

DATOS BÁSICOS DE LA GUÍA DOCENTE:

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

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/ 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.

COMPETENCIAS PROFESIONALES A DESARROLLAR EN LA MATERIA:

Competencias Generales de la titulación	G02	Capacidad para realizar el análisis y la síntesis de problemas propios de su actividad profesional y aplicarlos en entornos similares.
	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.
Competencias	E22	Capacidad para manejar técnicas y herramientas de expresión y representación artística.

Específicas de la titulación	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.
Resultados de Aprendizaje	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:

Una aproximación o conocimiento de las siguientes premisas de dominio general ayudará a potenciar el grado didáctico adoptado en la asignatura Expresión Gráfica y Artística.

1. Instrucción teórico-práctica en procedimientos computacionales genéricos: hardware (manejo de dispositivos de entrada y salida de datos) y software (sistemas operativos, programas informáticos para autoedición, ofimática, manipulación de archivos digitales...).
2. Destreza, o cierta soltura, en el conocimiento y manejo de útiles de dibujo analógico/ digital y recursos afines.
3. Enfoque práctico y analítico sobre comunicación escrita y oral.
4. Práctica en métodos y herramientas de diseño gráfico.
5. Aproximación a materias y conceptos generales vinculados al espacio cibercultural, especialmente aquellos que abordan la creatividad en el ámbito personal (usuario) y/ o profesional de los videojuegos.

PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA:

Observaciones:

1. Observaciones

1.1. Sobre planificación para la impartición de contenidos programados

Aunque las sesiones y las actividades didácticas se desarrollarán íntegramente en modalidad presencial, el actual contexto de crisis internacional derivado de la COVID-19 podría plantear un cambio de escenario académico que afectaría de manera directa a los métodos de traslación, seguimiento y consiguiente evaluación de los contenidos formativos. Esta circunstancia, junto a otras de carácter general, supone que los contenidos y la planificación de la asignatura puedan 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. En su caso, el docente comunicaría a los alumnos dichas modificaciones.

1.2. 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.

1.3. Sobre el tratamiento de datos de carácter personal en el entorno virtual de aprendizaje

Respecto de los derechos relacionados con el tratamiento de datos en el entorno virtual de aprendizaje, se informa a los estudiantes de lo siguiente:

1. El uso de un entorno de docencia virtual implica el potencial tratamiento de los datos de identificación, imagen, audio o comentarios, en función de su configuración. La toma de datos en entorno docente (sesiones, evaluaciones, etc.) se realizará con la finalidad de prestar el servicio público de educación

superior (art. 1 LOU), por lo que se regirá por los principios del funcionamiento ordinario de la docencia y no requerirá de consentimiento del estudiante.

2. La realización de determinadas modalidades de evaluación online requerirá en algunos casos el visionado del alumno durante su realización con la finalidad de comprobar la identidad del estudiante y la ausencia de comportamientos ilícitos en el desarrollo de la evaluación, así como la grabación de la prueba como salvaguarda del derecho a la revisión de la calificación por parte del alumno. El alumno deberá utilizar la webcam del ordenador de manera que se impida la captación de imágenes relativas a la vida familiar, quedando la universidad exenta de responsabilidad en caso contrario.

3. Se garantiza que, salvo autorización expresa posterior, las grabaciones de las sesiones, presentaciones, pruebas de evaluación o actividades similares únicamente serán utilizadas en el curso y durante el periodo asignado al mismo. La Universidad no cederá sus datos a ningún tercero para otra finalidad y garantiza sus derechos de propiedad intelectual y los derechos de acceso, rectificación, supresión, portabilidad, limitación u oposición al tratamiento conforme a política de privacidad, y con las limitaciones impuestas por la finalidad del tratamiento.

4. Queda prohibida la grabación, descarga, difusión, distribución o divulgación de las imágenes a las que pudieran tener acceso durante las pruebas de evaluación, particularmente su compartición en redes sociales o servicios dedicados a compartir apuntes.

5. El responsable del tratamiento es Fundación Universidad San Jorge. Puede obtenerse información completa en <https://www.usj.es/politica-de-privacidad>.

2. Seguimiento 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 esta 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:

1 - EXPRESIÓN GRÁFICA: METODOLOGÍAS Y TÉCNICAS
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
1.6 - Texturas y métodos de representación de materiales
1.7 - Escenarios para videojuegos
2 - PORTFOLIO PROFESIONAL: PRÁCTICA GRUPAL
2.1 - Planteamiento
2.2 - Metodología y software para la creación del documento
3 - DISCIPLINAS COMUNICATIVAS ASOCIADAS A LA EXPRESIÓN GRÁFICA: TIPOGRAFÍA
3.1 - Revisión historiográfica.
3.2 - Familias y subdivisiones tipográficas. Anatomía del tipo

3.3 - Legibilidad tipográfica
4 - EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA: APROXIMACIÓN AL ENTORNO ICONOGRÁFICO DIGITAL
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
5 - EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA: ANÁLISIS DE RECURSOS GRÁFICOS DIGITALES. IMAGEN DE SÍNTESIS
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
6 - EXPRESIÓN ARTÍSTICA EN SOPORTE DIGITAL: GRAFISMOS EN ADOBE PHOTOSHOP
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
7 - PERIODO FINALIZACIÓN PRUEBAS EVALUACIÓN

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 al área de Diseño y Desarrollo de Videojuegos. Premisas consignadas en las fases temporales y metodologías propuestas en los siguientes apartados.

