

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Diploma en Technical Artist (Título propio asociado a Creación y Narración de Videojuegos)		
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación		
Asignatura:	Introducción al Modelado, Concept y Animación 2D		
Tipo:	Propia Obligatoria	Créditos ECTS:	6
Curso:	1	Código:	46110
Periodo docente:	Segundo semestre		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	150		

Equipo Docente	Correo Electrónico
Alejandro Emiliano Montiel de la Corte	amontieldlc@gmail.com

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

En esta asignatura se impartirán los conocimientos básicos para la integración de la imagen tridimensional en proyectos de concept art.

OBJETIVO

Capacitar a los alumnos para realizar modelos tridimensionales en un ámbito de producción a nivel profesional.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Es necesario que el alumno tenga un conocimiento básico del manejo del ordenador tanto en el uso de archivos y carpetas como de instalación de programas.

CONTENIDOS

- Bloque 1 Introducción al modelado 3D
 - 1.1. Modelado como producto
 - 1.2. Teoría del 3D
 - 1.3. Metodología básica
- Bloque 2. Modelado 3D aplicado
 - 2.1. Manejo de geometría
 - 2.2. Modelado poligonal básico
 - 2.3. Modelado mixto intermedio
- Bloque 3. Procesos de trabajo
 - 3.1. Flujo de trabajo
 - 3.2. Preproducción y concept como herramienta
 - 3.3. Producción y trabajo iterativo

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Se aplicarán las siguientes metodologías:

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS. Con esta metodología se planteará un proyecto con un objetivo definido con el que se enfocarán las actividades desarrolladas en clase. Es una estrategia metodológica activa en la que el alumnado se enfrenta a situaciones de la vida real, planteadas como retos, con el fin de garantizar aprendizajes que culminan con la creación de un producto con validez social. En este proceso el alumnado investiga, comparte, interactúa, planifica, toma decisiones y evalúa.

LECCIÓN MAGISTRAL PARTICIPATIVA: A diferencia de la lección magistral clásica, en la que el peso de la docencia recae en el profesor, en la lección magistral participativa buscamos que el estudiante pase de una actitud pasiva a una activa, favoreciendo su participación. Para ello es necesario que el docente realice una buena estructuración del contenido, tenga claridad expositiva y sea capaz de mantener la atención y el interés del estudiante.

TRABAJO AUTÓNOMO. En esta metodología el alumno toma la iniciativa con o sin la ayuda de otros (profesores, compañeros, tutores, mentores). Es el estudiante el que diagnostica sus necesidades de aprendizaje, formula sus metas de aprendizaje, identifica los recursos que necesita para aprender, elige e implementa las estrategias de aprendizaje adecuadas y evalúa los resultados de su aprendizaje. El docente se convierte así en el guía, el facilitador y en una fuente de información que colabora en ese trabajo autónomo. Esta metodología resultará de especial interés para el desarrollo de competencias relacionadas con la investigación.

TRABAJO COOPERATIVO EN GRUPOS REDUCIDOS: El número de alumnos programado en nuestra Universidad nos permite un trabajo grupal en grupos reducidos. Slavin define el trabajo cooperativo como "estrategias de instrucción en las que los alumnos están divididos en grupos pequeños y son evaluados según la productividad del grupo", lo que pone en juego tanto la responsabilidad individual como la interdependencia positiva, base del trabajo profesional en equipo.

MÉTODO DEL CASO: Adquisición de aprendizaje mediante el análisis de casos o situaciones reales de gestión. Esta técnica de aprendizaje activa, centrada en la investigación del estudiante sobre un problema real y específico, ayuda al alumno a adquirir la base para un estudio inductivo.

TRABAJO EN LABORATORIO. El alumno trabaja en ejercicios propuestos en el laboratorio bajo la supervisión del profesor para mejorar sus habilidades creativas y técnicas.

SISTEMA DE ACCIÓN TUTORIAL: que incluye entrevistas, grupos de discusión, autoinformes e informes de seguimiento tutorial.

INVESTIGACIÓN: Búsqueda de información a partir de diversas fuentes y documentos, análisis y síntesis de los datos y desarrollo de conclusiones.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas
Clase expositiva participativa 30h Prácticas en laboratorio 18h Seminarios teórico-prácticos, talleres, conferencias, mesas redondas 10h Evaluación 2h	Estudio teórico y práctico 40h Trabajos individuales o en grupo 40h Trabajo virtual en red 10h

COMPETENCIAS

Capacidad para desarrollar el trabajo que se requiera en el área de modelado 3D donde se trabajen aspectos conceptuales, formales, técnicos y artísticos.

Capacidad para utilizar los conceptos principales del modelado y las herramientas del software de modelado en el desarrollo de actividades dentro de la industria y su continua evolución tecnológica.

Capacidad para resolver los retos que surjan durante la creación y desarrollo de videojuegos y para transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

Capacidad para manejar soportes gráficos y conocer su utilidad en el entorno gráfico de un videojuego a nivel profesional.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Dominar los conceptos esenciales de representación tridimensional para el desarrollo de videojuegos.

Conocer los métodos fundamentales para el modelado tridimensional, consiguiendo reproducir el volumen correcto de los objetos en los trabajos realizados.

Transmitir información sobre problemas, soluciones y necesidades referidas a la producción de un modelo tridimensional en el ámbito de creación de un videojuego.

Dominar las herramientas de análisis y creación de modelos tridimensionales en un ambiente de producción profesional.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

La evaluación ordinaria se hará por el sistema de evaluación continua.

Requisitos obligatorios:

1. Los alumnos deben obtener un mínimo de 5 en todos los elementos de calificación para poder aprobar.
2. La asistencia no debe ser inferior al 80%. Dicha asistencia no puede ser parte de la calificación.

Evaluación Ordinaria:

1. Trabajos y ejercicios individuales. 30%
2. Trabajo en laboratorio. 10%
3. Trabajo/Examen Final. 60%

Evaluación Extraordinaria:

1. Trabajos y ejercicios individuales. 40%
2. Trabajo Final. 60%

Los exámenes se realizarán de manera presencial.

Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a los establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

VAUGHAN, W. (2012). Digital Modeling New Riders.

SOLARSKI, C. (2012). Drawing Basics And Video Game Art: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design. Watson-Guptill.

OMERNICK, M. (2004) Creating the Art of the Game. New Riders.

NORMAN, D. (2013). The Design of Everyday Things. Basic Books.

Complementaria

BLAIN, J. M. (2022) The Complete Guide to Blender Graphics. A K Peters/CRC Press.