

# **Trabajo PRÁCTICO del Curso**

## **Asignatura VJ1204 Expresión Artística**

### **Grado Creación y Desarrollo de Videojuegos**

**en colaboración las asignaturas VJ1202 Informática Básica y VJ1205 Ingles**

## **1 Descripción**

El trabajo consiste en realizar un conjunto de ilustraciones al estilo fanart inspiradas en el arte de videojuegos analizado en el trabajo teórico. Es un trabajo individual, en el que cada alumno debe desarrollar tres fantarts del videojuego. Estas ilustraciones deben de estar contruidos siguiendo el estilo gráfico y en base a las consideraciones conceptuales del Concept Art del videojuego analizado en el trabajo de teoría. Se recomienda que este proyecto se desarrolle a partir de los resultados obtenidos en el análisis plástico y conceptual del trabajo teórico.

Opcionalmente el alumnado puede realizar el trabajo en coordinación con las asignaturas VJ1202 Informática Básica y VJ1205 Ingles. Si se opta por esta opción se beneficiará de realizar tres trabajos en uno, disminuyendo significativamente su carga de trabajo y consecuentemente pudiendo desarrollar un trabajo de mayor calidad. En casa asignatura se guiará al alumno sobre los requisitos específicos que debe tener en cuenta para realizar el trabajo. Pero a grandes rasgos, el trabajo debe de estar escrito en ingles, en la VJ1205 se revisará la redacción del mismo y en la VJ1202 se evaluará el formato del documento.

## **2 Requisitos**

Cada alumno debe realizar individualmente un conjunto de ilustraciones ó “fanart” basadas en el videojuego analizado en el trabajo práctico. Se recomienda realizar primero el trabajo teórico para extraer de él los elementos clave y consideraciones estéticas que le guiarán en el desarrollo de este proyecto.

La parte mas importante del trabajo es el desarrollo plástico y gráfico del arte de las ilustraciones, concretamente que estas ilustraciones sigan las líneas estéticas y utilicen similares recursos formales (línea, claroscuro, color, texturas, etc) que el arte del videojuego analizado. Cada alumno debe entregar tres ilustraciones con al menos escenario, un personajes y un objetos distinto en cada concept art. Estas ilustraciones conceptuales deben de ser diferentes y no se pueden repetir los elementos que las componen (fondo, personajes, armas, etc) aunque si se puede pintar el mismo personaje con distintas poses. Lo que no se puede hacer un corta-pega de partes del dibujo de un concept a otro.

La temática del trabajo será en relación al concepto de el **viaje épico**. Se trata de representar un viaje heroico de un lugar a otro muy lejano en distancia o tiempo. Las ilustraciones pueden tratar el momento de iniciar el viaje, el camino a recorrer o la llegada a destino. Se trata de representar un episodio épico y peligroso sin garantías de llegar a buen termino. Se recomienda que la primera ilustración sea el punto de partida del viaje, la segunda algún momento de climax del mismo, en el que se lucha contra monstruos o se sortean grandes peligros y, por último, la dulce y exhausta llegada al destino final.

Acompañando a cada una de estas ilustraciones se tiene que redactar un párrafo explicativo de lo que sucede en ella y las acciones que está realizando nuestro héroe. También es obligatorio redactar otro párrafo describiendo las características de los elementos formales utilizados en la ilustración: composición, punto de fuga, perspectiva, tratamiento de la profundidad, claroscuro, tratamiento del color, tipo de contrastes utilizados, texturas, etc.

El trabajo se entrega en un solo documento pdf recomendando incluir también todas las imágenes de desarrollo que se estimen oportunas, apuntes de diseño, bocetos, imágenes de proceso, etc. La estructura del documento debe seguir el siguiente índice:

- Portada. Con nombre del autor, nombre del juego analizado, imagen de alguna ilustración realizada por el alumno
- Introducción. Un párrafo explicativo del juego analizado y de como se ha adaptado la temática de el viaje épico al mismo.
- Imágenes de referencia del videojuego escogido. Texto descriptivo del juego, estudio, temática, por qué te gusta este juego.
- Análisis de los elementos formales utilizados en un concept art del juego. Composición, punto de fuga, perspectiva, tratamiento de la profundidad, claroscuro, tratamiento del color, tipo de contrastes utilizados, texturas, etc.
- Primera ilustración. Distintos dibujos de evolución, dibujos descartados y resultado final acompañados de texto explicativo sobre la acción que representa la ilustración y también los elementos formales utilizados.
- Segunda ilustración. Distintos dibujos de evolución, dibujos descartados y resultado final acompañados de texto explicativo sobre la acción que representa la ilustración y también los elementos formales utilizados.
- Tercera ilustración. Distintos dibujos de evolución, dibujos descartados y resultado final acompañados de texto explicativo sobre la acción que representa la ilustración y también los elementos formales utilizados.
- Conclusiones. Análisis personal sobre el trabajo realizado, ¿qué te ha parecido? ¿Ha merecido la pena? ¿crees que es interesante realizar un trabajo conjunto para tres asignaturas?

### **3 Entrega del trabajo**

Fecha de entrega: lunes 10 de enero del 2022 a las 10:00 horas. Medio: aula virtual. Subir todo el trabajo en formato pdf.

## **4 Criterios de evaluación en la asignatura VJ1204**

- Seguimiento y desarrollo del proyecto durante el transcurso de la asignatura, especialmente en las sesiones de laboratorio y tutorías destinadas a tal fin. (hasta 1 punto)
- Calidad del desarrollo y estructura del documento según el índice adecuado (2 puntos)
- Relación con la línea estética y adecuado uso de los recursos estéticos y formales del arte del videojuego analizado (hasta 2 puntos)
- Correcta aplicación de los contenidos teóricos y prácticos vistos en la asignaturas: perspectiva y composición, valoración claroscuro y color, paletas de color, texturas y pinceles, caracterización de personajes, anatomía, etc. (hasta 4 puntos).
- Interés de la representación y adecuación al concepto propuesto. (hasta 1 punto)

## **5 Evaluación, nota final del trabajo**

- La nota final del trabajo será de 0 a 10
- La nota del trabajo estará compuesta por una nota global conjunto de la valoración de todos los elementos del trabajo en base a los criterios de evaluación del punto 4.
- La repercusión en la nota global de la asignatura será de un 20%. Es obligatorio que este trabajo esté valorado en 5 o más para poder aprobar la asignatura.