
Planificación de la Docencia Universitaria
Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos

Guía Docente

Curso Académico 2021/2022

Diseño de Preproducción y Concept Art

Datos de Identificación de la asignatura

Título

Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos

Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa)

Obligatoria

Módulo

Artístico

Créditos ECTS

8

Denominación de la Asignatura

Diseño de Preproducción y Concept Art

Modalidad/es de enseñanza

Presencial

Código

40025

Profesor

David Chumilla Liccioli

Curso

Tercero

Lengua vehicular

Español

Semestre

Anual

Profesorado de la Asignatura

Profesor

David Chumilla Liccioli

Tutorías Académicas

Consultar en el Campus Virtual el documento "horarios de tutorías - Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos"

Datos de Contacto

david.chumilla@esne.es

Requisitos Previos

Esenciales

Los propios del título.

Aconsejables

Destreza en el dibujo artístico, conocimientos de Adobe Photoshop, conocimientos de modelado 3D y los propios del título.

Sentido y Aportaciones de la asignatura al Plan de Estudios

Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura

Esta asignatura pertenece a la rama de Ingeniería y Arquitectura y es una materia de Expresión Gráfica e Informática.

Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.

La formación que el estudiante ha recibido en los estadios anteriores de la carrera es fundamental para aprovechar al máximo esta asignatura, donde se revelan necesarios el conocimiento del dibujo y del tratamiento digital de imágenes, de la representación espacial, la anatomía, el sentido del ritmo y el movimiento, y una iniciación en el lenguaje audiovisual.

La asignatura de primer curso Dibujo Artístico, establece fuertes relaciones con el Concept Art al proporcionar conocimientos útiles sobre la anatomía del ser humano y el dibujo gestual, que son aplicados en la consecución de un dibujo sólido y creíble por parte del estudiante. Historia del Arte aporta al alumno un completo conocimiento de la historia y las manifestaciones artísticas propias de cada periodo, ofreciendo al alumno una base creativa para desarrollar sus

composiciones de concepto. Sistemas de Representación y Perspectiva forma al estudiante en la representación espacial, reforzando las capacidades del alumno para reflejar adecuadamente las relaciones entre el personaje y un entorno virtualmente tridimensional. La asignatura de Diseño Vectorial es de inestimable ayuda en la simplificación de las formas y la búsqueda de un estilismo en la representación, aumentado el dinamismo en los diseños. Tratamiento Digital de Imágenes forma al estudiante en la composición, la ubicación del personaje, la iluminación de la escena, la selección de los fondos más adecuados y la edición de las ilustraciones resultantes para su correcta publicación en medios impresos e Internet. Además, asienta ciertas bases en el manejo de Photoshop, herramienta imprescindible para el dibujo digital y Matte Painting. La materia de segundo curso Diseño de Videojuegos: Guiones y Storyboarding proporciona un complemento de los principios de la narración cinematográfica, comunes con la cinematografía y la animación, claves para la preproducción de un videojuego. Asimismo, Modelado 3D y Escultura Digital comparte objetivos con la línea de la asignatura, por cuanto se aprovechan las ventajas del modelado 3D para facilitar el flujo de trabajo y fortalecer el acabado visual del artista conceptual.

Es misión de la presente asignatura preparar el terreno e incitar el interés de los alumnos en continuar explorando las posibilidades del arte de concepto en la asignatura de cuarto curso Concept Art: Personajes, Escenarios y Props.

Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura

El estudiante aprenderá los fundamentos para el desarrollo visual de ideas y conceptos que sirvan de guía de estilo y de producción para los diferentes departamentos encargados de la creación del contenido final de una obra o producto audiovisual.

La metodología utilizada nos permitirá poner en práctica todo lo que vayamos estudiando de forma teórica.

Resultados de aprendizaje en relación con las competencias que desarrolla la materia

Competencias generales

CG8. Manejará métodos y técnicas específicas de diseño de videojuegos en ámbitos concretos como el diseño de niveles, árboles de comportamientos, inteligencia artificial, etc.

Competencias específicas

CE17. Será capaz de diseñar, planificar y realizar la producción de personajes y escenarios virtuales.

Resultados de aprendizaje relacionados con la asignatura

- Relacionar los conceptos de composición, color, narración, atmósfera y dirección de arte en una ilustración, demostrando capacidad de síntesis en la puesta en escena, para expresar sus contenidos de un modo claro y conciso.
- Orientar los fundamentos para la creación de escenarios, personajes y objetos al diseño de producción.
- Aplicar las herramientas 2D y 3D necesarias para el desarrollo visual de un concepto.
- Desarrollar un proyecto global de dirección de arte y preproducción conceptual para un videojuego o proyecto audiovisual.
- Adquirir conocimientos específicos tanto de la profesión y el proceso de preproducción como del vocabulario, los códigos y los conceptos inherentes a cada ámbito concreto de especialidad.
- Ser capaz de manejar, organizar, planificar y gestionar la

- información y el material de trabajo específico de su departamento.
- Aumentar la habilidad comunicativa oral y escrita y adaptarse a nuevas situaciones, trabajando autónomamente o en equipo según la situación lo requiera.
 - Desarrollar las capacidades interpersonales, de resolución de problemas, de reflexión analítica y la actitud crítica en el trabajo artístico.

