

Contingut

Dades generals	2
Competències	2
Bàsiques i generals	2
Específiques	2
Resultats d'aprenentatge	2
Continguts	4
Descripció	4
Índex	4
Metodologia docent	5
Activitats formatives	5
Avaluació i qualificació	6
Avaluació Continuada	6
Revaluació	7
Avaluació única	8
Revaluació	9
Criteris específics de la nota No Presentat:	9
Bibliografia	10
Assignatures recomanades	10
Altres	10

PROJECTE I

Dades generals

- **Codi de l'assignatura:** 201013
- **Estudis:** Creació Artística per a Videojocs i Jocs Aplicats
- **Descripció breu:** Aprendre a dissenyar documents de disseny de videojocs, i documents d'art, i consolidar aquests coneixements a través del desenvolupament de l'art per un videojoc (simulat) 2D, fins arribar a la seva presentació professional
- **Crèdits ECTS:** 6
- **Idioma principal de les classes:** Castellano
- **S'utilitza oralment la llengua anglesa en l'assignatura:** No
- **S'utilitzen documents en llengua anglesa:** Si
- **Durada:** semestral
- **Curs:** 1r
- **Semestre:** 2n
- **Professorat:** Christian Martínez, Gonzalo Fernandez

Competències

Bàsiques i generals

Competències bàsiques:

[CB1] Que els estudiants hagin demostrat tenir i comprendre coneixements en una àrea d'estudi que parteix de la base de l'educació secundària general, i es sol trobar a un nivell que, si bé es recolza en llibres de text avançats, inclou també alguns aspectes que impliquen coneixements procedents de l'avantguarda del seu camp d'estudi.

[CB5] Que els estudiants hagin desenvolupat aquelles habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors amb un alt grau d'autonomia.

Competències generals:

[CG3] Capacitat de col·laborar amb els altres i de contribuir a un projecte comú, i per treballar en equips interdisciplinaris i en contextos multiculturals.

[CG4] Capacitat de formular, dissenyar i gestionar projectes i de buscar i integrar nous coneixements i aptituds des de la Creativitat.

Específiques

[CE3] Conèixer els processos de producció i gestió artística des del vessant digital.

[CE10] Emprar els mecanismes de gestió adequats a l'àrea específica d'estudi des de la monetització de continguts, els models de negoci digital i l'ús de mecanismes àgils de gestió de projectes en l'àmbit interactiu.

[CE12] Gestionar el perfil propi així com el de comunicació amb la resta de perfils implicats en el desenvolupament de productes digitals d'entreteniment.

Resultats d'aprenentatge

[RA1] Aprendre el maneig d'eines específiques per la creació de mecàniques de joc així com de l'art implicat en aquest. Tot això per a diferents tipus de jocs i mitjançant eines de prototipat ràpid.

[RA2] Desenvolupar en petits grups projectes de disseny i creació de jocs que cobreixin tots els aspectes de la producció, des de la creació i integració del contingut fins la programació de les mecàniques del joc.

[RA3] Aprendre a avaluar i ajustar els diferents aspectes dels jocs desenvolupats en base a mètodes empírics d'usabilitat i experiència de joc.

Continguts

Descripció

L'assignatura es divideix en tres parts ben diferenciades sobre el procés creatiu i desenvolupament de l'art d'un videojoc: la preproducció, la producció i la postproducció.

La preproducció té per objectiu explicar els principals conceptes relacionats amb la creativitat, el disseny i desenvolupament d'un videojoc. Pel que fa als continguts, s'estudia quin serà el procés inicial per tal de generar el Game Design document (GDD) del projecte a desenvolupar durant l'assignatura en grup. Aquest document serà la base sobre la qual anirà evolucionant el curs donat que tots els coneixements artístics, que s'estudiaran al Game Art Design Document (GADD) i que estaran enfocats a que els alumnes puguin dur a terme de forma exitosa l'execució del art que es proposin. Es definirà la creativitat, l'estil de l'art, i les necessitats artístiques de la proposta.

