

## Guía docente

### 804224 - ACVJ - Arte Conceptual

Última modificación: 12/02/2021

**Unidad responsable:** Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia  
**Unidad que imparte:** 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia.

**Titulación:** GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (Plan 2014). (Asignatura obligatoria).  
GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (Plan 2014). (Asignatura obligatoria).

**Curso:** 2020      **Créditos ECTS:** 6.0      **Idiomas:** Catalán, Castellano, Inglés

#### PROFESORADO

---

**Profesorado responsable:** Fonts González, Elisabet

**Otros:** Fonts González, Elisabet

#### COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

---

##### Específicas:

1. Diseñar, modelar, texturizar y animar objetos, personajes y escenas 2D y 3D para su inclusión en proyectos digitales, secuencias audiovisuales y videojuegos.
2. Dominar el gran abanico de herramientas profesionales del sector para la elaboración de contenidos digitales de todo tipo.
3. Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad.

##### Transversales:

4. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA: Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones; participar en debates sobre temas de la propia especialidad.
  5. APRENDIZAJE AUTÓNOMO: Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar este conocimiento.
- CT3. TRABAJO EN EQUIPO: Ser capaz de trabajar como miembro de un equipo interdisciplinar, ya sea como un miembro más o realizando tareas de dirección, con la finalidad de contribuir a desarrollar proyectos con pragmatismo y sentido de la responsabilidad, asumiendo compromisos teniendo en cuenta los recursos disponibles.

#### METODOLOGÍAS DOCENTES

---

Seguimiento personalizado de proyectos. Casos demostrativos. Documentación gráfica. Teoría y práctica en clase. En el ámbito de tiempo de creación de las prácticas de cada módulo docente un 25% del tiempo de las clases presenciales se destinará a la orientación personal a los proyectos de los alumnos.

## OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

La asignatura pretende que el estudiante adquiera la base necesaria artística, teórica y práctica para la creación autónoma de proyectos de diseño conceptual tanto en el ámbito visual como a nivel de quion y estructuración de entorno. Adquiriendo las habilidades que serán necesarias para hacer los preproyectos y estudios estéticos del videojuego en desarrollo.

- Mostrar creatividad en la definición, creación o adaptación del estilo de ilustración y del estilo gráfico más adecuado para el videojuego que se está desarrollando.
- Mostrar capacidad para identificar, diferenciar y nombrar el estilo de ilustración y el estilo gráfico correspondiente de cada videojuego y, capacidad para aplicar correctamente los conceptos, los procedimientos, las técnicas y las tecnologías y programas informáticos para ilustrar los videojuegos.
- Mostrar comprensión del lenguaje de los sistemas de representación en ingeniería y saber ponerlos en práctica.
- Mostrar destreza en la creación de esbozos y croquis.
- Mostrar capacidad para analizar e interpretar correctamente planos de espacios, instalaciones y objetos.
- Ser capaz de utilizar las tecnologías y aplicar las técnicas apropiadas utilizando programas informáticos de representación gráfica.
- Mostrar conocimiento y saber aplicar conceptos relativos a la representación plana y tridimensional y al control de la visualización de objetos y escenas.
- Participar en el trabajo en equipo y colaborar, una vez identificados los objetivos y las responsabilidades colectivas e individuales, y decidir conjuntamente la estrategia que se debe seguir.
- Identificar las propias necesidades de información y utilizar las colecciones, los espacios y los servicios disponibles para diseñar y ejecutar búsquedas simples adecuadas al ámbito temático.
- Llevar a cabo tareas encomendadas en el tiempo previsto, trabajando con las fuentes de información indicadas, de acuerdo con las pautas marcadas por el profesorado.

## HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas aprendizaje autónomo	90,0	60.00
Horas grupo grande	24,0	16.00
Horas grupo mediano	16,0	10.67
Horas actividades dirigidas	20,0	13.33

**Dedicación total:** 150 h

## CONTENIDOS

### 1- Módulo de dibujo - Principios básicos del dibujo.

**Descripción:**

Inicio al dibujo.  
Modos de dibujo y modos de abocetado.  
Perspectiva isométrica.  
Perspectiva con un punto de fuga.  
Perspectiva con dos puntos de fuga.  
Perspectiva avanzada. 3 o 4 puntos de fuga y distorsionada.  
La figura humana. Volúmenes y escorzo.

**Actividades vinculadas:**

P5: Life Drawing.

**Competencias relacionadas:**

CEVJ 2. Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad.  
CEVJ 8. Diseñar, modelar, texturizar y animar objetos, personajes y escenas 2D y 3D para su inclusión en proyectos digitales, secuencias audiovisuales y videojuegos.  
07 AAT. APRENDIZAJE AUTÓNOMO: Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar este conocimiento.

