

ESNE

**UNIVERSIDAD
DE DISEÑO Y
TECNOLOGÍA**

Planificación de la Docencia

**Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y
Entornos Virtuales**

Concept Art Avanzado

Guía Docente
Curso Académico 2022/2023

DATOS DE LA ASIGNATURA

Carácter de la asignatura	Optativa Mención Arte
Créditos ECTS	6
Curso y Semestre	4º curso – Anual
Modalidad de impartición	Presencial
Idioma de impartición	Castellano

PROFESORADO

Hugo Ruiz Quintana

hugo.ruiz@esne.es

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL TÍTULO

Conocimientos o contenidos

- Identificar las propiedades y características de los materiales y elementos de una escena 2D o 3D para su uso en un videojuego o entorno virtual.
- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- Buscar, seleccionar, analizar e integrar información proveniente de fuentes diversas.
- Adquirir conocimientos básicos de emprendedor y de los entornos profesionales.

Habilidades o destrezas

- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Aplicar el software, las herramientas y la tecnología más apropiados para cada situación en el desarrollo de un videojuego o contenido interactivo.
- Elegir las estrategias, las herramientas y los momentos que considere más efectivos para aprender y poner en práctica de manera independiente lo que ha aprendido.
- Adaptarse a los cambios conceptuales, instrumentales y del entorno laboral a partir de la formación recibida.
- Gestionar eficientemente el tiempo y los recursos.
- Utilizar materiales, recursos y tecnologías de manera responsable, segura y eficiente.
- Comunicar y expresarse con confianza y creatividad en diversas lenguas, teniendo en cuenta el receptor y el medio.
- Utilizar herramientas avanzadas en la ilustración de dibujos e imágenes en videojuegos o entornos virtuales.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

Competencias

- Proponer y elaborar soluciones nuevas y originales que añadan valor a problemas planteados, incluso de ámbitos diferentes al propio del problema.
- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- Conocer los procedimientos, destrezas y metodologías que son necesarias para producir obras artísticas orientadas al desarrollo de videojuegos y entornos virtuales, utilizando tecnologías específicas.

CONTENIDOS

- Producción y metodología
 - Planificación del trabajo y Tipos de Documentos.
 - Dibujo Analítico. Dibujante de línea y dibujante de formas.
 - Buenas prácticas y Recursos Útiles.
- Dirección creativa.
 - Definiendo un Estilo: Referencias y Puntos clave.
 - Luz y Color: Creando una Atmósfera.
 - Personajes: Personalidad y coherencia.
- Diseño.
 - Perspectiva y Composición: Psicología del plano y tipos de cámara.
 - Escenarios: Player Navigation, Momentos memorables y Puntos de interés.
 - Narrativa Visual.
 - Optimización del trabajo
- Más allá del concept art.
 - Hand Painted Textures, Gradient Textures y Flat Colors.
 - UI, UX y FX:
 - Presentaciones y Documentos Comerciales.
- Portfolio y mercado laboral
 - Plataformas y Formatos.
 - Filtro de trabajos y Maquetación.
 - Cómo seguir evolucionando como artista.

TEMARIO

1. Producción y metodología
2. Dirección creativa.
3. Diseñando con cabeza.
4. Más allá del concept art.
5. Portfolio y mercado laboral

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

A la superación de esta asignatura, el estudiante será capaz de:

- Adquirir la 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.
- Tener fuertes bases teóricas artísticas: luz, color, composición.
- Tener capacidad de adaptación a diferentes tipos de encargos.
- Adquirir experiencia a la hora de diseñar un portfolio de cara al mundo laboral.
- Alcanzar un nivel avanzado en el uso de herramientas de dibujo digital y el uso inteligente de otros softwares complementarios.
- Tener nociones en dirección artística, análisis de estilo y gestión de grupos de trabajo artístico

ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDADES FORMATIVAS	HORAS	PRESENCIALIDAD
Sesión teórica presencial: clases teóricas presenciales impartidas por profesores en el aula.	10	100
Trabajos o casos prácticos: en cada asignatura se proponen trabajos o casos prácticos donde el estudiante debe analizar la información, detectar aspectos relevantes, tomar decisiones o proponer soluciones para mejorar la situación. Su realización será en el aula o bien pueden plantearse como entregas futuras dentro de los plazos acordados y medios establecidos.	50	100
Debates: los estudiantes aportan experiencias, comparten e inician discusiones constructivas en el aula.		
Realización de las prácticas externas.		
Elaboración de la memoria de prácticas.		
Realización del Trabajo Fin de Grado y preparación de la defensa.		
Tutoría presencial: el estudiante acude a tutorías presenciales con el profesor.	10	0
Trabajo autónomo: es el aprendizaje personal del estudiante a través del estudio de los contenidos de la asignatura y de la lectura y análisis de materiales complementarios.	76	0
Realización del examen final presencial.	4	100

METODOLOGÍAS DOCENTES

Clase magistral presencial: el profesor utiliza la exposición para la enseñanza de conceptos, teorías, en el aula.	X
Aprendizaje basado en trabajos y/o casos prácticos: el profesor propone trabajos o casos prácticos para que los estudiantes los analicen y resuelvan, aplicando los contenidos aprendidos. Los trabajos se plantean para su realización en el aula, o alternativamente como entregas futuras.	X
Aprendizaje colaborativo a través del debate en el aula: el profesor plantea temas para que los estudiantes debatan, aporten ideas o experiencias, propongan soluciones y compartan conocimientos en el aula.	
Aprendizaje en la empresa: el profesor realiza el seguimiento del aprendizaje del estudiante en un entorno real.	
Aprendizaje basado en proyectos: el profesor analiza y tutoriza el proyecto definido inicialmente por el estudiante, para garantizar que el estudiante adquiere las competencias necesarias definidas en la asignatura.	
Tutorías presenciales: el profesor resuelve las dudas sobre la asignatura.	X

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN
Examen final presencial individual.	20-40%
Evaluación de trabajos o casos prácticos realizados en el aula o como entregas planificadas.	40-70%
Evaluación de la participación en los debates.	
Evaluación de las prácticas por el tutor de la empresa.	
Evaluación de la memoria de las prácticas por el tutor académico.	
Evaluación del Trabajo Fin de Grado por el tutor académico.	
Evaluación de la defensa del Trabajo Fin de Grado ante un Tribunal.	
Asistencia y participación en clase.	5-10%

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 gamedesign. New York: Wiley.

Bibliografía complementaria

- 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: GamesthatEducate, Train and [SEP]Inform. Boston: Thomson CourseTecnology 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

ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tú opinión es muy importante!

UDIT realiza un estudio periódico para evaluar y mejorar la satisfacción de los estudiantes con la actividad docente que los profesores desarrollan en las asignaturas, el Trabajo Fin de Grado, las Prácticas Académicas Externas, la titulación y los servicios de apoyo.

Todas las encuestas estarán disponibles en tu campus virtual, garantizando el anonimato en las respuestas. Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.

udit.es



UNIVERSIDAD
DE DISEÑO Y
TECNOLOGÍA

LA
REVOLUCIÓN
DE ESNE

