

# Guía Docente

## DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación: Grado en 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
Francisco Borja Barinaga López	barinagaborja@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 permitan realizar una construcción artística, para que pueda ser percibida como el resultado de un pensamiento coherente. La adquisición de formas de abordar el análisis de la realidad para comprender el mundo, utilizando la configuración de los elementos que constituyen el entorno gráfico que representa el mundo del juego, hará posible su avance con autonomía a lo largo de su desarrollo posterior. 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 con sus propuestas.

El alumno aprenderá a hacer frente a la toma de decisiones del proceso creativo y a desenvolverse en ellas de forma autónoma. Iniciará esta formación estableciendo un diálogo actual con las obras de arte atemporales, descubriendo los valores que nos transmiten y la interpretación que de ellos se hace en el mundo actual digital. Con ello, y situando al alumno en la encrucijada del destino final de propio proceso (pensamiento creativo), se pretende su superación personal conjuntamente con la construcción del pensamiento crítico, a través de la elaboración de fragmentos de mundos 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. El aprendizaje de herramientas le permitirán acercarse al medio y al proceso.

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 se sitúa sobre la base del videojuego como creación artística. Centrada en el alumno, buscando una reflexión sobre el proceso creativo y su desarrollo atemporal, se le introduce en el mundo del arte y en el análisis de las obras, para poder establecer las relaciones que permiten establecer paralelismos con el videojuego. Se trata de una perspectiva axial que vertebra la asignatura y que sitúa a los videojuegos como artefactos artísticos que crean experiencias de mundos completos.

Se abordan las influencias de las restantes artes (arquitectura, fotografía, cine, pintura, cómic, etc.), como éstas se introducen y se leen en la imagen digital.

La asignatura contempla también la visión artística propia del videojuego, por una parte a través de entornos de

juego que han recreado distintos períodos de la historia del hombre y que permiten establecer una reflexión sobre la historia del arte; por otra, a través del propio lenguaje que ha crecido y evolucionado desde su aparición. 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. Se analiza la construcción de escenas, su relación con la concepción del espacio virtual y con las reglas del juego. Se completa este programa con la inmersión del alumno en talleres conceptuales y artísticos mediante herramientas digitales y de representación en entornos virtuales.

Las líneas principales del temario son:

Estética y Belleza  
Luz, Color y Composición  
Orígenes de la iconografía moderna de fantasía y ciencia ficción  
Revisión histórica de los fundamentos estéticos básicos en Oriente y Occidente  
Los sistemas de representación espacial  
El Lenguaje Secuencial, la Animación y el Cómic  
Evolución de los gráficos de videojuegos  
Introducción al Píxel Art

## 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

Las actividades formativas, así como la distribución de los tiempos de trabajo, pueden verse modificadas y adaptadas en función de los distintos escenarios establecidos siguiendo las indicaciones de las autoridades sanitarias

## 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.

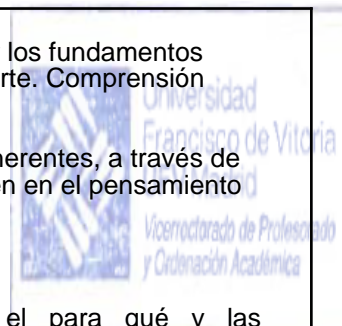
## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

Trabajos y ejercicios individuales: 40%

Evaluación continua del trabajo individual en Laboratorio: 10%

Examen Final Tutorizado: 30%

Examen Presencial: 20%

Se señala que la evaluación se realiza de manera continua guiando el aprendizaje de cada alumno en el aula o de forma remota, 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.

### CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

Examen Final Tutorizado: 80%

Examen Presencial: 20%

### CAMBIOS EN CASO DE NO SER POSIBLE LA PRESENCIALIDAD TOTAL O PARCIAL (covid 19)

Los porcentajes de evaluación se mantendrán, pero el seguimiento se hará de forma remota y se adaptarán las exigencias a los recursos de los que disponga el alumno en el caso de no disponer de los laboratorios.

Aviso: La acumulación de faltas de inasistencia injustificadas puede suponer la pérdida de la evaluación continua.  
Aviso: Cualquier intento de plagio supone una infracción muy grave según el código académico y puede suponer una expulsión. Todos los trabajos entregados deben ser originales y se debe aportar la documentación necesaria que lo certifique.

## 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)

Minecraft (Mojang AB, 2009)

Assassin's Creed: Odyssey (Ubisoft, 2018)

Abzu (Giant Squid Studios, 2016)

DIGITAL PAINTING TRICKS & TECHNIQUES: 100 WAYS TO IMPROVE YOUR CG ART. Gary Tonge. Impact, 2011.

BEGINNERS GUIDE TO DIGITAL PAINTING IN PHOTOSHOP. Nykolai Aleksander. 3D Total. 2012.

### 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.