**Dedicación:** 15h 30m

Grupo mediano/Prácticas: 1h

Actividades dirigidas: 4h 30m

Aprendizaje autónomo: 10h

### 2- Módulo de dibujo - Anatomía

**Descripción:**

- Buscando referencias adecuadas.
- Haciendo el casting del personaje.
- Conocimientos teóricos de cara, brazos, manos, torso, hombros, piernas y pies.

**Actividades vinculadas:**

P6: Anatomy.

**Competencias relacionadas:**

CEVJ 2. Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad.  
CEVJ 8. Diseñar, modelar, texturizar y animar objetos, personajes y escenas 2D y 3D para su inclusión en proyectos digitales, secuencias audiovisuales y videojuegos.  
07 AAT. APRENDIZAJE AUTÓNOMO: Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar este conocimiento.

**Dedicación:** 17h

Grupo mediano/Prácticas: 1h 30m

Actividades dirigidas: 5h 30m

Aprendizaje autónomo: 10h

### 3- M3dulo de narrativa gr3fica

**Descripci3n:**

- Introducci3n.
- Composiciones narrativas. Ilustraci3n, viñeta, story?
- Tipos de plano.
- La elipsis y la clausura.
- Los tipos de elipsis.
- Diagrama de la elipsis.
- Narraciones con canal de audio o texto.

**Actividades vinculadas:**

- P3: Storytelling.  
P4: Storyboarding.

**Competencias relacionadas:**

CEVJ 2. Representar de forma esquem3tica y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad.

07 AAT. APRENDIZAJE AUT3NOMO: Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexi3n cr3tica y la elecci3n de la mejor actuaci3n para ampliar este conocimiento.

**Dedicaci3n:** 16h 30m

Grupo mediano/Pr3cticas: 1h

Actividades dirigidas: 5h 30m

Aprendizaje aut3nomo: 10h

### 4- M3dulo de dibujo - Posturas de cuerpo entero

**Descripci3n:**

- Conocimientos te3ricos.
- Identificaci3n de la postura a trav3s de las manos y los pies.
- L3neas de acci3n.
- Identificaci3n de la postura seg3n el car3cter del personaje.
- Boceto de los grandes vol3menes corporales.
- Diseño de los escorzos y equilibrio del cuerpo.

**Actividades vinculadas:**

- P6: Anatomy.

**Competencias relacionadas:**

CEVJ 2. Representar de forma esquem3tica y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad.

CEVJ 8. Diseñar, modelar, texturizar y animar objetos, personajes y escenas 2D y 3D para su inclusi3n en proyectos digitales, secuencias audiovisuales y videojuegos.

07 AAT. APRENDIZAJE AUT3NOMO: Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexi3n cr3tica y la elecci3n de la mejor actuaci3n para ampliar este conocimiento.

**Dedicaci3n:** 16h 30m

Grupo mediano/Pr3cticas: 1h

Actividades dirigidas: 5h 30m

Aprendizaje aut3nomo: 10h



## 5- Módulo de creación conceptual - El guión a través de los personajes

### Descripción:

- Creación conceptual a través del guión orientado a los personajes.
- Técnicas de speed painting de personajes en photoshop.

### Actividades vinculadas:

P7: Creación de un humanoide.

### Competencias relacionadas:

CEVJ 2. Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad.

07 AAT. APRENDIZAJE AUTÓNOMO: Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar este conocimiento.

04 COE. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA: Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones; participar en debates sobre temas de la propia especialidad.

**Dedicación:** 16h 30m

Grupo mediano/Prácticas: 1h

Actividades dirigidas: 5h 30m

Aprendizaje autónomo: 10h

## 6- Módulo de Matte Painting - Matte Painting

### Descripción:

- Explicación de la técnica del Matte Painting.
- Explicación de la igualación de fuentes para el matte.
- Resolución.
- Contraste.
- Tono.
- Iluminación.
- Estrategias de posproducción.

### Actividades vinculadas:

P2: Matte Painting

### Competencias relacionadas:

CEVJ 2. Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad.

CEVJ 7. Dominar el gran abanico de herramientas profesionales del sector para la elaboración de contenidos digitales de todo tipo.

CEVJ 8. Diseñar, modelar, texturizar y animar objetos, personajes y escenas 2D y 3D para su inclusión en proyectos digitales, secuencias audiovisuales y videojuegos.