Contenidos / Temario / Unidades Didácticas

Breve descripción de los contenidos

El objetivo principal de la asignatura Diseño de Preproducción y Concept Art en la rama de Diseño es dotar al alumno de los recursos y los métodos necesarios para desarrollar propuestas de diseño creativas y competentes en el marco de la industria cultural de los videojuegos.

Mediante el uso de metodologías de iteración el alumno obtendrá las competencias necesarias para concebir, desarrollar y publicar conceptos de juego que conformarán su perfil como diseñador de juegos digitales. Para ello, aprenderá los principios narrativos de la dirección de arte, pasando por la importancia del diseño y la funcionalidad de los elementos creados, hasta el manejo de las herramientas técnicas específicas para el desarrollo visual final 2D y 3D de una idea.

En la asignatura se desarrollarán una serie de prácticas que pasarán a formar parte del portfolio profesional del estudiante.

Temario desarrollado

1. **¿Qué es el Concept Art?**
2. **Bases del dibujo digital**
3. **Fundamentos para la creación de entornos**
4. **Creación de objetos, armas y vehículos**
5. **Fundamentos para la creación de personajes**
6. **Zbrush aplicado a la conceptualización de personajes**

- 7. Matte Painting tradicional y entornos
 - 8. Matte painting 3D y escenas complejas
-

Cronograma

Unidades Didácticas / Temas	Período Temporal
1. ¿Qué es el Concept Art?	Septiembre
2. Bases del dibujo digital.	Septiembre-Octubre
3. Fundamentos para la creación de entornos	Octubre
4. Creación de objetos, armas y vehículos	Octubre-Noviembre
5. Fundamentos para la creación de personajes	Noviembre-Diciembre-Enero
6. Zbrush aplicado a la conceptualización de personajes	Enero-Febrero
7. Matte Painting tradicional y entornos	Febrero-Marzo-Abril
8. Matte Painting 3D y escenas complejas	Abril-Mayo

Modalidades Organizativas y Métodos de Enseñanza

Modalidad organizativa	Método de enseñanza	Competencias relacionadas	Horas		
			Presencial	Trabajo autónomo	Total
<p>Clases teóricas. Actividad formativa en el aula que, utilizando la metodología expositiva, prioriza la acción docente del profesor.</p>	<p>Exposición de los temas. Explicar planificación de la asignatura: programa, apuntes y bibliografía.</p> <p>Repasos al inicio de la clase. Resolución de dudas: temas y lecturas. Pruebas de evaluación.</p>	CG8, CE17	20	20	40
<p>Clases prácticas. Actividad formativa en el aula-taller que, bajo la guía del profesor, se ordena a la resolución individual o cooperativa de ejercicios y problemas o a la ejecución de trabajos técnicos o artísticos.</p>	<p>Resolución de ejercicios. Debates sobre los temas y especialmente sobre ejercicios y lecturas.</p> <p>Presentaciones. Pruebas de evaluación.</p>	CG8, CE17	60	20	80

<p>Tutorías. Actividad formativa fuera del aula que fomenta el aprendizaje autónomo, con el apoyo de la acción de guía y seguimiento por medio de un tutor.</p>	<p>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.</p>	<p>CG8, CE17</p>	<p>20</p>	<p>-</p>	<p>20</p>
<p>Trabajo personal del alumno. Actividad formativa fuera del aula que, sin una guía directa del profesor o tutor, fomenta el aprendizaje autónomo del alumno.</p>	<p>Lecturas: preparación y búsqueda de información complementaria. Estudio personal. Preparación de comentarios y debates. Tutorías libres y voluntarias.</p>	<p>CG8, CE17</p>	<p>-</p>	<p>60</p>	<p>60</p>

Sistema de Evaluación

General

Actividades de Evaluación	Criterios de Evaluación	Valoración respecto a la Calificación Final
Prácticas evaluables	La consecución de los objetivos marcados para cada práctica evaluable propuesta. (100%).	65%
Práctica final de curso	La consecución de los objetivos marcados por esta práctica final de curso. Esta práctica servirá de examen final y su objetivo es evaluar lo aprendido a lo largo del curso. (100%).	25%
Asistencia Participativa	Se tendrá en cuenta el interés que muestra el alumno por la asignatura, la participación en los ejercicios en clase y los contenidos de la materia, así como su capacidad de esfuerzo y evolución en el desarrollo de su trabajo. Es obligatorio entregar y aprobar todas las prácticas de la asignatura en convocatoria ordinaria para conservar este punto. (100%).	10%

