

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL**



**PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA  
UNIVERSITARIA**

**GUÍA DOCENTE**

**DIRECCIÓN DE ARTE**

# 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Diseño de Productos Interactivos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)
Materia:	Creación audiovisual
Denominación de la asignatura:	Dirección de arte
Curso:	Segundo
Semestre:	Segundo
Carácter:	Básica
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a:	Mercedes García Javier Blázquez
E-mail:	mercedes.garcia@u-tad.com javier.blazquez@u-tad.com
Teléfono:	916402811

# 2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA.

## Descripción de la materia

Esta asignatura pertenece al módulo de Diseño conceptual e ideación y, dentro de éste, a la materia de Creación Audiovisual.

Esta materia hace referencia al estudio y práctica del conjunto de técnicas artísticas fundamentales de la creación y su aplicación al entorno digital, como son los videojuegos. En ella, el alumno obtiene habilidades diversas relacionadas con el arte, y adquiere los conocimientos necesarios de las herramientas digitales y que le permitirán utilizarlas.

## Descripción de la asignatura

En la asignatura Dirección de Arte se adquirirán los conocimientos necesarios de los fundamentos del arte y la composición para su aplicación en las asignaturas de Animación y Creación de contenidos 3D.

Además, el conocimiento de los principios del arte complementará las habilidades creativas necesarias para el Diseño de Juego, desde el concepto de juego, hasta el diseño de niveles, puzzles y definición de cámaras.

En la asignatura de Dirección de Arte se adquirirán los conocimientos necesarios para relacionarse con el departamento de arte de un videojuego, entendiendo sus necesidades, conociendo su lenguaje y aprendiendo a colaborar de manera directa con el Director de arte.

## 3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### 3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)

CG1 Aprender a lo largo de la vida mediante el estudio autónomo y la formación continua.

CG2 Saber adaptarse al cambio y a las nuevas situaciones con flexibilidad y versatilidad.

CG3 Desarrollar el ámbito de la creatividad e innovación y tener la habilidad de presentar recursos, ideas y métodos novedosos para posteriormente concretarlos en acciones.

CG5 Demostrar Iniciativa y espíritu emprendedor.

CG6 Manifestar motivación por la calidad.

CG12 Expresar el sentido crítico y autocrítico y la capacidad de análisis para la valoración de diferentes alternativas.

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

CE5 Comprender la influencia de la sociología, la filosofía y la psicología en su correlación con la historia del arte, la literatura y los juegos como referencia en el proceso creativo.

CE8 Evaluar las implicaciones éticas, técnicas y creativas de la tecnología en el diseño de productos interactivos.

CE10 Conocer las técnicas de representación artística y diseño de contenidos 2D y 3D.

CE11 Aplicar la creatividad en el entorno de los contenidos digitales.

CE14 Aplicar los fundamentos de la narrativa al desarrollo de productos interactivos.

CE15 Analizar las características y necesidades de los usuarios en el entorno humanista. como elemento fundamental en el diseño de productos interactivos.

CE18 Aplicar los conocimientos teóricos y prácticos de diseño de productos para el desarrollo de contenidos.

## 3.2 Resultados de aprendizaje

Transformar un concepto o mensaje en una manifestación gráfica

Experimentar con distintas técnicas de dibujo

Utilizar el conocimiento del lenguaje visual para construir diseños básicos

Transferir el conocimiento de los efectos psicológicos y perceptivos de la luz, el color la música y el sonido al diseño del juego

Emplear el simbolismo y la iconografía para transmitir información

Crear mundos visuales coherentes

## 4. CONTENIDOS

- Definición del rol director de arte en videojuegos
- Principios del arte y teoría de la composición artística
- Movimientos artísticos y su influencia en el arte del videojuego
- Aplicación de los principios del arte y la composición en el diseño de juegos y aplicaciones.
- Análisis técnico de los gráficos a través de la historia de los videojuegos
- Pixel Art
- Análisis técnico de los gráficos a través de la historia de los videojuegos
- Creación de escenarios
- Creación de personajes

## 5. TEMARIO

Tema 1. El Director de Arte en un estudio de desarrollo.

1.1. Historia del arte en los videojuegos.

1.1.1. Realidad, abstracción y significado

1.1.2. La evolución del arte en el videojuego

1.2. El papel del Director de Arte

1.2.1. El equipo de arte: especialización vs. generalistas

1.2.2. El estilo: coherencia, personalidad y comunicación

- 1.2.3. Relación con el resto de los departamentos
  - 1.2.3.1. Interacción entre arte y diseño de juego
- 1.3. Inspiración: investigación y referencias
  - 1.3.1. Fotografía y cine
  - 1.3.2. Ilustración y cómic
  - 1.3.3. Cine de animación
  - 1.3.4. Videojuegos
  - 1.3.5. Herramientas
- 1.4. La guía visual
  - 1.4.1. Guía de estilo
  - 1.4.2. Metodología de creación gráfica
    - 1.4.2.1. Pipeline de creación gráfica
    - 1.4.2.2. Tecnología y herramientas
- 2. Tema 2. Principios del arte y teoría de la composición artística
  - 2.1. Unidad, variedad y equilibrio
  - 2.2. Contraste, proporción y ritmo
  - 2.3. Color y luz
  - 2.4. Composición
  - 2.5. Perspectiva
  - 2.6. Los principios del arte en el videojuego
- 3. Tema 3. La imagen digital
  - 3.1. Los props en el videojuego.
  - 3.2. El uso de siluetas
  - 3.3. Técnicas de pintado
  - 3.4. Legibilidad, importancia y simbolismo de los props.
  - 3.5. Creación de personajes
  - 3.6. Definición del personaje. El concept art
- 4. Tema 4. Aplicando los principios del arte y la composición en el diseño de juegos y aplicaciones.
  - 4.1. Inmersión, atmósfera y emociones
    - 4.1.1. Utilizando el color y la luz
    - 4.1.2. Formas y siluetas
    - 4.1.3. Espacio
  - 4.2. Guiando al jugador
  - 4.3. Creación de niveles
  - 4.4. Diseño de puzzles
  - 4.5. Cámaras y visualización
  - 4.6. Mock-ups
  - 4.7. Creación del entorno

