



Centro adscrito



GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

CONCEPT ART: PERSONAJES, ESCENARIOS Y PROPS

CURSO ACADÉMICO 2017 – 2018

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

Título:	Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos
Módulo:	Módulo Artístico
Denominación de la asignatura:	Diseño de preproducción y concept art
Código:	40038
Curso:	Cuarto
Semestre:	Anual
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Obligatoria
Créditos ECTS:	8
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Profesor:	Ángel Luis Marinas, Lara Sánchez-Coterón, Martín Martínez Barbudo
Lengua vehicular:	Español
Página web: www.esne.es	

2. PROFESORADO DE LA ASIGNATURA

Profesor:

Ángel Luis Marinas Díaz

Datos de contacto:

angel.marinas@esne.es

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

Profesor:

Lara Sánchez Coterón

Datos de contacto:

lara.sanchez@esne.es

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

Profesor:

Martín Martínez Barbudo

Datos de contacto:

martin.martinez@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. Conocimientos básicos de *Adobe Photoshop* *Illustrator*.

Aconsejables:

Destreza en dibujo artístico. Nociones de anatomía, perspectiva y teoría del color. Conocimientos básicos de Microsoft Office, Mind Manager, Adobe Photoshop, Corel Painter, Sculpttris, maquetación.

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 Ingeniería y Arquitectura y es una materia de Expresión Gráfica.

Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.

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 perspectivas forma al estudiante en la representación espacial, reforzando las capacidades del alumno para reflejar adecuadamente las relaciones entre el personajes 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, aumentando 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. La materia de segundo curso Diseño de Videojuegos: guión y Storyboarding proporciona un complemento de los principios de la narración cinematográfica, comunes con la cinematografía y la animación, claves para la pre-producción de un videojuego. Asimismo, Infografía y Modelado 3D comparte algunos objetivos con la línea de la asignatura, por cuanto el producto final demandado en ésta al estudiante precisa de un trabajo de concepto y de diseño de personajes previo.

Esta asignatura conecta directamente con los contenidos impartidos el curso anterior en Diseño de Pre-producción y Concept Art, asentando las bases impartidas en la misma.

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 documento de diseño sólido y un portfolio profesional con el que demuestren su capacidad para producir diseños de alta calidad, adquirida mediante los conocimientos y habilidades consolidados en la materia.

5. 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, donde se trabajen aspectos conceptuales, formales y técnicos, desarrollando 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

- Aplicar de forma creativa y multidisciplinar los conocimientos teóricos y prácticos aprendidos en la asignatura sobre las diferentes técnicas y procesos en trabajos complejos, adaptándose a las distintas propuestas gráficas planteadas.
- Traducir una idea desde su concepción inicial a través de la documentación y los dibujos preparatorios para diseños gráficos, aplicando los conocimientos teóricos y prácticos en la elaboración de trabajos complejos.
- Crear composiciones gráficas originales atendiendo a su encuadre, ángulos de cámara, etc.
Diseñar personajes, escenarios, y props en diferentes estilos (dibujos animados, diseños realistas, etc.)
- Crear fotomontajes, efectos 2D y storyboards para las escenas cinemáticas
- Mostrar su experiencia en diseño con las herramienta digital más utilizada por la profesión (Photoshop), haciendo uso de herramientas, filtros y efectos en la producción de originales gráficos.

6. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

Breve descripción de los contenidos

- Encajes y formas. Diferencia de estilos.
- Anatomía humana. Caras. Manos. Pies.
- Animales.
- Personajes derivados: humanos, animales.
- Perspectiva.
- Línea de acción.
- Maquinaria.

- Entornos y escenarios.
- Estudio de personajes. Evolución temporal de personajes.
- Texturas.
- Efectos especiales.
- Expresión e interpretación visual.

Temario detallado

Tema 1. Diseño de concepto y Concept Art.

- Tipos de documentos. Herramientas digitales. Repaso a las funciones más importantes. Brainstorming e investigación.
- Planificación de la producción. Gancho y pitch.
- Tipo de juego. Perspectiva y adecuación al género y al estilo.
- Argumento.
- Convenciones y clichés. Metas, recompensas y obstáculos.
- Guión.