Consideraciones generales acerca de la evaluación

Asistencia a Clase

- La asistencia a clase es obligatoria. Se aplica la norma del 80% de asistencia recogida en la Normativa Académica disponible en la pestaña de Documentos de Interés General del Campus Virtual.
- 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

- Los alumnos deben presentar todas las “Prácticas evaluables” que se les soliciten. La no entrega de un trabajo, incluida la “Práctica final de curso”, supondrá suspender la asignatura.
- El profesor de la asignatura publicará con suficiente antelación la fecha límite para la entrega de las prácticas. No se admitirán entregas fuera de plazo, salvo situaciones excepcionales previamente estudiadas por el equipo docente.
- Los retrasos en las entregas supondrán sanciones en la nota de la misma que dependerán del tiempo de retraso.
- Todos los trabajos se entregarán a través del Campus Virtual.
- La copia de prácticas entre alumnos supondrá una nota de 0 puntos en la práctica correspondiente, tanto para el que copia como para el que se deja copiar. También supondrá una nota de 0 puntos en la práctica la utilización de archivos realizados por otras personas, descargas de la red, etc.

Evaluación en Convocatoria Ordinaria

- Para superar la asignatura es necesario obtener una suma ponderada entre todas las actividades de evaluación de 5 puntos o superior. Además, deben cumplirse otras dos condiciones:
 - Aprobar la “Práctica final del curso” con un 5 como mínimo.

- El resto de las prácticas, o “Prácticas Evaluables”, deben estar aprobadas (nota igual o superior a 5) o bien compensables (nota inferior a 5 pero igual o superior a 4.25).
- La no presentación de cualquiera de las “Prácticas evaluables” y/o el suspenso de la “Práctica final de curso”, derivarán al alumno a la convocatoria extraordinaria.
- La asistencia es obligatoria. Sin una asistencia demostrada de al menos un 80%, los trabajos no serán evaluados, debiendo acudir a la siguiente convocatoria.
- Si algún alumno quiere optar a la Matrícula de Honor, deberá utilizar las tutorías para concretar un plan de acción desde el primer trimestre, aparte de los puntos anteriores.

Evaluación en Convocatoria Extraordinaria

- En la evaluación extraordinaria, los alumnos deben volver a presentar las “Prácticas evaluables” que no hayan sido entregadas en ordinaria o bien estén suspensas. Las prácticas compensables no es necesario volverlas a entregar, aunque puede hacerse con aquellas en las que se desee mejorar su nota para que la suma ponderada de todas las actividades de evaluación sea igual o superior a 5.
- Los alumnos que hayan suspendido o no hayan presentado la “Práctica final de curso” durante la convocatoria ordinaria, deberán presentarla durante la convocatoria extraordinaria.
- Las condiciones para aprobar la asignatura son las mismas que en convocatoria ordinaria, exceptuando que la calificación máxima a la que puede optar cada práctica presentada en convocatoria extraordinaria será de un 7.

Bibliografía / Webgrafía

Bibliografía básica

- Ballistic (2010-Actualidad): D'artiste series: Character Design, Concept Art I-II, Matte Painting I-II-III, Digital Painting I-II.
- Burne Hogarth (2003). Dynamic Anatomy.
- David Mattingly (2011). The Matte Painting Handbook
- 3DTotal.com Ltd. (2008). Total Master Collection: Digital Art Masters Vol 1-5.
- 3DTotal.com Ltd. (2016). Beyond Art Fundamentals
- 3DTotal.com Ltd. (2016). Master the Art of Speed Painting: Digital Painting Techniques.
- 21 Draw (2019). The Character Designer.
- 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.
- Thomas, Frank and Johnston, Ollie (1995). The Illusion of life: Disney animation / Frank Thomas and Ollie Johnston. New York, Hyperion.
- Williams, Richard (2009) The animator's survival kit: expanded edition. London. Faber and Faber.

Bibliografía complementaria – webgrafía

- Canal Youtube de Feng Zhu School. [FZDSCHOOL](#).
- Canal Youtube de Scott Robertson. [Scott Robertson](#).
- Canal Youtube Proko. [Proko](#).
- Canal Youtube Dave Greco. [Dave Greco](#).
- Foundation Art Group. [foundationartgroup.com](#).
- 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.
- Pignattl, 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.
- Blair, Preston (1999). Dibujos animados: el dibujo de historietas a su alcance. Köln, Benedikt Taschen.
- Kerlow, Isaac Victor, (2004). The art of 3D computer animation and effects / written and designed by Isaac V. Kerlow. Hoboken (New Jersey), John Wiley & Sons, cop.
- Anima Mundi y Wiedemann, Julius (2004) Animation now. London, Taschen.
- Dennis Marks, William; Allen, Harrison; Dercum, Francis Xavier. (1973). Animal locomotion; the Muybridge work at the University of Pennsylvania. New York, Arno Press.