

## DATOS BÁSICOS DE LA GUÍA DOCENTE:

<b>Materia:</b>	EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA		
<b>Identificador:</b>	31350		
<b>Titulación:</b>	GRADUADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS. 2013 (BOE 28/03/2014)		
<b>Módulo:</b>	DISEÑO VISUAL		
<b>Tipo:</b>	MATERIA BASICA		
<b>Curso:</b>	1	<b>Periodo lectivo:</b>	Primer Cuatrimestre
<b>Créditos:</b>	6	<b>Horas totales:</b>	150
<b>Actividades Presenciales:</b>	59	<b>Trabajo Autónomo:</b>	91
<b>Idioma Principal:</b>	Castellano	<b>Idioma Secundario:</b>	Castellano
<b>Profesor:</b>	VIÑAS LIMONCHI, MANUEL (T)	<b>Correo electrónico:</b>	mvinas@usj.es

## PRESENTACIÓN:

### ABSTRACT

Fundamentos prácticos de identidad gráfica/ artística, complementados con los correspondientes referentes teóricos, sobre metodologías e instrumentos (analógicos y digitales) cuyo aporte creativo encuentra un favorable fin visual aplicable a la obra electrónica propia del ámbito de los videojuegos.

Materia proactiva | Combinación teoría y práctica | Competencias gráficas de identidad analógica y digital | Creatividad | Técnica | ...

-----

*La expresión gráfica es el arte de comunicar ideas, sentimientos y sensaciones a través del dibujo, desde una idea muy simple, hasta una muy compleja. Es un lenguaje universal con el cual nos podemos comunicar con otras personas, sin importar el idioma. Emplea signos gráficos, regido por normas internacionales que lo hacen más entendible. La expresión gráfica trasciende los ámbitos que, en principio, lo definen como una actividad artística.*

Por tanto, partiendo de un conocimiento manifiesto de las variables que se manejan en materia de expresión gráfica, la expresión artística enfatiza en la representación de las emociones, de la realidad particular del creador, a través de las más diversas herramientas y soportes.

Con todo esto, a nivel práctico, la asignatura Expresión Gráfica y Artística supone el estudio y aplicación de metodologías y técnicas —tradicionales y digitales— estipuladas en el proceso de creación gráfica. De este modo, el alumno se servirá de instrumentos de trazado clásico, complementados, en su caso, con otros útiles y procedimientos más actuales incluidos en el campo de la informática gráfica.

A nivel teórico se hará un estudio de las variables y técnicas gráficas —clásicas y actuales— destinadas a la ideación, desarrollo, plasmación y difusión de recursos visuales insertos en el contexto de la obra plástica; esgrimidas, en este caso, por aquellos profesionales inmersos en el prometedor escenario creativo de los videojuegos.

Contempladas estas premisas, como preámbulos de la creación gráfica, la vertiente más aplicada/proyectual de la asignatura será revisada mediante el empleo de software profesional idóneo para generar tanto esbozos como artes finales, aplicables a creaciones particulares del universo gráfico de los videojuegos. Será Adobe Photoshop, el programa de graficación digital que dé soporte a todas estas variantes gráficas. Asimismo, se utilizará MsPublisher para la maquetación del portfolio profesional.

## COMPETENCIAS PROFESIONALES A DESARROLLAR EN LA MATERIA:

<b>Competencias Generales de la</b>	G02	Capacidad para realizar el análisis y la síntesis de problemas propios de su actividad profesional y aplicarlos en entornos similares.
-------------------------------------	-----	--

<b>titulación</b>	G07	Capacidad para manejar diferentes modelos complejos de conocimiento mediante un proceso de abstracción y su aplicación al planteamiento y resolución de problemas.
	G10	Habilidad para dominar las tecnologías de la información y comunicación y su aplicación en su ámbito profesional.
<b>Competencias Específicas de la titulación</b>	E22	Capacidad para manejar técnicas y herramientas de expresión y representación artística.
	E24	Capacidad de visión espacial y conocimiento de las técnicas de representación gráfica, tanto por métodos tradicionales de geometría métrica y geometría descriptiva, como mediante las aplicaciones de diseño asistido por ordenador.
<b>Resultados de Aprendizaje</b>	R01	Analizar formalmente los elementos de un dibujo (control de las proporciones, composición, etc).
	R02	Controlar las leyes de la proporción y composición.
	R03	Producir bocetos a mano alzada de los elementos de los videojuegos.
	R04	Representar correctamente las proporciones y posturas de la figura humana y otros elementos susceptibles de ser incluidos en videojuegos (animales, objetos).
	R05	Comprender los distintos métodos de representación tridimensional sobre una superficie plana.
	R06	Desarrollar representaciones espaciales tanto con herramientas gráficas como informáticas.
	R07	Producir escenarios de videojuegos basados en distintas perspectivas espaciales.

