



Centro adscrito a
Universidad
Camilo José Cela

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

Guía Docente

Curso Académico 2020/2021

Concept Art: Personajes, Escenarios y Props

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

Concept Art: Personajes, Escenarios y Props

Modalidad/es de enseñanza

Presencial

Código

40038

Profesor

Hugo Ruiz Quintana

Curso

Cuarto

Lengua vehicular

Español

Semestre

Anual

Profesorado de la Asignatura

Profesor

Hugo Ruiz Quintana

Tutorías Académicas

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

Datos de Contacto

hugo.ruiz@esne.es

Requisitos Previos

Esenciales

Los propios del título. Conocimientos básicos de Adobe Photoshop.

Aconsejables

Destreza en dibujo artístico. Nociones de anatomía, perspectiva y teoría del color. Conocimientos básicos de Adobe Photoshop y herramientas de modelado 3D.

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.

Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.

La asignatura de Concept Art: Personajes, Escenarios y Props tiene una gran relación con el resto de las asignaturas y materias artísticas dentro del grado de Diseño y Desarrollo de Videojuegos.

Muchos de los conocimientos y técnicas adquiridos mediante esta asignatura son de gran utilidad dentro de los diversos campos que componen el arte dentro del desarrollo de un videojuego.

Algunos, como la teoría de la luz o el color, o el análisis de volúmenes y perspectivas, pueden ser muy útiles a la hora de crear una composición en 3D dentro de las asignaturas de Postproducción o Modelado 3D.

Además, el hecho de que exploremos los diferentes enfoques que podemos dar a nuestro portfolio profesional, es algo que resulta imprescindible tanto para aquellos alumnos que quieran enfocarse en el arte 2D, como para los que quieran desarrollar sus habilidades dentro del mundo del modelado o de la animación.

Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura

El objetivo general de la asignatura Concept Art: Personajes, Escenarios Y Props consiste en guiar a los alumnos de último curso del Grado en Diseño de Videojuegos que se interesan por el diseño conceptual como una salida profesional sólida, estimulando su creatividad y fomentando su capacidad analítica y crítica para la realización de un portfolio profesional con el que demuestren su capacidad para crear diseños de alta calidad.

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

Competencias generales

CG14. Tendrá capacidad para la aplicación de los conocimientos adquiridos y para resolver problemas en entornos nuevos o poco conocidos, dentro de contextos más amplios y multidisciplinares.

CG15. Será capaz de desarrollar el trabajo requerido por un proyecto en el área del diseño y desarrollo de videojuegos, combinando aspectos conceptuales, formales y técnicos, y preparando la documentación específica necesaria.

Competencias específicas

CE24. Podrá llevar a cabo las tareas artísticas y creativas que incluirán, entre otras, diseño y modelado de personajes, escenarios y props, animación 3D y postproducción digital.

Resultados de aprendizaje relacionados con la asignatura

- Habilidad para plantear de forma óptima e inteligente cualquier tipo de trabajo artístico, teniendo en cuenta los tiempos de producción y la dirección de arte.
- Fuertes bases teóricas artísticas: luz, color, composición.
- Capacidad de adaptación a diferentes tipos de encargos.
- Experiencia a la hora de diseñar un portfolio de cara al mundo laboral.
- Nivel avanzado en el uso de la herramienta Adobe Photoshop, y uso

inteligente de otros softwares complementarios.

- Nociones en dirección artística, análisis de estilo y gestión de grupos de trabajo artísticos.

Contenidos / Temario / Unidades Didácticas

Breve descripción de los contenidos

- Planificación del trabajo y Tipos de Documentos.
- Dibujo Analítico.
- Buenas prácticas.
- Definición de un Estilo.
- Luz y Color
- Personalidad y coherencia.
- Perspectiva y Composición.
- Entornos y escenarios.
- Narrativa Visual.
- Optimización del trabajo.
- Efectos especiales.
- Portfolio.

Temario desarrollado

1. PRODUCCIÓN Y METODOLOGÍA

- Presentación, Expectativas y Repaso.
- Planificación del trabajo y Tipos de Documentos.
- Dibujo Analítico. Dibujante de línea y dibujante de formas.
- Buenas prácticas y Recursos Útiles.

2. DIRECCIÓN CREATIVA.

- Definiendo un Estilo: Referencias y Puntos clave.

- Luz y Color: Creando una Atmósfera.
- Personajes: Personalidad y coherencia.

3. DISEÑANDO CON CABEZA.

- Perspectiva y Composición: Psicología del plano y tipos de cámara.
- Escenarios: Player Navigation, Momentos memorables y Puntos de interés.
- Narrativa Visual.
- Optimización del trabajo

4. MÁS ALLÁ DEL CONCEPT ART.

- Hand Painted Textures, Gradient Textures y Flat Colors.
- UI, UX y FX: Grandes olvidados.
- Presentaciones y Documentos Comerciales.

