



Centro adscrito



GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

DISEÑO DE VIDEOJUEGOS: GUIONES Y STORYBOARDING

CURSO ACADÉMICO 2017 – 2018

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

Título:	Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos
Módulo:	Módulo de Diseño
Denominación de la asignatura:	Diseño de Videojuegos: Guiones y Storyboarding
Código:	40019
Curso:	Segundo
Semestre:	Anual
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Obligatoria
Créditos ECTS:	8
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Profesor:	Rubén Cantos Leal
Lengua vehicular:	Español
Página web: www.esne.es	

2. PROFESORADO DE LA ASIGNATURA

Profesor:

Rubén Cantos Leal

Datos de contacto:

ruben.buren@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:

Conocimientos en dibujo artístico y perspectiva cónica.

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.

La asignatura Diseño de Videojuegos: Guiones y Storyboarding al formar parte de las bases conceptuales para la generación y comunicación de ideas se relaciona de forma directa con la asignatura de Introducción al proceso creativo y Comunicación Audiovisual. Así mismo, su conexión con las prácticas culturales y artísticas permite establecer vínculos conceptuales en relación a los contenidos de la asignatura Historia del Arte.

La formalización gráfica de las ideas y los conceptos desarrollados en la segunda parte de la asignatura toma prestada muchos de los procedimientos y metodologías afines a otras asignaturas del plan de estudios que hunden sus raíces en los procesos y técnicas de carácter gráfico-artístico. De este modo, la asignatura se vincularía con las asignaturas de Sistemas de representación y perspectivas, y el Dibujo Artístico. Por último, la comprensión del storyboarding como representación secuencial en el tiempo establece una clara y directa conexión con los contenidos de la asignatura Animaciones y Scripting y Animación Digital.

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

La asignatura Diseño de Videojuegos: Guiones y Storyboarding es el espacio ideal para la convergencia de muchos de los conocimientos adquiridos y desarrollados por el estudiante en otras asignaturas. El hecho de que los videojuegos se formalicen visualmente y que presenten en su gran mayoría (y como mínimo) un contexto narrativo permite inferir lo idóneo de esta materia para el plan de estudios. En relación al interés profesional de la asignatura, cabría señalar la importancia del contenido que en ella se imparte, dada su directa vinculación con los procesos de pre-producción no sólo de los videojuegos, sino de muchos otros productos audiovisuales, tales como el cine de animación, el cine de imagen real y la publicidad.

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

COMPETENCIAS GENERALES

CG4. Tendrá la capacidad de trabajar con un equipo humano en la generación y desarrollo de ideas, y capacidad para planificar y diseñar presentaciones y comunicaciones de ideas de forma efectiva.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE7. Entenderá el proceso de diseño y desarrollo de un videojuego como un proyecto multidisciplinar, y será capaz de plantear dicho proyecto en términos de trabajo en equipo. Asimismo, será capaz de idear proyectos de videojuegos, plasmando dichas ideas gráficamente y por escrito de forma estructurada, ordenada y comprensible.

CE7.1. Capacidad para idear una historia, y contarla de forma dramática, coherente y atractiva con textos e imágenes.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LA ASIGNATURA

- El alumno de forma colaborativa será capaz de idear y dar forma a un proyecto conceptual original cuya forma de difusión requiera de presentaciones tanto textuales como visuales.
- El alumno concebirá el *storyboarding* como un método eficaz para hacer comunicable un proyecto multimedia desde el guión literario al guión técnico.
- El estudiante conocerá diferentes herramientas de diseño, tanto a nivel técnico como artístico para realizar proyectos de aplicaciones web.

- El alumno habrá adquirido conocimientos específicos sobre la generación de ideas, sobre cómo darlas forma de guión, y cómo representarlas gráficamente como arte secuencial.
- El alumno será capaz de trabajar de forma colaborativa en el desarrollo de la trama de un videojuego desde su concepción ideológica hasta su representación gráfica bajo la forma del *storyboard*.
- El alumno será capaz de prototipar un entorno virtual a partir de un diseño en el que plasme una idea concreta para la creación, gestión y distribución de contenidos multimedia.
- Se habrán empleado de forma correcta y eficaz las diferentes aplicaciones y herramientas para poder desarrollar videojuegos y aplicaciones web.

6. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

Breve descripción de los contenidos

- Lipsync.
- Leyes físicas.
- Métodos de animación.
- Consideraciones antes de empezar a animar.
- Efectos especiales.
- PostProducción.
- Cómo desarrollar un *Storyboard*.
- Interpretar un guión.
- Adaptación de un guión literario al técnico.
- Perspectiva, cámaras, iluminación. Fotografía.
- Composición visual.

Temario detallado

Unidades didácticas. Primer semestre

- Tema 1. El lenguaje: de Saussure a Chomsky.
- Tema 2. La emoción: de Aristóteles a Goleman.
- Tema 3. La acción dramática y escénica.
- Tema 4. La estructura de un texto: de lo clásico a lo moderno.
- Tema 5. El personaje: arquetipos, esquemas de personalidad y construcción básica.
- Tema 6. Trabajo práctico de construcción de guion: escaleta de escenas y diálogos.

Unidades didácticas. Segundo semestre

- Tema 1. Orígenes y funciones del *storyboard*.
- Tema 2. Tipologías, herramientas y equipo.
- Tema 3. Análisis básico de los elementos del *storyboard*.
- Tema 4. La representación gráfica. Tipos de perspectiva. Diseño y construcción de personajes.

- Tema 5. Lenguaje audiovisual. La unidad fílmica: el plano (tipos y significados).
- Tema 6. La secuencia como sintaxis visual.
- Tema 7. Composición visual y significado. profundidad e iluminación.
- Tema 8. Niveles de acabado. *Rough. Clean up. Color.*
- Tema 9. El elemento temporal. *Slugging. Scratck track.* La animática.
- Tema 10. FMV. La cinemática.

7. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
PRIMER SEMESTRE	
Tema 1. El lenguaje: de Saussure a Chomsky.	Septiembre-octubre.
Tema 2. La emoción: de Aristóteles a Goleman.	Octubre.
Tema 3. La acción dramática y escénica.	Octubre-noviembre.
Tema 4. La estructura de un texto: de lo clásico a lo moderno.	Noviembre-diciembre.
Tema 5. El personaje: arquetipos, esquemas de personalidad y construcción básica.	Enero - febrero.
Tema 6. Trabajo práctico de construcción de guion: escaleta de escenas y diálogos.	Septiembre-octubre.
SEGUNDO SEMESTRE	
Tema 1. Orígenes y funciones del <i>storyboard</i> .	Febrero
Tema 2. Tipologías, herramientas y equipo.	Marzo
Tema 3. Análisis básico de los elementos del <i>storyboard</i> .	Marzo
Tema 4. La representación gráfica. Tipos de perspectiva. Diseño y construcción de personajes.	Abril
Tema 5. Lenguaje audiovisual. La unidad fílmica: el plano (tipos y significados).	Abril
Tema 6. La secuencia como sintaxis visual.	Mayo
Tema 7. Composición visual y significado. profundidad e iluminación.	Mayo
Tema 8. Niveles de acabado. <i>Rough. Clean up. Color.</i>	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	CG4, CE7	40	20	60

	<p>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>				
Clases prácticas	<p>Resolución de ejercicios. Debates sobre los temas y especialmente sobre ejercicios y lecturas.</p> <p>Presentaciones. Pruebas de evaluación.</p>	CG4, CE7	40	20	60
Tutorías	<p>Preparación de clase mediante lectura de los temas.</p> <p>Planificación de debates y comentarios mediante la preparación de las lecturas. Resolución de ejercicios.</p> <p>Comentarios y resolución de dudas presencialmente o por correo electrónico.</p>	CG4, CE7	20	-	20
Trabajo personal del alumno	<p>Lecturas: preparación y búsqueda de información complementaria. Estudio personal. Preparación de comentarios y debates. Tutorías libres y voluntarias.</p>	CG4, CE7	-	60	60

9. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Exámenes/Pruebas objetivas	- Se establecerán ocho trabajos obligatorios relacionados con cada uno de los apartados de	70%

	las clases, así como ocho trabajos optativos y dos trabajos finales donde se deberá demostrar el conocimiento de la materia impartida durante el curso.	
Trabajos y Proyectos individuales y/o cooperativos	-Formal: índice, bibliografía, claridad en estructuración, etc (7.5%) -Profundización en contenidos (5%) Volumen búsqueda de información y selección de información (7.5%) Claridad, selección de contenidos y material de apoyo para compañeros (5%)	20%
Asistencia Participativa	- Se tendrá en cuenta el interés que muestra el alumno por la asignatura y los contenidos de la materia así como su capacidad de esfuerzo y evolución en el desarrollo de su trabajo.de la asignatura (10 %)	10%

CONSIDERACIONES GENERALES ACERCA DE LA EVALUACIÓN:

Para superar la asignatura es necesario aprobar las dos partes en las que se encuentra dividida la asignatura: Guión y Storyboarding.

