

# Guía Docente

## DATOS DE IDENTIFICACIÓN

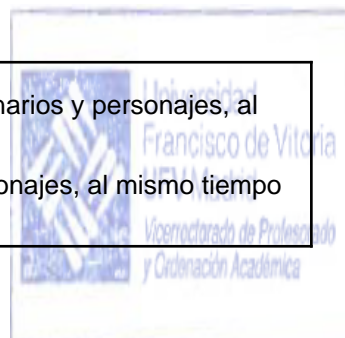
Titulación:	Grado en Creación y Narración de Videojuegos		
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación		
Asignatura:	Representación Conceptual		
Tipo:	Obligatoria	Créditos ECTS:	3
Curso:	1	Código:	4655
Periodo docente:	Segundo semestre		
Materia:	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

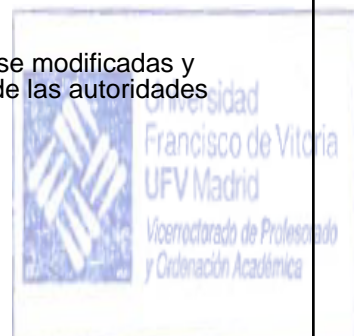
1. Introducción al dibujo del concepto artístico.
2. El personaje.
3. Cabeza y rostro.
4. Los ojos.
5. Expresiones.
6. Cuerpo y proporciones.
7. Las manos.
8. Turnaround.
9. La ropa.
10. Dibujo del natural.

## 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.

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
CLASE EXPOSITIVA PARTICIPATIVA 15h EVALUACIÓN 2h SEMINARIOS TEÓRICO-PRÁCTICOS, TALLERES, CONFERENCIAS, MESAS REDONDAS 5h PRÁCTICAS EN LABORATORIO 8h	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

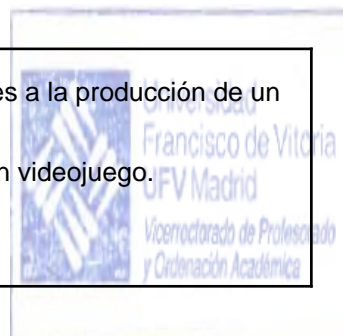
Habilidad para dominar las tecnologías de la información y la comunicación y su aplicación en el ámbito de la industria de los videojuegos.

### 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

### 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.

Cualquier tipo de fraude o plagio (\*) por parte del alumno en una actividad evaluable, será sancionado e implicará un 0 en la calificación de esa parte de la asignatura, anulando la convocatoria en curso. Esta situación, además, será comunicada a la Dirección de la Carrera, que a su vez comunicará a Secretaría General, siguiendo el protocolo establecido en la Universidad Francisco de Vitoria.

(\*) Se considerará "plagio" cualquier tipo de copia de ejercicios de examen, memorias de trabajos, ejercicios, etc., ya sea de manera total o parcial, de trabajos ajenos al alumno con el engaño de hacer creer al profesor que son propios.

## 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-Guption.



HOGARTH, B. (1965). Drawing the Human Head. Watson-Guption.

HOGARTH, B. (1996). Dynamic Figure Drawing. Watson-Guption.

SIMON, M. (2005). Facial Expressions: A Visual Reference for Artists. Watson-Guption.

## **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.

