



Centro adscrito



GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

DISEÑO DE PRE-PRODUCCIÓN Y CONCEPT ART

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:	40025
Curso:	Tercero
Semestre:	Anual
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Obligatoria
Créditos ECTS:	8
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Profesor:	María de Iracheta Martín, Luis Rubio Martínez, Lara Sánchez Coterón
Lengua vehicular:	Español
Página web: www.esne.es	

2. PROFESORADO DE LA ASIGNATURA

Profesor:

María de Iracheta Martín

Datos de contacto:

maria.deiracheta@esne.es

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

Profesor:

Luis Rubio Martínez

Datos de contacto:

luis.rubio@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"

3. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:

Los propios del título.

Aconsejables:

Destreza en el dibujo artístico.
Conocimientos de Adobe Photoshop.
Los propios del título.

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 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 perspectivas 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. La materia de segundo curso Diseño de Videojuegos: guión y Storyboarding proporciona un complemento de los principios de la narración cinemática, 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.

Es misión de la presente asignatura preparar el terreno e incitar el interés de los alumnos en continuar explorando las posibilidades del arte y diseño 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 objetivo principal de la asignatura Diseño de Pre-Producción y Concept Art es dotar a los alumnos de Diseño de Videojuegos con las herramientas necesarias para desarrollar una correcta representación visual de una idea o concepto mediante el dibujo y las técnicas de edición de imagen e introducir a los estudiantes en un conocimiento conceptual y técnico del proceso de preproducción de un videojuego desde la perspectiva de un departamento concreto. La metodología utilizada nos permitirá poner en práctica todo lo que teóricamente vayamos estudiando.

Al finalizar la asignatura los alumnos tendrán un documento de diseño del juego con los trabajos que habrán realizado previamente en clase.

5. 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

- Adquirir conocimientos específicos tanto de la profesión y el proceso de pre-producción 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.
- Aplicar los conocimientos básicos del *concept art* en la práctica, empleando la ilustración de concepto como una herramienta para la expresión de ideas y conceptos estéticos.
- Analizar los principios técnicos del diseño de personajes, aplicándolos a su producción.
- Relacionar los conceptos de composición, atmósfera y dirección en la ilustración demostrando capacidad de síntesis en la puesta en escena, para expresar sus contenidos de un modo claro y conciso.
- Desarrollar las capacidades interpersonales, de resolución de problemas, de reflexión analítica y la actitud crítica en el trabajo artístico.

6. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

Breve descripción de los contenidos

- Técnicas para la estimulación creativa.
- Creación de personajes: cómic, animación, videojuegos.
- Estudio de la anatomía. Esquema y lenguaje anatómico. La anatomía como lenguaje de la personalidad. Bodylanguage.
- Anatomía facial. Las expresiones. La esencia de un personaje.
- Técnicas de dibujo: El abocetado, el blanco y negro, el lápiz, el bolígrafo, la tinta china, la aguada, el color, lápices de ilustración, acuarelas, coloreado infográfico.
- Géneros y Estilos.

Temario detallado

Tema 1. Introducción al *Concept Art*

- Definición
- Documentación y material de referencia.
- Técnicas y materiales: analógicas y tradicionales
- Técnicas para la estimulación creativa.
-

Tema 2. Proceso de pre-producción de un videojuego.

- La función del artista de Concept Art: tareas, objetivos y trabajo en equipo.
- Diseño general de juegos: tipos de juegos y de perspectivas.

Tema 3. Diseño de ambientes y *props*.

- Análisis de paisajes, entornos, arquitecturas y perspectivas, a partir de referencias reales y fantásticas.
- Estudio de mobiliario, decorado y costumbres.
- El color: la paleta cromática y su aplicación.

Tema 4. Creación y construcción de personajes.

- Tipología del personaje: géneros y estilos. Definición y caracterización de un personaje.
- Esquema y lenguaje anatómico del cuerpo humano.
- Particularidades de la anatomía aplicada a la animación.
- La anatomía facial: estudio del gesto y su expresión.
- El cuerpo en movimiento: *acting* y poses de acción.
- La anatomía animal.
- Diseño de prototipos de criatura.

Tema 5. Proyecto final: Portfolio.

- Diseño de Portfolio
- Revisión

- Entrega final.
- Puesta en común de fin de curso

7. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Tema 1. Introducción al Concept Art.	Octubre-Noviembre
Tema 2. Proceso de pre-producción de un videojuego.	Diciembre.
Tema 3. Diseño de ambientes.	Enero-Febrero
Tema 4. Creación y construcción de personajes.	Marzo-Abril.
Tema 5. Proyecto final: Documentos de diseño.	Mayo

8. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	COMPETENCIAS RELACIONADAS	HORAS PRESENTE	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.	CG8, CE17	20	20	40
Clases prácticas	Resolución de ejercicios. Debates sobre los temas y especialmente sobre ejercicios y lecturas. Presentaciones. Pruebas de evaluación.	CG8, CE17	60	20	80
Tutorías	Preparación de clase mediante lectura de los temas. Planificación de debates y comentarios mediante la preparación de las lecturas. Resolución de	CG8, CE17	20	-	20

	ejercicios. Comentarios y resolución de dudas presencialmente o por correo electrónico.				
Trabajo personal del alumno	Lecturas: preparación y búsqueda de información complementaria. Estudio personal. Preparación de comentarios y debates. Tutorías libres y voluntarias.	CG8, CE17	-	60	60

9. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Exámenes/Pruebas objetivas	<ul style="list-style-type: none"> - Entrega final que englobe las competencias adquiridas durante el curso (10%) - Consecución de los objetivos marcados en cada práctica propuesta (50%) 	60%
Trabajos y Proyectos individuales y/o cooperativos	<ul style="list-style-type: none"> --Formal: Presentación del trabajo y correcta utilización de las bases (5%) -Correcto uso de las técnicas (10%) Volumen búsqueda de referencias y trabajo previo (5%) Claridad, selección de contenidos y material de apoyo para compañeros (5%) 	20%
Asistencia Participativa	<ul style="list-style-type: none"> - Participación en clase y actitud frente a los contenidos de la asignatura 	20%

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 Exámenes/Pruebas objetivas 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: preproducción, diseño de escenarios-props y diseño de personajes, todo ello preparatorio para la entrega final del portfolio:

Entrega 1: Introducción al Concept Art y preproducción: Enero

Entrega 2: Diseño de escenarios-props: Marzo

Entrega FINAL: Portfolio: Mayo (incluye la entrega de Diseño de personajes)

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 admitiéndose 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 examen, será potestad del profesor solicitar la realización de nuevos trabajos en la convocatoria extraordinaria.

10. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

- Clarke, A. y Mitchell, G. (2007), *Videogames and art*. Intellect. Bristol: Intellect.
- Pardew, L. (2005). *Beginning Illustration and Storyboarding for Games*. Boston: Thomson Course Technology PTR.
- Perry, D. y DeMaria, R. (2009), *David Perry on Game Design: A Brainstorming Toolbox*. Boston: Cengage Learning.

Bibliografía complementaria

Anatomía para artistas

- Faigin, G. (1950). *The Artist's Complete Guide to Facial Expressions*. Nueva York: Watson – Guptill Publications.
- Plasencia, C. (1993). *El rostro humano: observación expresiva de la representación facial*. Valencia: Editorial de la UPV
- Szunyoghy, A., Fehér, G. (2010). *Escuela de dibujo de anatomía humana*. Barcelona: H. F. Ullmann.

Dibujo e Ilustración

- Franson, D. (2003). *2D Artwork and 3D Modelling for Game Artists*. Cincinnati: Premier Press.
- Frazetta, F. (2007). *Spectrum Presents: Frank Frazetta: Rough Work*. Nevada: Underwood Books.
- Greenaway, T., Clee, L., Perrins, C., Tilbury, R. y Lewis, M (Comps.). (2009). *Digital Painting Techniques*. Burlington: Elsevier.
- Hayes, C. (1980). *Guía completa de pintura y dibujo. Técnica y materiales*. Madrid: Blume.
- Hogarth, B. (2000) *El dibujo de la figura humana a su alcance*. Colonia: Taschen.
- Lippincott, G. (2008). *Técnicas de ilustración de fantasía*. Barcelona: Norma Editorial.
- Nicolaides, K. (1969). *The Natural Way to Draw*. Boston: Houghton Mifflin Company.
- Pardew, L. (2006) *Basic Drawing for Games*. Boston: Thomson Course Technology PTR.
- Wigan, M. (2007). *Pensar visualmente: lenguaje, ideas y técnicas para el ilustrador*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Zeegen, L. (2006). *Principios de ilustración*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Diseño de escenarios

- Alexander, R. (2011). *Cómo dibujar y pintar arquitectura de fantasía*. Barcelona: Norma Editorial.
- Wade, P. Y Hellard, P. (Eds.). (2006). *d'artiste Digital Artists Master Class: Matte Painting*. Mylor: Ballistic Publishing

Diseño de personajes

- Bancroft, T. (2012). Character Mentor: Learn by Example how to bring Characters to Life. Waltham: Elsevier.
- Cheng, K., Narain, S. Y Zijia, W. (2008). New Species: Contemporary Character Design made in China. Singapur: Page One.
- Gili, G. (Ed.). (2008). Diseño de personajes para consolas portátiles: Videojuegos para móviles, sprites y gráficos con píxeles. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Hart, C. (1996). Cómo dibujar cómics: héroes y villanos. Barcelona: Martínez Roca.
- Isbister, K. (2006). Better Game Characters by Design: A Psychological Approach. Waltham: Elsevier.
- Mattesi, M. (2008) Force: Character Design from Life Drawing. Burlington: Elsevier.
- Wade, P. Y Hellard, P. (Eds.). (2011). d'artiste Digital Artists Master Class: Character Design. Mylor: Ballistic Publishing.
- Walker, K. (2006). Dibujar y pintar criaturas de fantasía. Barcelona: Norma Editorial.
- Woodcock, V. (2007). Cómo crear personajes de animación: crea personajes originales con muchas personalidad. Barcelona: Norma Editorial.
- Yeow, D., Werneck, B., Hurri, B. McDonnell, M. Smit, D. Dynamic Characters: Enhancing Your Character Concepts. 3D Total.com Ebook Series.

Storyboards

- GonzalezMonaj, R. (2006). Manual para la realización de storyboards. Valencia: Editorial de la UPV.

Diseño de preproducción y concept art

- Feldman, A. (2000). Designing Arcade Computer Game Graphics. Plano: Wordware Pub.
- Michael, D. y Chen, S. (2006). Serious Games: Games that Educate, Train and Inform. Boston: Thomson CourseTechnology PTR.
- Ralphs, M. (2006) The Collected Concept Art. Warhammer Series. GamesWorkshop.
- Remillard, K., Manley, J., Kaufman, J.C., Lee, M. y Stanton, D. (Eds.). (2010). Massive Black, Volumen 1. Mylor: Ballistic Publishing.
- 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.

FUENTES ELECTRÓNICAS

- Stanchfield, W. Gesture Drawing for animation. Recuperado el 1 de octubre de 2012, de: <http://www.floobynooby.com/pdfs/gesturedrawingforanimation.pdf>