## REQUISITOS PREVIOS:

## PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA:

Observaciones:

### 1. Observaciones

#### 1.1. Sobre la cabida programática contenida en GDWeb y en Guía Docente Extendida.

En la versión online de la guía docente se recogen los contenidos pormenorizados de la programación de la materia, atendiendo a la estructura y los apartados que esta herramienta estipula. Dentro de la Guía Docente Extendida, incluida asimismo en la PDU de la asignatura, será publicado un guion más detallado, conteniendo estos y otros apartados complementarios importantes dentro del desarrollo de la materia.

#### 1.2. Sobre impartición de contenidos puntuales programados en la asignatura.

El contenido de diversos apartados de la programación, recogidos en ésta y en la Guía Docente Extendida (publicada en la PDU de la asignatura), no se impartirá estrictamente como materia de naturaleza teórica; siendo, en este caso, incluida como temática complementaria a desarrollos didácticos de mayor relevancia.

#### 1.3. Sobre planificación para la impartición de contenidos programados.

Los contenidos y planificación de la asignatura podrán verse modificados por motivos imprevistos (rendimiento del grupo, disponibilidad de recursos, modificaciones en el calendario académico, etc.) y por tanto no deberían considerarse como definitivos y cerrados. El docente comunicará a los alumnos dichas modificaciones.

## 2. Programa de la materia

La lógica en el seguimiento de los contenidos de la materia prevé una línea de actuación que comience...

- a. desvelando y analizando las metodologías y técnicas necesarias para que el alumno adopte una serie de formalismos creativos —en su mayoría, de orden clásico— que favorezcan su adscripción y autonomía en el desarrollo de la obra particular encuadrada dentro del ámbito de los videojuegos;
- b. prosiguiendo con el estudio de disciplinas, como la tipográfica, que complementan la labor creativa del recurso gráfico, auspiciando las necesarias labores comunicativas que se le adjudican;

(en este punto, precisa recopilar dentro de un portfolio profesional aquellos proyectos más interesantes realizados por el alumno)

c. para finalizar con un extenso bloque, en el que son revisadas las múltiples variables que afectan a la imagen digital, entendida ésta como recurso visual cuyo valor artístico, tanto funcional como estético, ha crecido exponencialmente con la progresiva irrupción de innovadoras técnicas e instrumentos de creación iconográfica.

### Contenidos de la materia:

<b>1 - EXPRESIÓN GRÁFICA: METODOLOGÍAS Y TÉCNICAS</b>
1.1 - El dibujo a mano alzada: la importancia del croquis y los apuntes rápidos
1.2 - La perspectiva y los distintos métodos de representación espacial
1.3 - Proporciones y métodos de encaje: la figura humana
1.4 - El claroscuro: luces y sombras
1.5 - Teoría del color y pintura
1.6 - Texturas y métodos de representación de materiales
1.7 - Apuntes y representación de acciones y movimiento
1.8 - Escenarios para videojuegos
1.9 - Ambientación de escenarios: luces, texturas y sombras
<b>2 - PORTFOLIO PROFESIONAL: PRÁCTICA GRUPAL</b>
2.1 - Planteamiento
2.2 - Metodología y software para la creación del documento
<b>3 - DISCIPLINAS COMUNICATIVAS ASOCIADAS A LA EXPRESIÓN GRÁFICA: TIPOGRAFÍA</b>
3.1 - Breve revisión historiográfica: La Bauhaus y la nueva tipografía. El Estilo Tipográfico Internacional. Arte en la Tipografía y Tipografía en el Arte
3.2 - Familias y subdivisiones tipográficas. Anatomía del tipo
3.3 - Legibilidad tipográfica
<b>4 - EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA: APROXIMACIÓN AL ENTORNO ICONOGRÁFICO DIGITAL</b>
4.1 - Introducción
4.2 - Verificación del ámbito generador de la iconografía digital
4.3 - Adopción de nuevos arquetipos iconográficos digitales
4.4 - La estética y la función como conceptos derivados del uso de la máquina. Propuestas de autor
<b>5 - EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA: ANÁLISIS DE RECURSOS GRÁFICOS DIGITALES. IMAGEN DE SÍNTESIS</b>
5.1 - Tipologías iconográficas digitales: imágenes recicladas e imágenes sintéticas
5.2 - Formatos de archivos gráficos digitales
5.3 - Formas bidimensionales. Análisis de software para creación y retoque de imágenes
5.4 - Formas tridimensionales. Análisis de software para creación de estructuras volumétricas
5.5 - Estructuras gráficas 3D. Introducción. Estructuras de alambre
5.6 - Dispositivos para visualización e interacción con aplicaciones multimedia
5.7 - Terminología asignada al sector donde se encuadra la imagen digital
<b>6 - EXPRESIÓN ARTÍSTICA EN SOPORTE DIGITAL: GRAFISMOS EN ADOBE PHOTOSHOP</b>
6.1 - Introducción a Adobe Photoshop. Conceptos y objetivos asociados al programa en graficación para videojuegos
6.2 - Análisis y aprendizaje de Adobe Photoshop
6.3 - Uso de la herramienta digital en labores gráficas destinadas a la creación de videojuegos