Tema 2. Personajes.

- Diseño de personajes: Construcción. Rol. Tipología. Atributos. Jugabilidad. Evolución temporal. Vestimenta. Expresiones.
- Enemigos.
- Habilidades.
- Personalidad y diálogos.

Tema 3. Escenarios y entornos.

- Mundos del juego. Tipología. Continuidad.
- Localizaciones.
- Iluminación, color y efectos ambientales.
- Integración figura-fondo: animáticas

Tema 4. Props.

- Cualidades, relevancia y adecuación.
- Equipo y armas.
- Maquinaria.
- Vehículos y robots.

Tema 5. El documento de diseño del juego.

Tema 6. El portfolio profesional.

PROYECTO FINAL.

Trabajaremos en crear un portfolio variado y profesional con el que enfrentarse a la futura vida laboral del alumno, aplicando todos los conocimientos adquiridos durante el curso. Como actividad interdisciplinar con otras asignaturas se pueden incluir trabajos terminados de las mismas para engrosar el portfolio, siempre indicando su procedencia.

En este proyecto se tendrá en cuenta todo el desarrollo, desde el proceso creativo hasta el arte final y la maquetación.

7. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Tema 1. Concepto y Concept Art.	Septiembre - Noviembre.
Tema 2. Personajes	Noviembre.
Tema 3. Escenarios y entornos.	Diciembre-marzo.
Tema 4. Props.	Marzo-abril.
Tema 5. El documento de diseño del juego	Mayo.
Tema 6. El portfolio profesional.	Mayo.

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.	CG14. CG15, CE24	30	10	40
Clases prácticas	Resolución de ejercicios. Debates sobre los temas y especialmente sobre ejercicios y lecturas. Presentaciones. Pruebas de evaluación.	CG14. CG15, CE24	40	20	80
Tutorías	Preparación de clase mediante lectura de los temas. Planificación de debates y comentarios mediante la	CG14. CG15, CE24	20	-	20

	<p>preparación de las lecturas. Resolución de ejercicios.</p> <p>Comentarios y resolución de dudas presencialmente o por correo electrónico.</p>				
Trabajo personal del alumno	<p>Lecturas: preparación y búsqueda de información complementaria. Estudio personal. Preparación de comentarios y debates. Tutorías libres y voluntarias.</p>	CG14. CG15, CE24	-	60	60

9. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Exámenes/Pruebas objetivas	- Práctica final al acabar el curso	30%
Trabajos y Proyectos individuales y/o cooperativos	<ul style="list-style-type: none"> - Formal: Presentación del trabajo y correcta utilización de las bases (10%) - Correcto uso de las técnicas (20%) - Volumen búsqueda de referencias y trabajo previo (10%) - Consecución de los objetivos marcados en cada práctica propuesta (20%) 	60%
Asistencia Participativa	<ul style="list-style-type: none"> Participación en clase y actitud frente a los contenidos de la asignatura (5%) - Asistencia a clase (5%) 	10%

CONSIDERACIONES GENERALES ACERCA DE LA EVALUACIÓN:

Para superar la asignatura es necesario obtener una media de 5 puntos. Para realizar la media, la nota de la parte de Prácticas de clase debe sumar más de 4 puntos, y la parte

correspondiente al Proyecto final debe estar aprobada.

Se realizarán 3 entregas en el año correspondientes a los 3 bloques temáticos principales: diseño de concepto, diseño de personajes y diseño de escenarios-props, todo ello preparatorio para la entrega final del portfolio:

Entrega 1: Enero

Entrega 2: Marzo

Entrega 3: Abril

Entrega FINAL: Portfolio: Mayo

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. La no entrega de un trabajo supondrá suspender la asignatura.
- Los trabajos deben entregarse en las fechas 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.
- En los trabajos en grupo, la calificación será individual por cada alumno, atendiendo a criterios de conocimiento de la materia, esfuerzo, presentación, asistencia a tutorías, etc. Por tanto, miembros de un mismo grupo pueden tener calificaciones diferentes.
- 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 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 proyecto final, será potestad del profesor solicitar la realización de nuevos trabajos en la convocatoria extraordinaria.

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: 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