La producció es centrarà en l'aplicació pràctica dels sketches inicials, fins a l'art final. Les paraules clau són: 2D, texturització, tilejats, personatges, escenaris, props, sprites, etc

La part de la postproducció tindrà com objectiu el treball dels acabats, i la preparació de l'art treballat, renders, animacions, 360...demoreel final. Es busca el recull, la composició final i presentació correcta del seu art. La organització, color, i breakdown.

També s'orientarà en aquesta fase a la publicació de tot, i a la creació del propi portfoli en pàgines especialitzades.

Índex

Primera part: Metodologia per a la gestió de projectes

1. Construcció d'un GDD
 - 1.1. Divisió en rols
 - 1.2. Fases i programació del projecte al calendari
 - 1.3. Brief: Creació de la GDD i GDA
 - 1.4. Investigació
 - 1.5. Introducció al desenvolupament del personatge i arquetips
 - 1.6. Estudi de casos específics
 - 1.7. Brainstorming
 - 1.8. Presentació d'idees

Segona part: Procés creatiu. Art

1. Character design
 - 1.1. Formes
 - 1.2. Silouhette
 - 1.3. Proporcions
 - 1.4. Gesticulació
 - 1.5. Expressió facial
 - 1.6. Anatomia i postures
 - 1.7. Propostes de color
2. Enviroment design
 - 2.1. Referències
 - 2.2. Thumbnail
 - 2.3. Blocking
 - 2.4. Propostes de color
3. Shading techniques
4. Creació d'un asset final per a l'animació
5. Creació del GDA segons la guia

Tercera part: Workflow, documentació i formats de presentació. Portfoli personal

1. Metodologia per a la gestió de assets, escenaris i personatges
 - 1.1. Classificació de treballs
 - 1.2. Enfoc d'escenaris
 - 1.3. Presentació de personatges
 - 1.4. Presentació d'assets
 - 1.5. Creació del logo del nostre joc
2. Tècniques per a la presentació del joc
 - 2.1. Criteris a la hora de presentar el nostre treball a empreses i al públic
 - 2.2. Creació de breakdowns
 - 2.3. Video reels amb After Effects
3. Preparació per a la defensa del projecte en el tribunal
 - 3.1. Contingut de presentació per al powerpoint
 - 3.2. Selecció dels millors elements de treball en comú
 - 3.3. Tècnica i composició de vídeo de procés del projecte, des dels inicis fins a la peça final
 - 3.4. Creació de flyers presentant el nostre joc
4. Creació del portfoli personal
 - 4.1. Creació d'imatges, selecció i desglossament per a portfoli
 - 4.2. Creació d'una compta a Artstation i configuració
 - 4.3. Col·locació de diferents recursos i gestió del portfoli a Artstation
 - 4.4. Turntables
 - 4.5. Presentació en Sketchfab de models 3D a temps real
 - 4.6. Referents en la indústria, aprendre dels millors

Metodologia docent

L'assignatura s'imparteix mesclant classes magistrals, on s'introdueixen els conceptes teòrics, i treball pràctic, on s'apliquen. Part del treball pràctic es realitza a classe, sota mentoria del professor, i part fora d'horari de classes, on els alumnes organitzats en grups per tal de dur a terme els entregables indicat en les taules d'avaluació.

Activitats formatives

Activitat	Tipus	Hores amb professor	Hores sense professor	Total
Classe magistral	Presencial	30	0	30
Activitats pràctiques	Treball dirigit	0	60	60
Treball pràctic a classe	Presencial	26	0	26
Preparació presentació i documentació	Aprenentatge autònom	0	20	20
Activitats d'Avaluació	Presencial	4	10	14
	Total	60	90	150

Avaluació i qualificació

Avaluació Continuada

El sistema d'avaluació per defecte és l'avaluació continuada.