5. PORTFOLIO Y MERCADO LABORAL

- Plataformas y Formatos.
- Filtro de trabajos y Maquetación.
- Cómo seguir evolucionando como artista.

Cronograma

Unidades Didácticas / Temas	Período Temporal
01. Producción y Metodología	Septiembre-octubre
02. Dirección Creativa	Octubre-Noviembre
03. Diseñando con Cabeza	Noviembre-Diciembre
04. Más Allá del Concept Art	Enero-Febrero
05. Portfolio y Mercado Laboral	Marzo-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>	CG14, CG15, CE24	40	20	60
<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>	CG14, CG15, CE24	40	20	60

<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>CG14, CG15, CE24</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>CG14, CG15, CE24</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
Trabajos y Proyectos individuales y/o cooperativos durante el curso.	<ul style="list-style-type: none">- Formal: presentación del trabajo y correcta utilización de las bases- Correcto uso de las técnicas- Volumen búsqueda de referencias y trabajo previo- Consecución de los objetivos marcados en cada práctica propuesta	60%
Entrega Final	<ul style="list-style-type: none">- Práctica final al acabar el curso.	30%
Asistencia Participativa	<ul style="list-style-type: none">- Participación en clase y actitud frente a los contenidos de la asignatura- Asistencia a clase	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

- En convocatoria ordinaria, los alumnos deben presentar y aprobar todas las entregas que se les soliciten. La no entrega de un trabajo supondrá suspender la asignatura.
- Los trabajos deben entregarse en las fechas que solicite el profesor, no admitiéndose entregas posteriores. Si excepcionalmente se acepta un trabajo fuera de plazo, la máxima calificación a obtener será 7.
- Se realizarán 3 entregas en el año correspondientes a los 3 bloques temáticos principales: diseño de estilo y personajes, diseño de escenarios y diseño de documentos comerciales. Las fechas de entrega orientativas son las siguientes:
 - Entrega 1: Enero
 - Entrega 2: Marzo
 - Entrega 3: Mayo

Evaluación en Convocatoria Ordinaria

- Para aprobar la asignatura es necesario que la nota final que se obtenga como resultado de realizar la suma ponderada de todas

las Actividades de Evaluación sea igual o superior a 5 puntos.

- Para realizar esa media, la nota de la parte de Trabajos y Proyectos Individuales y/o Cooperativos (prácticas de clase) debe sumar al menos 4 puntos, y la parte correspondiente al Proyecto Final debe estar aprobada con un 5 como mínimo.

Evaluación en Convocatoria Extraordinaria

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

Bibliografía / Webgrafía

Bibliografía básica

- González, D. (2011). Diseño de videojuegos. Da forma a tus sueños. Madrid: Ra-Ma Editorial.
- Perry, D. y DeMaria, R. (2009). David Perry onGameDesign: A BrainstormingToolbox. Boston: CengageLearning.
- Rogers, S. (2010). Level Up! The guide to great video game design. New York: Wiley.

Bibliografía complementaria – webgrafía

- Stoneham, B. (2012). Cómo crear arte fantástico para videojuegos. Barcelona: Norma Editorial.
- Shell, J. (2008). Art of GameDesign: A Book of Lenses. Burlington: Morgan Kaufmann.
- Pardew, L. (2005). BeginningIllustration and StoryboardingforGames. Boston: Thomson CourseTechnology PTR.
- Shell, J. (2008). Art of GameDesign: A Book of Lenses. Burlington: Morgan Kaufmann.
- Isbister, K. (2006). BetterGameCharactersbyDesign: A PsychologicalApproach. Waltham: Elsevier.
- GonzalezMonaj, R. (2006). Manual para la realización de storyboards. Valencia: Editorial de la UPV.
- Clarke, A. y Mitchell, G. (2007). Videogames and art. Intellect. Bristol: Intellect.
- Feldman, A. (2000). DesigningArcadeComputerGameGraphics. Plano: Wordware Pub.
- Michael, D. y Chen, S. (2006). SeriousGames: Games that Educate, Train and Inform. Boston: Thomson CourseTechnology PTR.

- Saltzman, M. (2001). Cómo diseñar videojuegos. Los secretos de los expertos. Barcelona: Norma Editorial.
- Thompson, J., Berbank-Green, B. y Cusworth, N. (2007). Videojuegos, manual para diseñadores gráficos. Barcelona: Gustavo Gili.
- Wade, P. Y Hellard, P. (Eds.). (2006). d'artiste Digital Artists Master Class: Concept Art. Mylor: Ballistic Publishing.
- Koster, R. A Theory of funforGameDesign. Phoenix: ParaglyphPress