

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	borja.barinaga@ufv.es

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 conozca las técnicas más relevantes de retoque 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.

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

4. PHOTOBASHING

Prácticas

5. MATTE PAINTING

Prácticas

6. PIXEL ART

Prácticas

7. ENVIRONEMENT CONCEPT ART

Prácticas

ACTIVIDADES FORMATIVAS

FLIPPED CLASSROOM: Con esta metodología el profesor aporta el material de estudio (videos y apuntes), para que el alumno trabaje de forma autonoma el material de estudio fuera del aula.

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

INVESTIGACIÓN: búsqueda de información de diversas fuentes y documentos, análisis y síntesis de datos y desarrollo de conclusiones.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
30 horas	45 horas
Clase expositiva participativa 15h Prácticas en Laboratorio 15h	Trabajos individuales o en grupo 25h Flipped Classroom 20h

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 los procesos para crear diseños para videojuegos

Conocer el software específico para realizar diseños para videojuegos

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%

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

[editor, Annie Moss; foreword by Denis Zilber]. Digital Painting:Techniques.volume 8 / Worcester :3dtotal Publishing,2016.

Beginne'r Guide to Digital Painting in Photoshop: Sci-fi and Fantasy., Worcester :3dtotal Publishing,2016.

Complementaria

Beginner's Guide to Digital Painting in Photoshop: Characters., Worcester :3dtotal Publishing,2017.

Master the Art of Speed Painting: Digital Painting Techniques., Worcester :3dtotal Publishing,2016.

Tonge, Gary. Digital Painting: Tricks and Techniques : 100 ways to improve your cg art / Canadá :IMPACT Books,2011.