	FORMATO CONTENIDOS ANALÍTICOS	Código:
		Fecha: 19/03/2015
		Versión: 01
		Página 1 de 1

FACULTAD	ARTES VISUALES Y APLICADAS
PROGRAMA	DISEÑO GRÁFICO Y ARTES PLÁSTICAS
SEMESTRE	NO TIENE
ASIGNATURA	DISEÑO PARA VIDEOJUEGOS
CÓDIGO	(código en SIGA)
INTENSIDAD HORAS SEMANA	3 horas
CRÉDITOS	
(PRE) REQUISITOS	NO TIENE
CORREO ELECTRÓNICO	janselrubiano@gmail.com
DOCENTE(S)	JANSEL ANDRES COLORADO RUBIANO

PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA


Diseño para videojuegos es una asignatura de orden electivo enmarcada dentro del área de expresión. La asignatura se ve en cualquier semestre a partir de cuarto semestre en adelante como parte del ciclo de fundamentación y ciclo de énfasis, dichos ciclos buscan el aprendizaje de elementos conceptuales, proyectuales y técnicos para la implementación en el ejercicio profesional, pero la asignatura lo hace enfocado al campo narrativo, digital e interactivo. Es un curso de apoyo y énfasis alterno al mismo tiempo, creado para que el estudiante que busca un acercamiento con temas relacionados con la narrativa, interactividad y el entretenimiento aprenda cómo el diseño visual (gráfico y plástico) tienen una función de gran importancia dentro de la creación y diseño de los videojuegos en la fase de preproducción de los mismos, los cuales tienen como base el diseño y la narrativa visual. Es importante aclarar que aunque se trata de una asignatura normalmente relacionada con la programación y la informática, la misma no se enfoca en ello, pues el interés es mostrar, demostrar y entrenar a los estudiantes en cómo desde lo gráfico, investigativo y narrativo se aporta a la construcción de piezas interactivas de autor o comerciales para el entretenimiento y narración (videojuegos).

Se procura articular de forma no directa con asignaturas particulares de las carreras teniendo en cuenta que los estudiantes no serán siempre de un mismo semestre, por lo cual el nivel de aprendizaje y método con el cual se desarrolla la clase debe contar con aspectos teóricos generales y estar en una constante adaptación para explicar y lograr un ambiente idóneo de aprendizaje sin importar el nivel o carrera en el cual se encuentren los estudiantes, no obstante Diseño para videojuegos es un complemento de asignaturas e intereses como, storyboard, narrativa gráfica, ilustración, animación y gráfica digital 3d.

OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

General

Impartir conocimientos básicos e intermedios de lenguaje, conceptos, flujos de trabajo y creación gráfica, con el fin de comprender cómo se crean y produce el diseño narrativo y

	FORMATO CONTENIDOS ANALÍTICOS	Código:
		Fecha: 19/03/2015
		Versión: 01
		Página 1 de 1

visual de un videojuego en fase de preproducción.

Específicos

- Proveer los conocimientos teórico conceptuales en diseño de videojuegos enfocado al diseño narrativo y visual.
- Comprender y reflexionar sobre la imagen, la narrativa y diseño de videojuegos.
- Obtener elementos conceptuales y técnicos para el desarrollo de conceptos gráficos para la creación visual de un videojuego en la fase de preproducción.
- Fomentar y proporcionar habilidades y hábitos de trabajo que favorezcan procesos de creación/producción de gráfica en pro de la narrativa y conceptos de videojuegos.
- Generar e incentivar hábitos investigativos sobre la creación y producción de videojuegos (game design y concept art).

MICRODESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Diseño para videojuegos es una asignatura que permite al estudiante adentrarse en el conocimiento de un campo de expresión y creación a partir de la narrativa y la interacción, ofrecido por las nuevas maneras de contar y divertir, los videojuegos. En la asignatura se imparten conocimientos básicos e intermedios de lenguaje, conceptos, flujos de trabajo y creación gráfica, con el fin de comprender cómo se crean y produce el diseño narrativo y visual de un videojuego en fase de preproducción.