07 AAT. APRENDIZAJE AUTÓNOMO: Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar este conocimiento.

**Dedicación:** 27h

Grupo mediano/Prácticas: 1h 30m

Actividades dirigidas: 5h 30m

Aprendizaje autónomo: 20h

## 9- Mòdul de creació conceptual - Arte conceptual

### Descripción:

- Elaboración de un guión de arte conceptual.
- Creación de las fichas de personaje y entornos.

### Actividades vinculadas:

P9: Dossier de arte conceptual.

### Competencias relacionadas:

CEVJ 2. Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad.

07 AAT. APRENDIZAJE AUTÓNOMO: Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar este conocimiento.

04 COE. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA: Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones; participar en debates sobre temas de la propia especialidad.

### Dedicación: 41h

Grupo mediano/Prácticas: 12h

Actividades dirigidas: 9h

Aprendizaje autónomo: 20h

## ACTIVIDADES

### P1: Dossier de anatomía

#### Descripción:

Creación de un dossier de anatomía.

#### Dedicación: 40h

Actividades dirigidas: 10h

Aprendizaje autónomo: 30h

### P2: Luces y personajes

#### Descripción:

Creación de una ilustración conceptual según las técnicas comentadas en clase

#### Dedicación: 16h

Actividades dirigidas: 4h

Aprendizaje autónomo: 12h

### P3: Matte Painting

#### Descripción:

Creación de una ilustración conceptual según las técnicas de matte painting

#### Dedicación: 4h

Actividades dirigidas: 1h

Aprendizaje autónomo: 3h



#### P4: Arbook

**Descripción:**

Creación de un libro de arte para un videojuego

**Dedicación:** 5h

Actividades dirigidas: 2h

Aprendizaje autónomo: 3h

## SISTEMA DE CALIFICACIÓN

Las calificaciones vendría dada por la valoración de las prácticas de cada módulo y un Exame final, con una ponderación de:

P1 - Anatomía 20%

P2 - Luces y color: 15%

P3 - Entornos con personajes: 10%

P4 - Entrega final artbook 30%

Actitud y participación en clase 10%

Examen parcial: 15%

Los alumnos que no superen esta asignatura durante la Evaluación Continua tendrán la opción de presentarse a la Reevaluació. L'examen de reevaluación reemplaçarà la nota del examen parcial y recalculará el valor de la nota final.

## NORMAS PARA LA REALIZACIÓN DE LAS PRUEBAS.

Las prácticas se realizarán en el tiempo de trabajo personal y con breves revisiones durante el tiempo de clase presencial, recibiendo el soporte y la orientación del personal docente procurando el enfoque correcto en cada uno de los trabajos.

## BIBLIOGRAFÍA

**Complementaria:**

- Digital painting techniques [en línea]. Amsterdam ; Boston : Oxford: Elsevier ; Focal Press, 2009 Disponible a: <https://www.sciencedirect.com/science/book/9780240521749>. ISBN 9780080961866.

## RECURSOS

**Material audiovisual:**

- Sketching from the imagination. <https://shop.3dtotal.com/books/3dtotalpublishing/sketching-from-the-imagination>
- Sketching from the imagination - Fantasy. <https://shop.3dtotal.com/books/3dtotalpublishing/sketching-from-the-imagination-fantasy>
- Character Design. Character design: <https://shop.3dtotal.com/video-training/photoshop-videotraining/zillionarts-character-design>
- Total Textures. <https://shop.3dtotal.com/total-textures/volumes-1-to-19>
- Digital Painting Techniques (V2). <https://shop.3dtotal.com/books/digital-painting-techniques/digital-painting-techniques-volume-2>
- Digital Painting Techniques (V3). <https://shop.3dtotal.com/books/photoshop-books/digital-painting-techniques-volume-3>
- Environment Design. <https://shop.3dtotal.com/video-training/photoshop-videotraining/zillionarts-environment-design>
- Beginner's guide to create Manga Art. <https://shop.3dtotal.com/books/3dtotalpublishing/beginners-guide-manga>
- Digital Painting Techniques (V1). <https://shop.3dtotal.com/books/digital-painting-techniques/digital-painting-techniques-volume-1>
- Begginer's guide in Photoshop Digital Painting. <https://shop.3dtotal.com/books/photoshop-books/beginners-guide-digital-painting>
- Digital Painting Techniques (V4). <https://shop.3dtotal.com/books/digital-painting-techniques/digital-painting-techniques-volume-4>
- Digital Painting Techniques (V5). <https://shop.3dtotal.com/books/digital-painting-techniques/digital-painting-techniques-volume-5>
- Digital Painting Techniques (V6). <https://shop.3dtotal.com/books/digital-painting-techniques/digital-painting-techniques-volume-6>

**Enlace web:**



- Official Adobe Photoshop CC online help. <http://helpx.adobe.com/es/photoshop/topics>