La planificación de la asignatura podrá verse modificada por motivos imprevistos (rendimiento del grupo, disponibilidad de recursos, modificaciones en el calendario académico, etc.) y por tanto no deberá considerarse como definitiva y cerrada.

### METODOLOGÍAS Y ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE:

#### Metodologías de enseñanza-aprendizaje a desarrollar:

El despliegue didáctico de la asignatura comprende la puesta en marcha y consiguiente consecución de una serie de premisas radicadas en la actuación que ha de fomentar la interacción diaria entre docente y alumno, de cara a optimizar la secuencia de estudio analítica y experimental propia del

ámbito de la expresión gráfica y artística aplicada el área de diseño y desarrollo de videojuegos. Premisas consignadas en las fases temporales y metodologías propuestas en los siguientes apartados.

## **1. Sesiones teórico-prácticas**

Complementadas teoría y práctica en un mismo periodo lectivo, o desarrolladas por separado, según temporización de la asignatura.

Tanto el bloque teórico como el práctico se llevan a cabo en el espacio propio del aula. El alumno dispone de ordenador de uso personal para gestionar actividades de estudio y realización de ejercicios teórico-prácticos, así como de otros instrumentos de identidad plástica/ técnica de orden clásico necesarios para ejecutar ejercicios que requieran un trazado gráfico tradicional.

El principal método de transferencia instructiva sobre el contenido de la asignatura, a desplegar por el docente, seguirá rutinas de exposición oral. Esta fórmula educativa, por un lado, dinamiza el ritmo de la clase promoviendo un provechoso debate entre los presentes, y por otro, mantiene una continua secuencia comunicativa que favorece la toma de datos por parte del alumno.

Dicho procedimiento se complementa con la entrega de esquemas teóricos y propuestas de ejercicios prácticos, preparados por el propio docente. Esta transmisión de documentos por parte del docente al alumno se lleva a cabo mediante soporte impreso y/ o archivo digital insertado en PDU de la asignatura.

Dada la cualidad digital que determina la idiosincrasia de las materias analizadas, sintetizada en el tratamiento iconográfico y tipográfico de recursos visuales ajustados al área creativa de los videojuegos, será habitual la proyección de propuestas gráficas de diversa categoría y autoría en dispositivos electrónicos tales como monitor de computadora, pantalla TV, cañón multimedia, etc.

Al margen de la exposición pedagógica del docente, se contempla una metodología educativa durante el transcurso de la clase enfocada a la continua participación del alumno. La instrucción en disciplinas gráficas entraña un gran dinamismo participativo, un permanente feedback, derivado de la revisión de materias y modelos visuales con una idiosincrasia tangible (material) y abstracta (concepto y alcances gráficos) desplegada en el entorno cotidiano que le rodea, ya sea expresada en forma de herramientas utilizadas para labores profesionales, en útiles meramente existenciales o en los que persiguen una exclusiva finalidad estética. De ahí que el alumno enjuicie tanto intuitiva como analíticamente aquellas particularidades que afectan a su propio ámbito social.

