



Centro adscrito



# **GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS**

## **PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA**

### **GUÍA DOCENTE**

### **DIBUJO ARTÍSTICO**

**CURSO ACADÉMICO 2018 – 2019**

## 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

<b>Título:</b>	Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos
<b>Módulo:</b>	Módulo Artístico
<b>Denominación de la asignatura:</b>	Dibujo Artístico
<b>Código:</b>	40001
<b>Curso:</b>	Primero
<b>Semestre:</b>	Primero
<b>Tipo de asignatura</b> (básica, obligatoria u optativa):	Formación Básica
<b>Créditos ECTS:</b>	6
<b>Modalidad/es de enseñanza:</b>	Presencial
<b>Profesor:</b>	Dr. Ignacio Martínez de Salazar Muñoz, Dra. Noelia Báscones Reina
<b>Lengua vehicular:</b>	Español
<b>Página web:</b> <a href="http://www.esne.es">www.esne.es</a>	

## 2. PROFESORADO DE LA ASIGNATURA

### Profesor:

Dr. Ignacio Martínez de Salazar Muñoz

### Datos de contacto:

ignacio.martinez@esne.es

TUTORÍAS ACADÉMICAS: consultar en el Campus Virtual el documento "horarios de tutorías - Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos"

### Profesor:

Dra. Noelia Báscones Reina

### Datos de contacto:

noelia.bascones@esne.es

TUTORÍAS ACADÉMICAS: consultar en el Campus Virtual el documento "horarios de tutorías - Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos"

## 3. REQUISITOS PREVIOS.

### Esenciales:

Los propios del título.

### Aconsejables:

Los propios del título.

## 4. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS

### Campo de conocimiento al pertenece la asignatura.

Esta asignatura pertenece a la rama de Artes y Humanidades y es una materia de Expresión Artística.

### Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.

Todo producto visual interactivo posee una realidad gráfica específica. Bajo esta premisa, el Dibujo Artístico se revela como una disciplina básica y fundamental para iniciar la representación visual de las formas y el espacio. Al ser los conceptos de forma y espacio los ejes estructurales del Dibujo Artístico, toda asignatura que haga uso de ellos tendrá, en mayor o menor medida, relación con este. De este modo la comprensión del dibujo como medio de expresión básico, inmediato y autónomo permite vincular la presente con todas aquellas asignaturas que precisen de procesos gráficos tales como Dibujo vectorial,

Sistemas de Representación y Perspectiva, Tratamiento digital de imágenes, Infografía y Modelado 3D, , Diseño de pre-producción y Concept Art y Diseño de Videojuegos: guión storyboarding. Así mismo, el Dibujo Artístico se vincula con la Historia de Arte al funcionar como criterio de análisis histórico.

#### **Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.**

Asignatura básica y fundamental en la adquisición de hábitos de representación gráfica mediante la reflexión, análisis y aplicación de los principales conceptos estructurales de la forma y el espacio así como del buen uso de las metodologías y las técnicas fundamentales y específicas de la praxis gráfica. Se trabajará sobre los principios y fundamentos de los procesos analíticos de representación a través del dibujo de la figura humana, de objetos estáticos y el diseño volumétrico de personajes.

La asignatura adentra a los estudiantes en la utilización más adecuada de soportes, herramientas y técnicas para la realización de propuestas gráficas concretas. Sus contenidos sobre el análisis de la representación analítica de objetos posibilitan una iniciación a las relaciones formales, conceptuales y procesuales que se derivan de la práctica del dibujo.

La asignatura se dirige a todos los perfiles profesionales de la rama artística para los que capacita el título.

## **5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA MATERIA**

### **COMPETENCIAS GENÉRICAS**

**CG2.** Captará la naturaleza y cualidades de los medios y materiales de dibujo artístico, técnico y digital; desarrollará la comprensión del lenguaje visual y evaluará la gráfica para su desarrollo posterior.

### **COMPETENCIAS ESPECÍFICAS**

**CE2.** Podrá trabajar y explotar sus ideas creativas demostrando su uso con técnicas y procesos de dibujo (artístico, técnico y digital).

**CE3.** Podrá captar los fenómenos artísticos en toda su amplia variedad, y utilizar esa sensibilidad en sus creaciones.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LA ASIGNATURA

- CG2.1 El alumno seleccionará y aplicará el proceso gráfico más adecuado para la realización de una propuesta visual concreta.
- CG2.2. Practicar el dibujo del natural como forma de agudizar el conocimiento sobre lo observado: figura humana, paisaje, objetos, etc.
- CG2.3. El alumno aplicará las claves pictóricas de la percepción visual en la praxis del dibujo.
- CE 2.1 El alumno realizará una propuesta original de diseño de personajes para videojuegos en forma de proyecto. Para ello, se valdrá de distintas tipologías de representaciones
- CE3.1 Conocer y aplicar los elementos de la configuración gráfica y tonal de la forma y el espacio para comunicar y expresar ideas.

