

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:	Introducción a la Imagen Digital
-------------	----------------------------------

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

Créditos ECTS:	3
----------------	---

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

Código:	4654
---------	------

Periodo docente:	Segundo semestre
------------------	------------------

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

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

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

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

Total de horas de dedicación del alumno:	75
--	----

Equipo Docente	Correo Electrónico
Francisco Borja Barinaga López	barinagaborja@gmail.com

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

En esta asignatura el alumno tomará contacto con las herramientas y técnicas necesarias para la creación de imágenes digitales, contenido básico y necesario del videojuego.
--

OBJETIVO

Que el alumno conozca la teoría acerca de la composición y el color y las particularidades dentro de la imagen digital.
Que el alumno domine el manejo de la imagen de mapa de bits y la vectorial.
Que el alumno conozca las principales técnicas para la creación de imágenes digitales.
Los fines específicos de la asignatura son:
Capacidad de extrapolar conocimiento de teoría genérica al software empleado.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

No será necesario conocimiento previo.

CONTENIDOS

1. LA IMAGEN DIGITAL
Características técnicas
2. PHOTOSHOP
Principales herramientas
Transformaciones
Color
Ajustes
Pinceles
Máscaras
Animación
Exportación
3. ILLUSTRATOR
Principales herramientas de dibujo vectorial.
Exportaciones y conexión con Photoshop
4. PHOTOBASHING
Prácticas
5. MATTE PAINTING
Prácticas
6. PIXEL ART
Prácticas
7. ENVIRONEMENT CONCEPT ART
Prácticas

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Cada clase contará con una explicación teórica y con un ejercicio práctico.
Además los alumnos deberán cumplir determinadas prácticas a lo largo de la asignatura.

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
30 horas	45 horas
Horas que el alumno dedicará a recibir teoría y aplicará con ayuda del docente a la práctica. 30h 30h	

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 dominar las tecnologías de la información y la comunicación y su aplicación en el ámbito de la industria de los videojuegos.

Competencias específicas

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

Capacidad para emplear software específico para realizar trabajos de grafismo.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Entender la relevancia de los soportes gráficos en la creación de videojuegos.

Conocer las principales diferencias entre los distintos programas de creación de imágenes.

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. 60%
2. Trabajo en laboratorio. 10%
3. Trabajo/Examen Final. 30%

Evaluación Extraordinaria:

1. Trabajos y ejercicios individuales. 50%
2. Trabajo Final. 50%

En el caso de que las recomendaciones sanitarias nos obliguen a volver a un escenario donde la docencia haya

que impartirla exclusivamente en remoto, se mantendrán los porcentajes de evaluación aunque el trabajo de laboratorio se realice en sesiones sincronicas a distancia. Los exámenes, no obstante, 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 lo establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

ADORNO, T. W. (2007). Composición para el cine. Akal.

GONZALEZ, J. M. (2008). El color de la pintura : teoría de las mezclas cromáticas y su representación. Blume.