



UASLP
Universidad Autónoma
de San Luis Potosí



**FACULTAD DE
INGENIERÍA**
Área de Ciencias
de la Computación

Clave de la materia: 2836
Clave Facultad: 2836
Clave U.A.S.L.P.: ----
Nivel del Plan de Estudios: I.S.I.: 7
Horas/Clase/Semana: 4
Horas/Práctica (y/o Laboratorio): 0
Prácticas complementarias: 0
Trabajo extra-clase Horas/Semana: 4
Carrera/Tipo de materia: I.S.I./Electiva de Área de Énfasis
No. de créditos aprobados: 200 créditos del Núcleo Básico
Fecha última de Revisión Curricular: 26-junio-2020
Materia y clave de la materia requisito: 2807 – Graficación por Computadora

Clave CACEI: IA
No. de créditos: 8
Horas totales/Semestre: 64

OBJETIVO DEL CURSO

Comprender y ser capaz de interpretar los fundamentos artísticos universales, así como identificar la expresión y aplicación de estos en los videojuegos, empleando

principios de creatividad y composición artística en la producción de ideas y conceptos.

CONTENIDO TEMÁTICO

1. FUNDAMENTOS ARTÍSTICOS

Tiempo Estimado: 18 hrs.

Objetivo: Analizar la aplicación o ausencia de los fundamentos artísticos universales dentro de los videojuegos e identificar los efectos generados en la experiencia de juego.

- 1.1. Fundamentos artísticos universales
- 1.2. Color y luz
- 1.3. Composición
- 1.4. Perspectiva

2. INTRODUCCIÓN A LA PRODUCCIÓN DE ARTE EN VIDEOJUEGOS

Tiempo Estimado: 8 hrs.

Objetivo: Conocer y analizar la estructura, roles y procesos presentes en un equipo de arte y los principales estilos artísticos vigentes en la industria.

- 2.1. Arte, diseño y narrativa
- 2.2. Dirección artística en videojuegos
- 2.3. Roles en equipo de arte
- 2.4. Fase de preproducción
- 2.5. Motores gráficos

3. COMUNICACIÓN Y NARRATIVA VISUAL

Tiempo estimado: 10 hrs.

Objetivo: Comprender y aplicar los métodos de comunicación con el jugador, estimulación de emociones y narrativa ambiental.

- 3.1. Recursos
- 3.2. Comunicación visual descriptiva: HUD
- 3.3. Comunicación visual subconsciente
- 3.4. Narrativa visual directa
- 3.5. Narrativa ambiental

4. PRODUCCIÓN DE PERSONAJES

Tiempo estimado: 14 hrs.

Objetivo: Implementar técnicas conceptuales y documentales que culminen en la preproducción de un personaje complejo.

- 4.1. Producción de personajes

5. PRODUCCIÓN DE ENTORNOS

Tiempo estimado: 14 hrs.

Objetivo: Implementar técnicas conceptuales y documentales que culminen en la preproducción de un entorno y su flujo de navegación.

- 5.1. Producción de entornos

METODOLOGÍA

Desarrollo del tema por parte del profesor siguiendo el método de aprendizaje basado en problemas. Se espera que el alumno investigue ciertos temas, siguiendo el método de aula invertida. Implementar estrategias de

trabajo en equipo cuando sea conveniente (aprendizaje colaborativo). El alumno deberá realizar un proyecto final que realizará durante el transcurso de la materia. El proyecto se evalúa en cada uno de los tres parciales.

EVALUACIÓN

Se realizarán cuatro exámenes parciales de forma colegiada en las fechas establecidas por la Facultad, de acuerdo con el Reglamento de Exámenes. La calificación de los exámenes parciales estará compuesta por la

evaluación del examen parcial y por otras actividades, como: tareas, investigaciones, resolución de problemas, ejercicios, etc. La calificación del examen ordinario es el promedio de los cuatro parciales.

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía Básica

Heller, E., *Psicología del color (Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón)*, GG, 2010.

Maxwell, H., *The Game Production Handbook*, Jones & Bartlett Publishers, 2009.

Kennedy, S., *How to Become a Video Game Artist: The Insider's Guide to Landing a Job in the Gaming World*, Kindle, 2013.

Cameron, J., *El camino del artista: un sendero espiritual hacia la creatividad*, Aguilar, 2019.

Schafer, T., & Isbister, K. *Better Game Characters by Design: A Psychological Approach*, CRS, 2006.

Bibliografía Complementaria

Rodari, G. *Gramática de la Fantasía: Introducción al arte de contar historias*, Editorial del Bronce, 2002.

Colección DibujARTE, 51 revistas de dibujo (luz, sombra, perspectiva, anatomía, robots, animales, fantasía, etc.) <https://saltaalavistablog.blogspot.com/2018/07/coleccion-dibujarte-revistas-de-dibujo-gratis.html>