibujo a mano alzada: la importancia del croquis y los apuntes rápidos.

2.5 La mancha. Tipos y técnicas.

2.6 El claroscuro, luces y sombras.

2.7 El color, técnicas de aplicación.

2.8 Texturas y métodos de representación de materiales.

3 Diseño visual en contextos interactivos: dibujo digital.

3.1 El dibujo digital como herramienta de trabajo en los proyectos interactivos.

3.2 Introducción a las herramientas de dibujo digital

3.3 Storyboard y el guión interactivo para los videojuegos.

3.4 La figura humana y/o humanoide en los videojuegos.

3.5 Apuntes sobre el dibujo de objetos y su aplicación al diseño interactivo.

3.6 Introducción al dibujo de escenarios.

4 Game-art

4.1 Videojuegos y arte.

4.2 Videojuegos independientes (Indie Games)

4.3 Videojuegos experimentales y videojuegos expandidos

4.4 Machinima y rotoscopia

4.5 Gamificación

7. Bibliografía

7.1. Bibliografía básica

Azpiri, A., Spectrum: El arte de los videojuegos, ed Planeta DeAgostini Cómics, 2010

González D., Diseño de Videojuegos. Da forma a tus sueños, ed. RA-MA S.A. Editorial y Publicaciones, 2012

Stoneham, B., Como crear arte fantástico para videojuegos, ed Norma, 2012

Thompson, J., Berbank, B., Cusworth, N., Videojuegos: Manual para diseñadores gráficos, ed., Editorial Gustavo Gili, S.L. 2008

Wright, L., Diseño de personajes para consolas portátiles.: Videojuegos para móviles, sprites y gráficos con píxeles, ed., Editorial Gustavo Gili, S.L. 2009

7.2. Bibliografía complementaria

Edwards, B.: *Aprender a dibujar*. Hermann Blume, Madrid, 1988.

Albers, J.: *La interacción del color*. Alianza, Madrid, 1984.

Dondis, D. A.: *La sintaxis de la imagen*. Gustavo Gili, Barcelona, 1976.

Fabris-Germani: *Color. Fundamentos del proyecto gráfico*. Don Bosco, Barcelona, 1981.

Hayes, C.: *Guía completa del dibujo y la pintura. Técnicas y materiales*. Tursen/Hermann Blume, Madrid, 1986.

Maier, M.: *Procesos elementales de proyección y configuración. Curso Básico de la Escuela de Artes Aplicadas de Basilea*. (4 tomos). Gustavo Gili, Barcelona, 1982.

Parramón, J. M.: *Colección aprender haciendo*. Parramón Ediciones, Barcelona.

Porter, T. i Goodman, S.: *Manual de diseño para arquitectos, diseñadores gráficos y artistas*. Gustavo Gili, Barcelona, 1990.

Russell, D.: *Biblioteca del color: blanco y negro. Amarillo. Rojo y Azul. Colores Pasteles*. (5 tomos). Gustavo Gili, Barcelona, 1990.

Smith, R.: *Manual del artista*. Hermann Blume, Madrid. 1990.

Wong, W.: *Fundamentos del diseño bitridimensional*. Gustavo Gili, Barcelona, 1991.

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	80
Examen	20
	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)

		Cuaderno (prácticas)	40,00%
Evaluación práctica	80,00%		
		Trabajo teórico	20,00%
		Proyecto del curso	20,00%
Examen teórico- práctico	20,00%		

- 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 para la realización de las prácticas y del proyecto final del curso

Vicerektorat d'Estudiants, Ocupació i Innovació Educativa

Vicerektorat d'Estudis