

FICHA DE ASIGNATURA

Título: Arte 2D

Descripción: Esta asignatura proporcionará al alumno los fundamentos teóricos y prácticos sobre el arte 2D en el ámbito de videojuegos, tanto para la reproducción como la producción. Comenzando con las bases esenciales de la construcción del dibujo, se aplicarán nociones básicas de anatomía y se estudiarán distintos estilos y autores. Se estudiarán las herramientas digitales y procedimientos para la creación del arte 2D digital.

En la fase de reproducción se estudiará la creación de concept art, arte conceptual para videojuegos, y se aprenderán sobre sus principios y bases teóricas. Se analizará el proceso de creación de concept art para personajes, escenarios, criaturas y objetos.

En la fase de producción se aprenderá sobre la historia de los gráficos 2D en videojuegos y las distintas plataformas en donde se elabora el 2D para videojuegos, así como su proceso de elaboración como sprites o gráficos 2D para juegos. Así, los alumnos tendrán la oportunidad de desarrollar y ejercitar sus habilidades prácticas en la producción de arte conceptual y assets 2D y adquirir experiencia profesional en las herramientas más utilizadas en la industria.

Carácter: Optativa

Créditos ECTS: 12

Contextualización:

Los objetivos propios de la asignatura Arte 2D son:

- Comprender los principios básicos del dibujo.
- Asimilar cierta base de construcción anatómica para el dibujo.
- Aprender a usar las herramientas de Photoshop para la creación de arte 2D, para concept art y para sprites de producción.
- Entender los principios del concept art y en qué consiste.
- Aprender la forma de elaborar concept art para personajes, escenarios, criaturas y objetos.
- Conocer la historia y la importancia del 2D como gráficos en los videojuegos.
- Descubrir las plataformas de gráficos 2D en el mercado actual.
- Conocer las nociones básicas de creación de sprites 2D y su tipología.

Modalidad: *Online*

Temario:

1. TEMA 1. CONCEPTOS DE LA ILUSTRACIÓN
 - 1.1. Principios básicos de construcción del dibujo
 - 1.1.1. Ejes, volúmenes, dinamismo y proporción
 - 1.1.2. Anatomía básica aplicada al dibujo
 - 1.1.3. Estilos de dibujo y autores

- 1.2. Perspectiva y creación de fondos
 - 1.2.1. Perspectiva cónica: puntos de fuga
 - 1.2.2. Perspectiva isométrica
 - 1.2.3. Creatividad y referencias 3D
- 1.3. Herramientas del color y Photoshop
 - 1.3.1. Principios del color
 - 1.3.2. Color en el dibujo con línea
 - 1.3.2. Color en la ilustración digital
 - 1.3.3. Speedpainting, photobashing y mattepainting
- 1.4. Composición y creatividad
 - 1.4.1. Ideas de composición y creatividad
 - 1.4.2. Documentación y referencias

TEMA 2. CONCEPT ART

- 2.1. Qué es el concept art y principios.
- 2.2. Creación de concept art.
 - 2.2.1. Diseño de personajes.
 - 2.2.2. Diseño de criaturas.
 - 2.2.3. Diseño de escenarios y escenas.
 - 2.2.4. Props, armas, objetos.

TEMA 3. ASSETS 2D

- 3.1. El videojuego 2D y el 2.5D
 - 3.1.1. Historia del 2D en el videojuego
 - 3.1.2. El 2D en PC y consola
 - 3.1.3. El 2D en dispositivos móviles
 - 3.1.4. El 2D en el indie y el pixel art.
- 3.2. Preparación de assets y sprites para Unity
 - 3.2.1. Creación de sprites, atlas sprites y sheet sprites en Photoshop
 - 3.2.2. Integración en Unity
 - 3.2.3. Texturas, partículas, efectos

Competencias:

COMPETENCIAS GENERALES

- CB2. Capacidad para el aprendizaje autónomo y la resolución de problemas.
- CB3. Capacidad para presentar ideas de forma efectiva.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ASIGNATURA

- CE1. Conocimiento de los fundamentos teórico-prácticos en la implementación de videojuegos
- CE2. Habilidad para utilizar las herramientas más comunes en la industria.
- CE3. Dominio de los principios que sustentan el diseño de proyectos digitales interactivos.

Actividades Formativas:

Actividad Formativa	Horas	Presencialidad
Clases magistrales	50	80
Actividades guiadas	46	100
Tutorías	4	80
Trabajo autónomo	200	0
	300	

Metodologías docentes:

- Clases Teóricas
- Sesiones de Discusión y Debate
- Actividades Guiadas
- Tutorías
- Trabajo Autónomo Individual
- Examen

Sistema de Evaluación:

Sistemas de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Portafolio	0.0	90.0
Examen	0.0	10.0

Bibliografía:

- Anastasi, A. y Urbina, S (1998): Tests Psicológicos. Prentice Hall: México.
- Cordero, A. (Dir.) (1997). La evaluación psicológica en el año 2000. Madrid: Tea Ediciones.
- Fernández- Ballesteros, R. (1998). Introducción a la evaluación psicológica I y II. Madrid: Pirámide.
- Fernández- Ballesteros, R. (2004). Evaluación psicológica: concepto, métodos y estudio de casos. Madrid: Pirámide.
- Fernández-Ballesteros, R. (2007). Evaluación psicológica: Conceptos, métodos y estudio de casos. Madrid: Pirámide.
- Fernández- Ballesteros, R. (2011). Evaluación psicológica: concepto, métodos y estudio de casos. Madrid: Pirámide.
- Fernández-Ballesteros, R., Oliva Márquez, M., Vizcarro, C., Zamarrón Cassinello, M.D. (2011). Buenas prácticas y competencias en evaluación psicológica: el sistema interactivo multimedia de aprendizaje del proceso de evaluación (SIMAPE). Madrid: Pirámide.

- García, J. (Dir.) (1998). Evaluación psicológica:(reseñas de textos).
Melilla: UNED

- Moreno, C. (2003). Evaluación Psicológica. Concepto, proceso y aplicación en las áreas del
desarrollo y de la inteligencia. Madrid: Sanz y Torres.

- Moreno, C. (2003). Ejercicios prácticos de evaluación psicológica. Concepto, proceso y
aplicación en las áreas del desarrollo y de la inteligencia. Madrid: Sanz y Torres.