Sistema avaluació continuada				
Id	Competències associades	Calendari	Tipus d'activitat	Descripció de l'activitat
AA1	CG3, CG4, CE3, CE10, CE12	Set.3	Pràctica en grup	Presentació + documentació Pre-producció: Desarrollo de un GDD con orientación artística para un juego en 2D. Definición de colores, paletas, personajes y escenarios (bocetos)
AA2	CG3, CB1, CB5, CE12	Set. 10	Pràctica en grup	Presentació + documentació Producció: Desarrollo de un GDA. Guía de estilo. Arte final para personaje principal, antagonista, secundarios, escenarios, props, HUD y menús
AA3	CG3, CB5, CE12	Set. 15	Pràctica en grup	Presentació + documentació Presentació davant un tribunal del resultat de projecte. S'adjunta la documentació de tot el projecte
AA4	CG3, CE3, CE12	Avaluació	Pràctica individual	Presentació + documentació Creación de un perfil personal en artstation: Creación y presentación de los mejores trabajos del año del alumno, creando breakdowns, gifs, presentación 3d a tiempo real y videoreels de los trabajos

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota [avaluació]} = 0.25 \cdot \text{AA1} + 0.25 \cdot \text{AA2} + 0.25 \cdot \text{AA3} + 0.25 \cdot \text{AA4}$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0
- Si la nota d'alguna activitat d'avaluació és inferior a 4, la Nota final [avaluació] serà com a màxim un 4

Revaluació

Sistema avaluació continuada: revaluació					
Avaluació			Revaluació		
Id	Tipus d'activitat	Id	Calendari	Tipus d'activitat	Observacions
AA1	Pràctica en grup	AR1	Revaluació	Pràctica en grup	Nova data de lliurament
AA2	Pràctica en grup	AR2	Revaluació	Pràctica en grup	Nova data de lliurament
AA3	Pràctica en grup	AR3	Revaluació	Pràctica en grup	Nova data de lliurament
AA4	Pràctica individual	AR4	Revaluació	Pràctica individual	Nova data de lliurament

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [revaluació]} = 0.25 \cdot \text{AR1} + 0.25 \cdot \text{AR2} + 0.25 \cdot \text{AR3} + 0.25 \cdot \text{AR4}$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat de revaluació, es prendrà la nota d'avaluació
- Si la nota d'alguna activitat de revaluació és inferior a 4, la Nota final [revaluació] serà com a màxim un 4
- La nota AR1 màxima serà un 7 (no hi ha presentació)
- La nota AR2 màxima serà un 7 (no hi ha presentació)
- La nota AR3 màxima serà un 7 (no hi ha presentació)
- La nota AR4 màxima serà un 7 (no hi ha presentació)

Avaluació única

Sistema d'avaluació única				
Id	Competències associades	Calendari	Tipus d'activitat	Descripció de l'activitat
AA1	CG3, CG4, CE3, CE10, CE12	Set 6	Pràctica individual o en grup	Presentació + documentació Pre-producció Desarrollo de un GDD con orientación artística para un juego en 2D. Definición de colores, paletas, personajes y escenarios (bocetos) Requereix presencialitat
AA2	CG3, CB1, CB5, CE12	Set 10	Pràctica individual o en grup	Presentació + documentació Producció: Desarrollo de un GDA. Guía de estilo. Arte final para personaje principal, antagonista, secundarios, escenarios, props, HUD y menús Requereix presencialitat
AA3	CG3, CB5, CE12	Avaluació	Pràctica individual o en grup	Presentació + documentació Presentació davant un tribunal del resultat de projecte. S'adjunta la documentació de tot el projecte Requereix presencialitat
AA4	CG3, CE3, CE12	Avaluació	Pràctica individual o en grup	Presentació + documentació Creación de un perfil personal en artstation: Creación y presentación de los mejores trabajos del año del alumno, creando breakdowns, gifs, presentación 3d a tiempo real y videoreels de los trabajos Requereix presencialitat

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota [avaluació]} = 0.25 \cdot \text{AA1} + 0.25 \cdot \text{AA2} + 0.25 \cdot \text{AA3} + 0.25 \cdot \text{AA4}$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0
- Si la nota d'alguna activitat d'avaluació és inferior a 4, la Nota final [avaluació] serà com a màxim un 4