1. Sesiones teórico-prácticas

Tanto el bloque teórico como el práctico se llevan a cabo en el espacio propio del aula, así como, ocasionalmente, vía online, a través de Microsoft Teams.

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. En las sesiones presenciales el alumno tendrá a su disposición ordenadores propios de la USJ dotados del correspondiente software. En caso de celebrarse sesiones online se empleará la plataforma Ucloud o similar de la USJ para que aquellos alumnos que no dispongan de Adobe Photoshop puedan trabajar adecuadamente.

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 entre profesor y alumno para consultar dudas y(o) ampliar conocimientos relativos tanto a las materias impartidas durante ese periodo lectivo como a la tutela de otras disciplinas del amplio espectro que cubre la Expresión Gráfica y Artística. Teniendo en cuenta el actual contexto de crisis sanitaria por la COVID-19, este tipo de tutorías deberán desarrollarse bajo las correspondientes medidas de seguridad que ofrezcan las mejores condiciones de salud para el alumno y el docente.

b. Tutorías virtuales

Con similar carácter informativo-instructivo al anteriormente planteado, tanto el correo electrónico como la intranet de Universidad San Jorge pueden ser empleados para llevar a cabo cualquier tipo de consulta y(o) ampliación de contenidos sobre la asignatura.

3. Metodologías de enseñanza-aprendizajepropias 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.

En caso de realizarse sesiones online, los alumnos que lo requieran emplearán, igualmente, la plataforma Ucloud o similar.

Volumen de trabajo del alumno:

Modalidad organizativa	Métodos de enseñanza	Horas estimadas
Actividades Presenciales	Clase magistral	19
	Casos prácticos	36
	Exposición programa GDO	1
	Revisión Prueba teórica final y ejercicios	1
	Realización de Prueba teórica final	2
Trabajo Autónomo	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
Horas totales:		150

SISTEMA DE EVALUACIÓN:

Obtención de la nota final:

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

*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. Diseño de videojuegos. Da forma a tus sueños. Madrid: RA-MA, 2011.
McLEAN, R. Manual de tipografía. Madrid: Hermann Blume, 1993.
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.
AHEARN, L. El arte de los juegos 3D. Madrid: Anaya, 2002.
ANDERSON, K. Creating characters for the entertainment industry. Character design for animation, illustration & video games. Worcester: 3dtotal Publishing, 2019.
ARNHEIM, R. Arte y percepción visual. Madrid: Alianza editorial, 1999.
LEVIS, M. (Ed.). Creating stylized characters. Worcester: 3dtotal Publishing, 2018.
PARRAMÓN, J. Luz y sombra en dibujo y pintura. Barcelona: Parramón, 1973.
WIGAM, M. Pensar visualmente. Barcelona: Gustavo Gili, 2007.

Bibliografía recomendada:

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.
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.
SWANN, A. La creación de bocetos gráficos. Barcelona; Gustavo Gili, 1993.
WONG, W. Principios del diseño en color. Barcelona: Gustavo Gili, 1992.
GONZÁLEZ, D. Arte de videojuegos. Da forma a tus sueños. Madrid: RA-MA, 2014.
MAESTRI, G. Creación Digital de Personajes Animados. Madrid: Anaya Multimedia, 2002.
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.

Páginas web recomendadas:

ACADEMIA ESPAÑOLA ARTES Y CIENCIAS INTERACTIVAS	http://www.interactivas.org/la-academia/miembros/
BUNGIE	http://www.bungie.net/es/
DEVOLVER DIGITAL	http://www.devolverdigital.com/
DOUBLEFINE PRODUCTIONS	http://www.doublefine.com/
EL PAÍS VIDEOJUEGOS	http://cultura.elpais.com/tag/videojuegos/a/
GAMELAB	http://gamelab.es/
HONEYSLUG	http://www.honeyslug.com/
IRRATIONAL GAMES	http://irrationalgames.com/
PLATINUM GAMES	http://platinumgames.com/
ROCKSTEADY STUDIOS	http://rocksteadyltd.com/
THE CREATIVE ASSEMBLY	http://www.creative-assembly.com/
UBISOFT	http://www.ubi.com/ES/Default.aspx

* Guía Docente sujeta a modificaciones