

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:	Representación Conceptual		
Tipo:	Obligatoria	Créditos ECTS:	3
Curso:	1	Código:	4655
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 se enseñarán los procesos básicos para el diseño conceptual de escenarios y personajes, al mismo tiempo que se profundizará en el uso de las herramientas de dibujo infográfico.

En esta asignatura se enseñarán los procesos básicos para el diseño conceptual de personajes, al mismo tiempo que se profundizará en el uso de las herramientas de dibujo infográfico.

OBJETIVO

Capacitar al alumno para realizar conceptos y diseños necesarios para desarrollar los gráfico de un videojuego a través de las últimas herramientas infográficas.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

No es necesario conocimiento previo.

CONTENIDOS

1. Introducción al dibujo del concepto artístico.
2. El personaje.
3. Cabeza y rostro.
4. Los ojos.
5. Expresiones.
6. Cuerpo y proporciones.
7. Las manos.
8. Turnaround.
9. La ropa.
10. Dibujo del natural.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

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

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
30 horas	45 horas
CLASE EXPOSITIVA PARTICIPATIVA 15h EVALUACIÓN 2h SEMINARIOS TEÓRICO-PRÁCTICOS, TALLERES, CONFERENCIAS, MESAS REDONDAS 5h	TRABAJOS INDIVIDUALES O EN GRUPO 20h ESTUDIO TEÓRICO Y PRÁCTICO 17,50h TRABAJO VIRTUAL EN RED 7,50h

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

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

Dominar las herramientas más modernas de dibujo infográfico.

Conocer los métodos fundamentales para el diseño de conceptos gráficos.

Ejercitar los procesos y técnicas para la creatividad gráfica.

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 Final. 60%

Evaluación Extraordinaria:

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

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

- WILLIAMS, R. (2001). The Animator's survival kit. Faber and Faber.
- HAMM, J. (1983). Drawing the head and figure. Berkley Publishing Group.
- HAMERIK, H. (2006). Face Off: How to Draw Amazing Caricatures & Comic Portraits. IMPACT.
- KOLLER, E. L. (2008). Light, Shade and Shadow. Dover Publications.
- GOLDFINGER, E. (1991). Human Anatomy for Artists: The Elements of Form. Oxford University Press.
- HOGARTH, B. (1988). Drawing Dynamic Hands. Watson-Guptill.
- HOGARTH, B. (1965). Drawing the Human Head. Watson-Guptill.
- HOGARTH, B. (1996). Dynamic Figure Drawing. Watson-Guptill.
- SIMON, M. (2005). Facial Expressions: A Visual Reference for Artists. Watson-Guptill.

Complementaria

- CANEMAKER, J. (2001). Walt Disney's Nine Old Men and the Art of Animation. Disney Editions.
- MILLER-ZARNEKE, T., COWELL, C. (2010). The Art of How to Train Your Dragon. Newmarket Press.
- LASSETER, J., DOCTER, P. (2001). The Art of Monsters, Inc.. Chronicle Books.
- AMIDI, A., JOYCE, W. (2004). The Art of Robots. Chronicle Books.
- KURTTI, J. (1998). The Art Of Mulan. Hyperion.
- VAZ, M. (2002). The Art of Star Wars, Episode II - Attack of the Clones. LucasBooks.
- YAMADA, M., YOON, F. (2005). The Skillful Huntsman: Visual Development of a Grimm Tale at Art Center College of Design. Design Studio Press.