## 6. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

### Breve descripción de los contenidos

- Introducción al dibujo.
- Investigación el pensamiento, las fuentes de inspiración, la información, la comprensión y la transmisión de ideas.
- Estudio de las formas, la luz y color.
- Encaje, proporción, composición, claroscuro, textura, color...
- Conociendo las diferentes técnicas de representación, húmedas y secas
- Estudio de los diversos acabados, texturas, procesos, técnicas y métodos de dibujo.

### Temario detallado

#### **1. Dibujo de observación. Percepción visual y representación.**

- 1.1 Percepción de las formas. Encuadre. Encaje y composición. Especialización de los hemisferios cerebrales. Modalidades cognitivas. El dibujo invertido. Bordes visuales. Contornos ciegos. Línea aplicada. Valoración y modulación de la línea.
- 1.2 Percepción de los espacios. Contornos compartidos. Segregación figura- fondo. Espacios en negativo y formas en positivo.

#### **2. Análisis de luz y sombras. El claroscuro.**

- 2.1 Luz y sombra. Sombra propia y sombra proyectada.
- 2.2 Tonos y valores tonales. Simplificación tonal. Gradación tonal.

- 2.3 Clave tonal y contraste tonal.  
 2.4 Métodos de sombreado. Técnicas secas y húmedas.
- 3. Dibujo de la figura humana.**  
 3.1 Relaciones proporcionales. La unidad cabeza.  
 3.2 Estructura simplificada. Esquema óseo. Esquema muscular.  
 3.3 Perfiles. Perspectiva cónica y efectos visuales. Arcos de movimiento.  
 3.4 La cabeza humana. Elementos anatómicos. El retrato gráfico.
- 4. Diseño de personajes**  
 4.1 Concept-art. Ficha de personajes. Panel de referencias.  
 4.2 Estereotipia del personaje.  
 4.3 Experimentación Gráfica: *Thumbnails sketches*  
 4.4 Dibujo Sólido. *Simplificación volumétrica. Estudio de superficies.*  
 4.5 Render y texturizado. *Estudios de iluminación.*  
 4.6 Representación técnica: *Model sheet, Blue-print. Turn around*
- 5. Cuaderno de Bocetos.** Pictogramas, Apuntes gráficos y Dibujo Gestual

## 7. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
<u>Tema 1. Dibujo de observación. Percepción visual y representación.</u>	<u>Septiembre-Noviembre.</u>
<u>Tema 2. Análisis de luz y sombras. El claroscuro.</u>	<u>Octubre-Noviembre</u>
<u>Tema 3. Dibujo de la figura humana.</u>	<u>Diciembre.</u>
<u>Tema 4. Diseño de personajes</u>	<u>Noviembre, Diciembre y Enero.</u>
<u>Tema 5. Cuaderno de Bocetos</u>	<u>Octubre-Enero</u>

## 8. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	COMPETENCIAS RELACIONADAS	HORAS PRESENC.	HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Exposición de los temas. Explicar planificación de la asignatura: programa, apuntes y bibliografía.  Repasos al inicio de la clase. Resolución de dudas: temas y lecturas. Pruebas de evaluación.	CG2	20	10	30
Clases prácticas	Resolución de ejercicios. Debates sobre los temas y especialmente sobre ejercicios y lecturas.  Presentaciones. Pruebas de evaluación.	CG2, CE2, CE3	40	10	50
Tutorías	Preparación de clase mediante lectura de los temas.  Planificación de debates y comentarios mediante la preparación de las lecturas. Resolución de ejercicios.  Comentarios y resolución de dudas presencialmente o por correo electrónico.	CG2, CE2,	10		10
Trabajo personal del alumno	Lecturas: preparación y búsqueda de información complementaria. Estudio personal. Preparación de comentarios y debates.	CE2, CE3		60	60

	Tutorías libres y voluntarias.				
--	--------------------------------	--	--	--	--

## 9. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Prácticas presenciales/Pruebas objetivas	-La consecución de los objetivos marcados para cada práctica presencial propuesta (100%).	50%
Proyectos individuales	-Ajuste a los criterios marcados. Calidad gráfica de la propuesta.	20%
Cuaderno de Bocetos	La consecución de los objetivos marcados para cada práctica autónoma propuesta (100%).	20%
Asistencia Participativa	- Se valorará la participación, la disponibilidad hacia la recepción de los contenidos expuestos, la dinámica y el esfuerzo del alumno en pos de la adquisición de las competencias establecidas.	10%

### CONSIDERACIONES GENERALES ACERCA DE LA EVALUACIÓN:

#### Asistencia a Clase

- La asistencia a clase es obligatoria. Sin una asistencia demostrada de al menos un 80%, el alumno no podrá presentarse a examen debiendo acudir a la siguiente convocatoria. No es necesario justificar las faltas, y por tanto no se admitirán justificantes de las mismas, por lo que superado el 20% de faltas de asistencia, el alumno deberá presentarse en convocatoria extraordinaria.
- La Dirección/Coordinación de la Titulación podrá considerar situaciones excepcionales, previo informe documental, debiendo ser aprobadas por la Dirección Académica de ESNE.
- Se exigirá puntualidad al alumno en el comienzo de las clases. Una vez transcurridos cinco minutos de cortesía, el profesor podrá denegar la entrada en el aula.

