



GUÍA DOCENTE

DIRECCIÓN DE ARTE

**GRADO EN DISEÑO DE PRODUCTOS
INTERACTIVOS**

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2023-2024

Denominación de la asignatura:	Dirección de Arte
Titulación:	Diseño de Productos Interactivos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Módulo:	Diseño Conceptual e Ideación
Materia:	Creación Audiovisual
Curso:	2º
Cuatrimestre:	2º
Carácter:	B
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Francisco Valverde/ francisco.alvarez2@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

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.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias (genéricas, específicas y transversales)

BÁSICAS Y GENERALES

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

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.

CB1 - 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

CB2 - 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

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

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

ESPECÍFICAS

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.

CE9 - Comprender los principios de la narrativa audiovisual para elaborar discursos e historias aplicables a los 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.

CE17 - Aplicar fundamentos de la animación sobre modelos generados por ordenador.

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

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

Identificar el método de representación de geometría más apropiado para cada tipo de forma o espacio

Distinguir y ubicar los diferentes procesos que tienen lugar en la generación de gráficos dentro del modelo del pipeline gráfico.

Desarrollar la intuición en geometría bi y tridimensional

CONTENIDO

- 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

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 puzles

4.5. Cámaras y visualización

4.6. Mock-ups

4.7 Creación del entorno

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas</i>	30,00	30,00
<i>Seminarios y talleres</i>	3,33	3,33
<i>Clases Prácticas</i>	20,67	20,67
<i>Tutorías</i>	4,00	4,00
<i>Actividades de Evaluación</i>	6,00	6,00

<i>Estudio y trabajo en grupo</i>	17,67	0,88
<i>Estudio y trabajo autónomo e individual</i>	68,33	0,00
TOTAL	150	65

Metodologías docentes

Método expositivo/Lección magistral

Estudio de casos

Resolución de ejercicios y problemas

Aprendizaje basado en problemas

Aprendizaje cooperativo

DESARROLLO TEMPORAL

Tema 1 El Director de Arte en un estudio de desarrollo: 4 semanas

Tema 2 Principios del arte y teoría de la composición artística: 4 semanas

Tema 3 La imagen digital: 4 semanas

Tema 4 Aplicando los principios del arte y la composición en el diseño de juegos y aplicaciones: 3 semanas

SISTEMA DE EVALUACIÓN

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

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	60	60
<i>Prueba Objetiva</i>	30	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.
- Toda detección de plagio, copia o uso de malas prácticas (como puede ser el uso de las IAs) en un trabajo o examen implicará el suspenso de ese trabajo con un cero, el reporte al claustro y coordinador académico y la aplicación de la normativa vigente, lo que puede conllevar penalizaciones muy serias para el alumno.
- No se permite el uso de SmartWatches o de móviles durante los exámenes. Dichos aparatos tendrán que estar guardados y fuera de la vista durante la realización del examen.
- No se permite el uso de móviles durante las clases.

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.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Equipo de proyección y pizarra

Materiales:

Ordenador personal

Ratón (aparte del incorporado en el portátil)

Software:

Photoshop