Revaluació

Sistema avaluació única: revaluació					
Avaluació			Revaluació		
Id	Tipus d'activitat	Id	Calendari	Tipus d'activitat	Observacions
AA1	Pràctica individual o en grup	AR1	Revaluació	Pràctica individual o en grup	Nova data de lliurament Proposta de solució
AA2	Pràctica individual o en grup	AR2	Revaluació	Pràctica individual o en grup	Nova data de lliurament
AA3	Pràctica individual o en grup	AR3	Revaluació	Pràctica individual o en grup	Nova data de lliurament
AA4	Pràctica individual o en grup	AR4	Revaluació	Pràctica individual o en grup	Nova data de lliurament Requereix presencialitat

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [revaluació]} = 0.25 \cdot \text{AR1} + 0.25 \cdot \text{AR2} + 0.25 \cdot \text{AR3} + 0.25 \cdot \text{AR4}$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat de revaluació, es prendrà la nota d'avaluació
- Si la nota d'alguna activitat de revaluació és inferior a 4, la Nota final [revaluació] màxima serà un 4
- La nota AR1 màxima serà un 7 (no hi ha presentació)
- La nota AR2 màxima serà un 7 (no hi ha presentació)
- La nota AR3 màxima serà un 7 (no hi ha presentació)
- La nota AR4 màxima serà un 7 (no hi ha presentació)

Criteris específics de la nota No Presentat:

Es considerarà un alumne no presentat quan no es presenti a cap activitat d'avaluació.

Bibliografia

Bàsica:

- O. Aicher, Analógico y digital. Gustavo Gili, Barcelona, 2001
- J. Thompson, Videojuegos: Manual para diseñadores gráficos, Gustavo Gili, Barcelona, 2008.
- J. P. Ordoñez, Power Ups: Conviértete en un Profesional de los Videojuegos, Plan B Editorial, Madrid, 2013
- C. Solarski, Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, Watson-Guptill, New York, 2012
- Impeccable Scene Design: For Game, Animation and Film by Weiye Yin
- Alive Character Design for Game , animation and Film by Haitao Su

Complementària:

- M. Amis, *La invasión de los marcianos*, Malpaso Ediciones, Barcelona, 2015
- D. Martínez. De Super Mario a Lara Croft 2015 (2003 en su edición original)
- J. E. Gutiérrez, Ocho quilates vol. 1 / Ocho quilates vol. 2. CreateSpace Independent Publishing Platform, 2012
- N. Courcier, M. El Kanafi. La leyenda final fantasy VII, Héroes de papel, Sevilla, 2012
- VV.AA. the legend of zelda: hyrule historia, Héroes de papel, Sevilla, 2013
- David Dabner, Sandra Stewart. Diseño gráfico (5ª Edición): Fundamentos y prácticas. 2015
- The Legend of Zelda: Hyrule Historia, Norma Editorial, 2016

Altres recursos

- <https://www.ganttproject.biz>
- <https://trello.com>
- <https://slack.com>
- Web Sprite resources: <http://www.sprisers-resource.com/>
- 3D total: <http://www.3dtotal.com/>
- www.fontfabric.com
- <https://www.linotype.com>
- <https://www.artstation.com/>
- <https://80.lv/>
- <http://polycount.com/>

Assignatures recomanades

Assignatures recomanades d'haver cursat amb anterioritat

- Totes les del primer semestre del primer curs

Assignatures recomanades de cursar simultàniament

- Totes les del segon semestre de primer curs

Altres

- El sistema d'avaluació per defecte és l'avaluació contínua. Si vols acollir-te a l'avaluació única, ho has de comunicar per escrit al professor de l'assignatura i al coordinador de grau durant les dues primeres setmanes del semestre
- El calendari de les activitats d'avaluació és orientatiu. El professor concretarà el dia, hora i canal de lliurament de l'activitat durant el curs i amb una antelació suficient