## **2. Sesiones de tutoría**

### **a. Tutorías presenciales**

Reuniones profesor-alumno para consulta de dudas y/ o ampliación de conocimientos relativos tanto a las materias impartidas durante ese periodo lectivo, como a la tutela de otras disciplinas del amplio espectro que cubre las áreas de la expresión gráfica y artística de posible aplicación al contexto de los videojuegos en sus fases creativas.

### **b. Tutorías virtuales**

Con similar carácter informativo-instructivo al anteriormente planteado, pero ocupando los canales internos de la red —circunstancia que condiciona su efectividad—, la intranet y la herramienta de e-mail de Universidad San Jorge se convierten en vehículo para emitir cualquier tipo de consulta sobre la asignatura en cuestión.

Temporización continua, sujeta a la lógica que impone el uso del medio digital como vehículo de transmisión informativa, sin obviar —por indolencia— la productiva posibilidad de la tutoría presencial como procedimiento más apto para esta gestión consultiva.

### 3. Metodologías de enseñanza-aprendizaje propias del método estipulado para la educación en disciplinas gráficas y artísticas

El patrimonio documental e instrumental que acogen las disciplinas gráficas y artísticas es amplio y variado; su conocimiento es el verdadero método de aprendizaje del alumno en la concepción de su propia obra. Sobra mencionar la importancia de las técnicas digitales de identidad computacional en la manufactura del modelo visual adaptado al producto, al propio videojuego. En este sentido, el alumno deberá elegir y manejar con suficiente soltura el software más conveniente dentro de las fases que establecen la secuencia creativa.

Por otra parte, entendemos como altamente recomendable —por instructivo, de cara a elevar su grado de aprendizaje y conocimiento del medio tratado— que el alumno sondee habitualmente los canales informativos a su alcance, tanto de divulgación impresa como electrónica, recogiendo documentos que le sirvan para generar una base de datos propia surtida de ejemplos representativos sobre la materia.

Trascendental, en cualquier caso, el orden. Cuando hacemos acopio de gran cantidad de información de la más diversa procedencia y tipología —compendiada en archivos informáticos a guardar en nuestro ordenador— es imprescindible tenerla perfectamente organizada para acceder a ella sin rodeos ni pérdidas de tiempo innecesarias.

### 4. Herramientas para desarrollo de actividades prácticas

#### 4.1. Analógicas: instrumentos

En las primeras jornadas, el docente trasladará al alumno un listado de útiles “clásicos” de trazado, eficaces para desarrollar labores creativas en el ámbito de la expresión gráfica y artística trasladada al diseño de videojuegos.

#### 4.2. Digitales: software

Nos serviremos del software idóneo que cubra con solvencia la realización de labores creativas en intervenciones gráficas, principalmente, Adobe Photoshop; complementado con programas concretos pertenecientes al paquete ofimático Microsoft Office. Asimismo, se utilizará MsPublisher para la maquetación del portfolio profesional.

#### Volumen de trabajo del alumno:

Modalidad organizativa	Métodos de enseñanza	Horas estimadas
<b>Actividades Presenciales</b>	Clase magistral	24
	Resolución de prácticas, problemas, ejercicios etc.	31
	Exposición programa GDO	1
	Revisión Prueba teórica final y ejercicios	1
	Realización de Prueba teórica final	2
<b>Trabajo Autónomo</b>	Asistencia a tutorías	5
	Estudio individual	17
	Preparación de trabajos individuales	39
	Preparación de trabajos en equipo	14
	Tareas de investigación y búsqueda de información	10
	Lecturas obligatorias	6
<b>Horas totales:</b>		<b>150</b>

#### SISTEMA DE EVALUACIÓN:

#### Obtención de la nota final:

Trabajos individuales:	55 %
Trabajo grupal: Portfolio:	15 %
Prueba práctica final:	10 %
Prueba teórica final:	20 %
<b>TOTAL</b>	<b>100 %</b>

\*Las observaciones específicas sobre el sistema de evaluación serán comunicadas por escrito a los alumnos al inicio de la materia.

## BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN:

### Bibliografía básica:

BARBADILLO, P. Dibujar: aprender y pensar, aprender a pensar. Uruguay: Arquna, 1999.
DONDIS, D. Sintaxis de la imagen. México: Gustavo Gili, 1992.
JENNY, P. Dibujo anatómico. Barcelona: Gustavo Gili, 2015.
GONZÁLEZ, D. Arte de videojuegos. Da forma a tus sueños. Madrid: RA-MA, 2014.
GONZÁLEZ, D. Diseño de videojuegos. Da forma a tus sueños. Madrid: RA-MA, 2011.
MAESTRI, G. Creación Digital de Personajes Animados. Madrid: Anaya Multimedia, 2002.
McLEAN, R. Manual de tipografía. Madrid: Hermann Blume, 1993.
PIPES, A. Dibujo para Diseñadores. Madrid: Blume, 2008.
PIPES, A. El diseño tridimensional: del boceto a la pantalla. Barcelona: Gustavo Gili, 1989.
PORTER, T.; GREENSTREET, B. Manual de técnicas gráficas para arquitectos, diseñadores y artistas 1. Barcelona: Gustavo Gili, 1987.
PORTER, T.; GOODMAN, S. Manual de técnicas gráficas para arquitectos, diseñadores y artistas 2. Barcelona: Gustavo Gili, 1985.
PORTER, T.; GOODMAN, S. Manual de técnicas gráficas para arquitectos, diseñadores y artistas 3. Barcelona: Gustavo Gili, 1983.
SMITH, S. Dibujar y abocetar. Madrid: Tursen/ Hermann Blume, D.L. 1994.
STONEHAM, B. Cómo crear arte fantástico para videojuegos. Barcelona: Norma Editorial, 2012.
ZEEGEN, L. Principios de ilustración: cómo generar ideas, interpretar un brief y promocionarse: análisis de la teoría, la realidad y la profesión en el mundo de la ilustración manual y digital. Naucalpan, México: Gustavo Gili, 2006.

### Bibliografía recomendada:

ARNHEIM, R. Arte y percepción visual. Madrid: Alianza editorial, 1999.
CRAWFORD, C. The Art of Computer Game Design. Berkeley, CA: Osborne/ McGraw-Hill, 1984.
MUNARI, B. Diseño y comunicación visual. Barcelona: Gustavo Gili, 1990.
OMERNICK, M. Creating the Art of the Game. New Riders, 2004.
PARRAMÓN, J. Luz y sombra en dibujo y pintura. Barcelona: Parramón, 1973.
PUENTE, R. Dibujo y comunicación gráfica: Curso para la enseñanza media superior. México: Gustavo Gili, 2004.
ROMEO, F. Dibujos animados. Barcelona: Anagrama, 2012.
ROUSE, R. Game Design: Theory and Practice. Texas: Wordware Publishing, Inc., 2005.
SATUÉ, E. Arte en la tipografía y tipografía en el arte. Madrid: Siruela, 2007.
SWANN, A. La creación de bocetos gráficos. Barcelona: Gustavo Gili, 1993.
WIGAM, M. Pensar visualmente. Barcelona: Gustavo Gili, 2007.
WONG, W. Principios del diseño en color. Barcelona: Gustavo Gili, 1992.

### Páginas web recomendadas:

ACADEMIA ESPAÑOLA ARTES Y CIENCIAS INTERACTIVAS	<a href="http://www.interactivas.org/la-academia/miembros/">http://www.interactivas.org/la-academia/miembros/</a>
BUNGIE	<a href="http://www.bungie.net/es/">http://www.bungie.net/es/</a>
DEVOLVER DIGITAL	<a href="http://www.devolverdigital.com/">http://www.devolverdigital.com/</a>
DOUBLEFINE PRODUCTIONS	<a href="http://www.doublefine.com/">http://www.doublefine.com/</a>
EL PAÍS VIDEOJUEGOS	<a href="http://cultura.elpais.com/tag/videojuegos/a/">http://cultura.elpais.com/tag/videojuegos/a/</a>
GAMELAB	<a href="http://gamelab.es/">http://gamelab.es/</a>
HONEYSLUG	<a href="http://www.honeyslug.com/">http://www.honeyslug.com/</a>
IRRATIONAL GAMES	<a href="http://irrationalgames.com/">http://irrationalgames.com/</a>

PLATINUM GAMES	<a href="http://platinumgames.com/">http://platinumgames.com/</a>
ROCKSTEADY STUDIOS	<a href="http://rocksteadytd.com/">http://rocksteadytd.com/</a>
THE CREATIVE ASSEMBLY	<a href="http://www.creative-assembly.com/">http://www.creative-assembly.com/</a>
UBISOFT	<a href="http://www.ubi.com/ES/Default.aspx">http://www.ubi.com/ES/Default.aspx</a>