## **6. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y MODALIDADES DE ENSEÑANZAS**

### Modalidades de enseñanza

La asignatura se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas generales, que se aplicarán diferencialmente según las características propias de la asignatura:

- **Método expositivo/Lección magistral:** el profesor desarrollará, mediante clases magistrales y dinámicas los contenidos recogidos en el temario.
- **Estudio de casos:** análisis de casos reales relacionados con la asignatura.
- **Resolución de ejercicios y problemas:** los estudiantes desarrollarán las soluciones adecuadas aplicando procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados.
- **Aprendizaje basado en problemas:** utilización de problemas como punto de partida para la adquisición de conocimientos nuevos.
- **Aprendizaje cooperativo:** Los estudiantes trabajan en grupo para realizar las tareas de manera colectiva.

## Actividades formativas

ACTIVIDADES FORMATIVAS	Horas totales	Horas presenciales	% presencialidad
Clases teóricas	30	30	100
Seminarios y talleres	3	3	100
Clases prácticas	21	21	100
Tutorías	4	4	100
Actividades de evaluación	6	6	100
Estudio y trabajo en grupo	18	1	5
Estudio y trabajo autónomo, individual	68	0	0

## 7. DESARROLLO TEMPORAL

Tema	Semanas
Tema 1 El Director de Arte en un estudio de desarrollo.	1,2,3,4
Tema 2 Principios del arte y teoría de la composición artística	5,6,7,8
Tema 3 La imagen digital	9,10,11,12
Tema 4 Aplicando los principios del arte y la composición en el diseño de juegos y aplicaciones.	13,14,15

## 8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	10%	30%
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	35%	70%
SE3 Prueba Objetiva	30%	60%

### Criterios de evaluación:

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	Se valorará de los alumnos la participación activa y la correcta entrega de las prácticas en forma y fecha.	10%
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	Capacidad analítica, aplicación de conceptos teóricos y presentación de los conceptos explicados en clase mediante la realización de actividades Puntualidad y profesionalidad en la entrega Cumplimiento de las instrucciones y parámetros del ejercicio Rigor en la ejecución Aportaciones y ayuda a los compañeros	60%
SE3 Prueba Objetiva	Se evaluarán los conocimientos impartidos en clase Se valorará la capacidad de resolución de problemas por parte del alumno Es importante ajustarse a lo que se pide Calidad artística y técnica demostrada en el ejercicio	30%

## Consideraciones generales acerca de la evaluación:

- Será necesario aprobar cada una de las partes (actividades y proyecto final) para poder aprobar la asignatura.
- La evaluación de la participación se valorará en función de la actividad en clase, su capacidad analítica, y la aplicación adecuada de conceptos teóricos.
- Las presentaciones se valorarán mediante la correcta aplicación de conceptos teóricos y de la corrección oral.
- La realización de trabajos se valorará según la capacidad analítica, la aplicación de conceptos teóricos, y la corrección gramatical.
- La entrega de la prueba final se valorará por la aplicación de conceptos teóricos en un trabajo concreto. Se tendrá en cuenta la presentación, corrección gramatical.
- Calificación numérica final será de 0 a 10, siendo un 5 la mínima nota para aprobar.
- Es imprescindible seguir los requisitos indicados para cada actividad (orden, nomenclaturas) así como las fechas de entrega.
- Si se suspende la asignatura el alumno debe de ir a la convocatoria extraordinaria. Para aprobar en Convocatoria Extraordinaria será necesario la presentación de todas las actividades y trabajos que se hayan suspendido. Se guardará la nota de aquellas partes que hayan sido aprobadas en Ordinaria.

## 9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

### Bibliografía básica

Art Fundamentals: Color, Light, Composition, Anatomy, Perspective and Depth – 3DTotal Publishing. ISBN: 978-1909414006  
SOLARSKI, Chris Drawing Basics and Video Game Art –. ISBN: 978-0823098477

### Bibliografía recomendada

The Art of Darksiders – Joe Madureira. ISBN: 978-1926778105  
The Art of Alice: Madness Returns – R. J. Berg. ISBN: 978-1595826978  
BELLANTONI, Patti; “If it’s purple, someone’s gonna die: The power of color in Visual Storytelling”,  
Elsevier, 2005.  
The Art of The Last of Us – Rachel Edidin. ISBN: 978-1616551643.

## 10. Materiales, software y herramientas necesarias

### Tipología del aula:

Equipo de proyección y pizarra Sala virtual de Blackboard

### Materiales:

Ordenador personal

Webcam,

Micrófono

Ratón (aparte del incorporado en el portátil)

### Software:

Photoshop