

# Guía Docente

## DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Creación y Narración de Videojuegos
-------------	-------------------------------------

Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas
-----------------------	-------------------------------

Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación
-------------------	-----------------------------

Asignatura:	Fundamentos de la Estética Digital de Videojuegos
-------------	---

Tipo:	Obligatoria
-------	-------------

Créditos ECTS:	6
----------------	---

Curso:	1
--------	---

Código:	4647
---------	------

Periodo docente:	Primer semestre
------------------	-----------------

Materia:	Expresión Artística
----------	---------------------

Módulo:	Procesos de Creación y Expresión Digital
---------	--

Tipo de enseñanza:	Presencial
--------------------	------------

Idioma:	Castellano
---------	------------

Total de horas de dedicación del alumno:	150
--	-----

Equipo Docente	Correo Electrónico
María Pilar Díaz Vázquez	pilardiazv@gmail.com

## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Esta materia ofrece formación para la correcta aplicación de la creatividad del alumno en la configuración de los elementos estéticos que definen la forma en que se percibe el videojuego, situándolo en corrientes específicas o contribuyendo a la creación de nuevas tendencias visuales. Las competencias adquiridas en esta materia serán fundamentales para que los estudiantes sean capaces de crear un entorno gráfico correcto para sus proyectos. Para ello, se formará a los alumnos en los fundamentos de la estética digital que incluye los rudimentos de las principales herramientas de dibujo digital, así como la manera de aplicarlas de forma creativa. Además, el alumno aprenderá a animar espacios, personajes e interfaces con el objeto de crear experiencias interactivas en los usuarios.

La materia ofrece formación específica y avanzada en diseño 3D para desarrollar gráficos digitales en tres

dimensiones a través de programas especializados.

También incluye formación en el empleo de cualquier recurso de expresión, en especial los recursos específicos del ocio digital interactivo.

La asignatura contribuye al conjunto del plan de estudios sentando las bases de la concepción artística del videojuego. Se muestra la capacidad del arte para transformar el mundo a través de la reflexión y de la construcción del mensaje.

## OBJETIVO

Se prepara al alumno para que pueda determinar con criterio las opciones a seguir en el proceso creativo. Para ello se profundiza en el concepto mismo del arte, relacionándolo a través de distintas manifestaciones artísticas y analizando sus aportaciones a la historia de la humanidad desde su origen.

Los fines específicos de la asignatura son:

El alumno podrá adquirir y desarrollar los criterios necesarios que le permiten realizar una construcción artística para que pueda ser percibida como el resultado de un pensamiento coherente. Estos criterios hacen posible avanzar con autonomía, a lo largo de su desarrollo posterior, en la configuración de los elementos que constituyen el entorno gráfico que representa el mundo del juego. Desde la concepción del videojuego como arte, el alumno desarrollará su capacidad crítica frente a las propuestas del mundo actual. Para ello, realizarán un proceso de inmersión, formándose en el origen del arte, en su concepción y en su evolución hasta su llegada y posterior desarrollo en el videojuego; desde esta visión artística, se estudian las relaciones entre las artes con el objeto de comprender la capacidad del hombre para transformar el mundo.

El alumno aprenderá a hacer frente a la toma de decisiones del proceso creativo y a desenvolverse en ellas de forma autónoma. El alumno iniciará esta formación sobre la base de la conceptualización (pensamiento creativo) y del aprendizaje de herramientas que le permitirán acercarse al medio digital y expresarse artísticamente. Con ello, situando al alumno en la encrucijada del destino final de su trabajo, se pretende su superación personal a través del proceso de aprendizaje de una técnica, conjuntamente con la construcción del pensamiento crítico y la elaboración de un fragmento de mundo con todo lo que ello transmite. La experimentación como forma de desarrollo de la creatividad se somete a una reflexión que analiza por una parte los aspectos de pensamiento y, por otra, los de la percepción que influyen en la construcción de la estética digital y de la construcción de su mensaje dentro del mundo del juego.

Situar el pensamiento del alumno entre la creación del juego y la representación digital que propone el videojuego, de manera que complete la relación existente entre el juego y su mundo, para que pueda incorporarlo como parte esencial y habitual en el proceso en sus futuros proyectos.

## CONOCIMIENTOS PREVIOS

Por ser una asignatura que inicia el grado, se parte de los conocimientos adquiridos en el bachillerato. Por ello, y para alcanzar los objetivos propuestos, es preciso la enseñanza de herramientas digitales propias de los videojuegos, con las cuales el alumno realiza el proceso de aprendizaje de la materia.

## CONTENIDOS

La asignatura está estructurada en partes:

### I. Parte teórica, con tres grandes bloques

- Introducción al mundo del arte: Se aborda el proceso creativo, el análisis de la obra de arte y la concepción del espacio virtual, en la que se produce la inmersión del jugador, para llegar a la definición del videojuego y conocer los hitos artísticos que se han producido desde su nacimiento.

- Elementos artísticos. Se abordan las influencias de las restantes artes (arquitectura, fotografía, pintura, cómic, etc.) y como éstas se introducen en el videojuego; también sus derivaciones. Se incluye la iniciación práctica en el

mundo creativo a través de un proceso de situación en un videojuego como punto de partida para la elaboración de respuestas artísticas concretas.