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 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 obligatorias debe sumar más de 5 puntos.

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

González Monaj, R. (2006). "Manual para la Realización de Storyboards". Valencia: Ed. UPV.
Hart, J., (2001). "La técnica del Storyboard: Guión gráfico para cine, TV y animación". Madrid. Publicación RTVE.
Simon, M. (2007). "Storyboards, Motion in Art". United States of America: Focal Press, 3rd edition.

Bibliografía complementaria

Taylor, R. (2000), "Enciclopedia de Técnicas de Animación". Barcelona: Acanto.
Wells, P., Quinn, J., Mills, L. (2010). "Dibujo para Animación". Barcelona:H. Blume.
Wells, P., (1997). "Art and Animation". Londres: Academy Group/John Wiley.
Williams, R. (2009). "The Animator's Survival Kit". Ed. Faber & Faber.
ARISTÓTELES: Poética. Varias editoriales (Bosch, Editora Nacional, Austral, Taurus)
Especialmente recomendable la trilingüe de García Yebra para Gredos.
LAYTON, WILLIAM: ¿Por qué? Trampolín del actor. Editorial Fundamentos.
J.L. AUSTIN: Cómo hacer cosas con las palabras.
BARTHES, ROLAND: Elementos de la Semiología. Paidós.

SAUSSURE, FERDINAND: Curso de Lingüística General. Losada ED.
SCHILLER, FRIEDRICH. La educación estética del Hombre. Austral.
CASTILLA DEL PINO, CARLOS. La incomunicación. Península ED.
MARINA y LÓPEZ PERIS. Diccionario de los sentimientos. Anagrama.
MAMET, DAVID: Los tres usos del cuchillo. Editorial Debate.
EINSTEIN: Hacia una teoría del montaje. Paidós Ibérica.
MCKEE, ROBERT: El Guión. Alba Ed.
MAMET, DAVID: Una profesión de putas. Editorial Debate.
STANISLAVSKI, COSTANTIN: OBRAS COMPLETAS (5 tomos). Editorial Quetzal.
BENTLEY, ERIC. La vida en el drama. Editorial Paidós.
LAWSON, JOHN HOWARD. Teoría y técnica de la escritura de obras de teatro. Publicaciones de la A.D.E.
BROOK, PETER: El espacio vacío. Varias edit. La puerta abierta. Ediciones Alba.
ALONSO DE SANTOS, JOSÉ LUÍS. La escritura dramática. Editorial Castalia.
FREUD, SIGMUND. La Interpretación de los Sueños. Varias editoriales (Alianza, Orbis, etc.)
CIRLOT, JUAN EDUARDO. Diccionario de Símbolos. Editorial Labor. Reeditado en Editorial Siruela.
BRECHT, BERLOT: Escritos sobre teatro. Varias editoriales
FO, DARÍO. Manual mínimo del actor. Editorial Hiru.
GROTOWSKY, JERZY: Hacia un teatro pobre. Siglo XXI Editores.
FRANCOISE TRUFFAUT: El Cine según Hitchcock,. Alianza Editorial.
MEYERHOLD, VSEVOLOD: Teoría teatral. Editorial Fundamentos. / Meyerhold: Textos teóricos. Publicaciones de la A.D.E.
STANISLAVSKI, COSTANTIN: El trabajo del actor sobre sí mismo en el proceso creador de las vivencias o La construcción del personaje. Editorial Quetzal.
UBERSFELD, ANNE: Semiótica teatral (Lire-le Théâtre) Editorial Cátedra.

11. OBSERVACIONES

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.

El desarrollo del programa y la consecución de los objetivos de aprendizaje establecidos requieren de un trabajo continuado del alumno a lo largo de los dos semestres en los que se imparte la asignatura.

Para aprobar la asignatura es necesario aprobar las dos áreas en las que está dividida: Guión y Storyboarding.