

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Diseño Vectorial e Ilustración digital
Titulación	Grado en Diseño de Videojuegos
Escuela/ Facultad	Arquitectura y Diseño
Curso	1º
ECTS	6 ECTS
Carácter	Básica
Idioma/s	Español
Modalidad	Presencial/Online
Semestre	Segundo semestre
Curso académico	2021-2022
Docente coordinador	Verónica Rufo Baena

2. PRESENTACIÓN

El objetivo de esta asignatura es aprender el empleo de diversas herramientas para la creación de contenido gráfico para videojuegos y su integración funcional en un motor de desarrollo de videojuegos.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias básicas:

- **CB1:** Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- **CB2:** Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- **CB3:** Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- **CB4:** Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

Competencias transversales:

- **CT01:** Aprendizaje Autónomo: Habilidad para elegir las estrategias, las herramientas y los momentos que considere más efectivos para aprender y poner en práctica de manera independiente lo que ha aprendido.
- **CT02:** Autoconfianza: Capacidad para valorar nuestros propios resultados, rendimiento y capacidades con la convicción interna de que somos capaces de hacer las cosas y los retos que se nos plantean.
- **CT03:** Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones: ser capaz de valorar y entender posiciones distintas, adaptando el enfoque propio a medida que la situación lo requiera.

- **CT04:** Capacidad de análisis y síntesis: ser capaz de descomponer situaciones complejas en sus partes constituyentes; también evaluar otras alternativas y perspectivas para encontrar soluciones óptimas. La síntesis busca reducir la complejidad con el fin de entenderla mejor y/o resolver problemas.
- **CT05:** Capacidad para aplicar los conocimientos a la práctica, para utilizar los conocimientos adquiridos en el ámbito académico en situaciones lo más parecidas posibles a la realidad de la profesión para la cual se están formando.
- **CT08:** Gestión de la información: Capacidad para buscar, seleccionar, analizar e integrar información proveniente de fuentes diversas.
- **CT13:** Resolución de problemas: Capacidad de encontrar solución a una cuestión confusa o a una situación complicada sin solución predefinida, que dificulte la consecución de un fin.
- **CT14:** Innovación-Creatividad: Capacidad para proponer y elaborar soluciones nuevas y originales que añaden valor a problemas planteados, incluso de ámbitos diferentes al propio del problema.
- **CT18:** Utilización de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC): Capacidad para utilizar eficazmente las tecnologías de la información y las comunicaciones como herramienta para la búsqueda, procesamiento y almacenamiento de la información, así como para el desarrollo de habilidades comunicativas.

Competencias específicas:

- **CE3:** Conocimiento de las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos digitales animados.
- **CE8:** Conocimiento de los códigos visuales de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio en los entornos digitales.
- **CE15:** Aplicar los principios y técnicas de creación artística a la conceptualización, diseño y desarrollo de entornos animados.
- **CE17:** Conocimiento para aplicar las técnicas esenciales del modelado y la representación tridimensional de elementos de las formas animados a partir de un diseño.
- **CE22:** Capacidad para aplicar las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de videojuegos.
- **CE27:** Capacidad para realizar imágenes con un alto nivel de acabado utilizando las herramientas más adecuadas en cada proyecto de videojuegos.
- **CE28:** Capacidad para aplicar el dibujo técnico a la representación de piezas o de espacios en un proyecto de videojuegos.

Resultados de aprendizaje:

- **RA01:** Conocer el fenómeno cromático y lumínico.
- **RA02:** Conocer las herramientas de ilustración digital y vectorial.
- **RA03:** Adquirir la capacidad para la creación y el diseño de mundos y personajes.

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
CB01, CB02, CB03, CB04	RA1: Conocer el fenómeno cromático y lumínico.
CT01, CT02, CT03, CT04, CT05, CT08, CT13, CT14, CT18	RA2: Conocer las herramientas de ilustración digital y vectorial.
CE08, CE17, CE27, CE28	RA3: Adquirir la capacidad para la creación y el diseño de mundos y personajes.

4. CONTENIDOS

- Ilustración vectorial
 - Teoría sobre la técnica vectorial
 - Diseño de logotipos e iconografía
 - Desarrollo de botoneras
- Ilustración digital
 - Técnica sencilla de ilustración
 - Técnicas complejas
 - Pixel art
 - Voxel art
- Maquetación
 - Elaboración de documentos impresos
 - Elaboración de documentos digitales

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- Clase Magistral
- Aprendizaje Basado en Proyectos (PBS)
- Aprendizaje basado en enseñanzas de taller

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

Modalidad presencial:

Actividad formativa	Número de horas
Clases magistrales	30
Ejercicios prácticos y resolución de problemas	16
Exposición oral de trabajos	6
Investigaciones y proyectos	6
Informes y escritos	8
Actividades en talleres y laboratorios	6
Trabajo autónomo	50
Debates y coloquios	8
Tutoría y seguimiento académico	18
Prueba de conocimientos	2
TOTAL	150 h

Modalidad online:

Actividad formativa	Número de horas
Clases magistrales	30
Ejercicios prácticos y resolución de problemas	16
Exposición oral de trabajos	6
Investigaciones y proyectos	6
Informes y escritos	8
Actividades en talleres y laboratorios	6
Trabajo autónomo	50
Debates y coloquios	8
Tutoría y seguimiento académico	18
Prueba de conocimientos	2

7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

Modalidad presencial:

Sistema de evaluación	Peso
Entrega y/o presentación de trabajos	25%
Proyectos (mediante evaluación continua)	15%
Pruebas de conocimientos	60%

Modalidad online:

Sistema de evaluación	Peso
Entrega y/o presentación de trabajos	25%
Proyectos (mediante evaluación continua)	15%
Pruebas de conocimientos	60%

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del docente, o bien aquellas que no fueron entregadas.

8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
Actividades relacionadas con la UD 1	Semanas 1 – 4
Actividades relacionadas con la UD 2	Semanas 5 - 9
Actividades relacionadas con la UD 3	Semanas 12 - 13
Trabajo final	Semana 14 – Semana de exámenes
Prueba de conocimientos	Semana de exámenes

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

9. BIBLIOGRAFÍA

La obra de referencia para el seguimiento de la asignatura es:

- Manual de uso de Adobe Photoshop. Web oficial.
- Manual de uso de Adobe Illustrator. Web oficial.

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- GONZALEZ, Daniel. Diseño de videojuegos. Editorial RA-MA. Madrid 2011
- JULIER, Guy. La cultura del diseño. Gustavo Gili S.L., Barcelona 2008.

- FIELL, Charlotte. Diseño del siglo XX. Edición Taschen, Madrid 1997.
- THOMPSON, Jim y BERBANK-GREEN, Bernaby. Videojuegos: manual para diseñadores y gráficos. Gustavo Gili S.L., Barcelona 2008

10. UNIDAD DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo:

Las adaptaciones o ajustes curriculares para estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo, a fin de garantizar la equidad de oportunidades, serán pautadas por la Unidad de Atención a la Diversidad (UAD).

Será requisito imprescindible la emisión de un informe de adaptaciones/ajustes curriculares por parte de dicha Unidad, por lo que los estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo deberán contactar a través de: unidad.diversidad@universidadeuropea.es al comienzo de cada semestre.

11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tú opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.