#### Entregas de Trabajos

- En convocatoria ordinaria, los alumnos deben presentar y aprobar todas las entregas



que se les soliciten.

- Los trabajos deben entregarse en las fechas y formatos que solicite el profesor, no se admiten entregas posteriores. Si excepcionalmente se acepta un trabajo fuera de plazo, la máxima calificación a obtener será 7.
- Los trabajos, una vez calificados, deben ser retirados por los alumnos en el tiempo que se determine. Pasado este plazo, los trabajos podrán ser destruidos.

#### **Evaluación Ordinaria**

- Para superar la asignatura es necesario obtener una media de 5 puntos. Para realizar la media, la nota de la parte de Exámenes/Pruebas objetivas debe sumar más de 4 puntos, y la parte correspondiente al Proyecto final debe estar aprobada.

#### **Evaluación Extraordinaria**

- En la evaluación extraordinaria, los alumnos deben volver a presentar los trabajos que no hayan sido aprobados en convocatoria ordinaria. Además, el profesor de la asignatura podrá solicitar la realización de un trabajo extra en la evaluación extraordinaria.
- Si en la convocatoria ordinaria el alumno aprueba las entregas solicitadas y suspende el examen, será potestad del profesor solicitar la realización de nuevos trabajos en la convocatoria extraordinaria.

## **10. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA**

### **Bibliografía básica**

- Gómez Molina, J. J. (1997). *Las lecciones del dibujo*. Madrid: Cátedra.
- Gómez Molina, J. J. (2002). *Estrategias del dibujo en el arte contemporáneo*. Madrid: Cátedra

### **Bibliografía complementaria**

- Arnheim, R. (1979). *Arte y Percepción Visual*. Madrid. Alianza Forma.
- Adriani, G. (1981). *Paul Cezanne*. Dibujos. Barcelona: Gustavo Gili.
- Baker, C. *Le Corbusier, análisis de la forma*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Boeck, W. (1980). *Picasso. Dibujos*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Burnham, V. (2001). *Supercade: a visual history of the videogame age 1971-1984*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Clarke, A. y Mitchell, G. (2007). *Videogames and art*. Bristol: Intellect.
- Edwards, B. (1985). *Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro*. Madrid. H. Blume.

- Hogarth, B. (1999). *El Dibujo de luces y sombras a su alcance*. Evergreen.
- Gombrich, E. H. (1979). *Arte e ilusión*. Barcelona. Gustavo Gili.
- Gray, P. (2008). *Aprender a dibujar; guía para principiantes y avanzados*. Barcelona: Evergreen.
- Hayes, C. (1980). *Guía completa de pintura y dibujo*. Técnica y materiales. Madrid: H Blume.
- Kandinsky, W. (1986). *Punto y línea sobre el plano*. Barcelona: Barral-Labor.
- Lambert, S. (1985). *El dibujo, técnica y utilidad*. Madrid: H. Blume.
- Martín, R. (2005). *Fundamentos del dibujo artístico*. Barcelona. Parramón.
- Moráz, B.: *Ingres, dibujos*. Ed. Polígrafa. Barcelona, 1983.
- Pignatti, T.(1981). *El dibujo, de Altamira a Picasso*. Madrid: Cátedra.
- Simblet, S. (2002). *Anatomía para el artista*. Barcelona: H. Blume.
- VVAA. (2010). *Escuela de dibujo de anatomía animal*. Barcelona: H.F. Ullmann.
- Wigan, M. (2007). *Pensar visualmente: lenguaje, ideas y técnicas para el ilustrador*. Barcelona: Gustavo Gili.

## 11.- OBSERVACIONES

Al tratarse de una asignatura de carácter eminentemente práctico y experimental, para adquirir las competencias que forman parte de los objetivos de esta asignatura es imprescindible la asistencia a clase y la participación activa del estudiante en todas las actividades propuestas.

La enseñanza se impartirá según el sistema de clase taller. Se introducirán los temas al comienzo de cada sesión y se va a plantear un trabajo práctico de duración determinada que los alumnos van a realizar de forma individual.

El aprendizaje se producirá principalmente a través de los modelos del natural propuestos por el profesor, para la explicación de cada tema, además visionando el trabajo de los propios compañeros de clase. Las clases teórico prácticas serán de aplicación directa en soporte papel que variarán desde formatos 50 x 70 cm. y A3 hasta ejercicios realizados sobre A5 .

Se van a realizar correcciones individuales y colectivas, de tal forma que se puedan ver los resultados que se van obteniendo en la clase y la evolución general del grupo. Es interesante, en estas puestas en común, que los alumnos valoren y comenten los dibujos de sus compañeros.