-El arte en el videojuego. La asignatura contempla también la visión artística propia del videojuego de la historia, a través de entornos de juego que han recreado distintos períodos de la historia del hombre y que a la vez permiten establecer una reflexión sobre la historia del arte

II. Parte práctica: Se completa este programa con la inmersión del alumno en talleres conceptuales y artísticos mediante herramientas digitales y de representación en entornos virtuales, iniciándose en el uso de una herramienta de código abierto que permite el desarrollo de animaciones y videojuegos: BLENDER

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

PRESENCIAL (60 HORAS)

CLASE EXPOSITIVA PARTICIPATIVA: 20

EVALUACIÓN: 4

PRÁCTICAS EN LABORATORIO: 16

REALIZACIÓN DE PROYECTOS POR EQUIPOS EN LABORATORIO: 10

SEMINARIOS TEÓRICO-PRÁCTICOS, TALLERES, CONFERENCIAS, MESAS REDONDAS: (Trabajo en pequeños grupos con el fin de profundizar en contenidos didácticos específicos, tutorías individuales o grupales): 10

NO PRESENCIAL (90 HORAS TRABAJO AUTÓNOMO)

TRABAJOS INDIVIDUALES O EN GRUPO: 40

ESTUDIO TEÓRICO Y PRÁCTICO: 35

TRABAJO VIRTUAL EN RED: 15

## DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas

## COMPETENCIAS

### Competencias básicas

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

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

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

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

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

### Competencias generales

Habilidad para exponer razonadamente las ideas a partir de los fundamentos de la argumentación y la retórica utilizando cualquier recurso de expresión, en especial los recursos específicos del ocio digital interactivo.

### Competencias específicas

Capacidad para desarrollar la constancia necesaria para resolver las dificultades inherentes a la producción de un videojuego.

Capacidad para diseñar elementos infográficos en tres dimensiones.

Capacidad para diseñar modelos de animación orientados a su implantación en un videojuego.

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

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno será capaz de explicar el proceso creativo de un videojuego, pudiendo describir los fundamentos artísticos que lo sostienen así como valorar las cualidades que lo sitúan en el mundo del arte. Comprensión artística de la imagen digital resultante y del espacio virtual que lo soporta.

Manejo de herramientas digitales que le permiten construir y animar entornos virtuales coherentes, a través de BLENDER, software libre. De esta forma, es capaz de dar formas a las ideas que subyacen en el pensamiento artístico.

Adquisición de habilidades para el trabajo creativo en equipo. Ayuda a otros a aprender

Se plantea y responde creativamente a las preguntas fundamentales en torno al qué, el para qué y las consecuencias de los acontecimientos humanos y su huella artística. Muestra interés por la búsqueda del sentido.

Se muestra abierto a la realidad. Se deja sorprender. Muestra interés por la integración de materias y saberes.

## SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

### CONVOCATORIA ORDINARIA:

Pruebas escritas u orales, de desarrollo, de respuesta corta o tipo test: 20%

Trabajos y ejercicios individuales: 35%

Trabajos y ejercicios grupales: 35%.

Evaluación continua del trabajo individual en Laboratorio: 5%

Evaluación al trabajo en equipo en Laboratorio para la realización de proyectos: 5%

Se señala que la evaluación se realiza de manera continua guiando el aprendizaje de cada alumno en el aula, realizando puestas en común con el objetivo de promover la discusión y participación entre los alumnos; y con el objetivo, también, de reflexionar sobre las bases que rigen la crítica artística.

Los criterios que rigen la evaluación de los trabajos tiene como base el manejo de la herramienta, la complejidad y riqueza de las soluciones empleadas, la ambientación lograda y la creatividad individual y de grupo.

NOTA 1: Será necesario aprobar cada una de las partes por separado.

NOTA 2: La valoración del trabajo en grupo tiene un porcentaje de valoración individual a cargo del resto del grupo, determinante en la nota final individual.

#### CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

Pruebas escritas u orales, de desarrollo, de respuesta corta o tipo test: 20%

Trabajos individual que se propone al finalizar la convocatoria ordinaria y se entrega el día señalado para el examen en convocatoria extraordinaria: 80%

## BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

### Básica

VIDEOJUEGOS. MANUAL PARA DISEÑADORES GRÁFICOS, Jim Thompson, Barnaby Brabank-Green & Nic Cusworth. 2008, Editorial Gustavo Gili

1001 VIDEOJUEGOS, Tony Mott. 2011, Editorial Grijalbo

ENTENDER EL CÓMIC. EL ARTE INVISIBLE, Scott Mccloud. 2016, Editorial Astiberri Ensayo

PSICOLOGÍA DEL COLOR, Eva Heller. 2004, Editorial Gustavo Gili

#### VIDEOJUEGOS:

The Last of Us (Naughty Dog, 2013)

Alice Madness returns (American McGee, 2011)

Journey (Thatgamecompany, 2012)

Shadow of the Colosus (Team ICO, 2005)

Minecraft (Mojang AB, 2009)

### Complementaria

GAME DESIGN THEORY AND PRACTICE, Richard Rouse III. 2004, Wordware Publishing

THE ART OF VIDEOGAMES, Grant Tavinor. 2009, Wiley-Blackwell

THE ART OF THE LAST OF US, Varios autores. 2013, Dark Horse books.

THE ART OF ALICE MADNESS RETURNS, Varios autores. 2011, Dark Horse books.