La asignatura posibilita así experimentar y conocer un lenguaje que antes pocas veces se había tratado en la universidad, un espacio donde la labor del artista y el diseñador cobran una función importante y se trabaja para crear el concepto narrativo y visual de un videojuego.


DESARROLLO DE LA ASIGNATURA

Contenidos temáticos:

- Presentación, normas y plan de trabajo de clase.
- Desarrollo conceptual de la idea.
- La narrativa.
- Game design.
- Concept art.
- Técnicas gráficas para la creación de concept art.
- Diseño de niveles.
- Creación de portafolio de proyecto.
- Presentación y sustentación de proyectos para videojuegos

Unidades temáticas:

- Fundamentos teóricos(lenguaje e investigación).
- Fundamentos técnicos (manejo básico del software photoshop y dibujo).

 BELLAS ARTES <small>INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA DEL VALLE</small>	FORMATO CONTENIDOS ANALÍTICOS	Código:
		Fecha: 19/03/2015
		Versión: 01
		Página 1 de 1

- Creación (flujo de trabajo).
- Finalización (desarrollo de portafolio).
- Presentación (sustentación y entrega de proyecto).

Principios y competencias a desarrollar

Principios y valores:

Responsabilidad: El estudiante estará al tanto de sí mismo y su labor, empezar a ser consciente de su importancia en su entorno y cómo a través del uso de sus conocimientos puede trabajar en la creación y diseño de un videojuego. La asignatura le exigirá al estudiante compromiso, dedicación y disciplina para cumplir las metas y los objetivos de la misma, así también aportar al desarrollo profesional del estudiante en todos los aspectos, éticos, profesionales y personales siendo el mismo estudiante consciente de su responsabilidad con la clase, compañeros y labor.


Respeto: El estudiante reconocerá las diferencias y la diversidad en las personas que los rodean, se fomentará un ambiente de escucha, interés y ayuda en todo momento, la finalidad es crear un entorno de ayuda y comprensión de los procesos de aprendizaje en cada uno, motivando al diálogo, a la pregunta y la respuesta sin temor.

Solidaridad y trabajo colectivo: Los procesos de aprendizaje en el aula de clase están vinculados a un constante proceso de ayuda, explicación y respaldo entre docente, estudiante y compañeros, haciendo que la colaboración sea parte fundamental en búsqueda de entender conceptos y técnicas. La asignatura busca simular un entorno de creación de videojuegos donde el trabajo en equipo es parte fundamental, no solo en trabajo, si no al momento de pensar en el jugador como usuario final del proyecto.

El estudiante contará con el apoyo y respuesta de aquel que puede ayudar y se fomentará el trabajo en comunidad para avanzar en grupo entendiendo que el proceso es personal pero que pertenecen aun grupo de trabajo y por lo tanto debe haber un interés en crear juntos un entorno propicio para el aprendizaje y logro de objetivos.

Honestidad: El estudiante estará al tanto de una búsqueda personal y de los demás con relación a su vida y su formación profesional, se buscará que este sea ético y sea íntegro en comportamiento y construcción de vida en comunidad, sea correcto y busque siempre un ambiente que éticamente según su contexto, respete a los demás y le permita crecer. La asignatura al ser de trabajo narrativo y creativo con fines digitales, se plantean comportamientos correctos con relación a la comunidad digital y al trabajo en red, en relación con otras personas que trabajan y el usuario, derechos de autor, publicaciones y uso del software.

Autonomía: En el aula el estudiante será motivado a reconocer en sí mismo una persona

	FORMATO CONTENIDOS ANALÍTICOS	Código:
		Fecha: 19/03/2015
		Versión: 01
		Página 1 de 1

con la capacidad de decisión, una persona que puede crear y opinar, una persona capaz de sustentar y argumentar, buscando siempre la autogestión y experimentación en el trabajo creación producción dentro de la asignatura. Se contribuirá en enseñarle diferentes flujos de trabajo para optimizar su producción, pero debe estar en el estudiante encontrar sus propias formas y soluciones.

Pensamiento crítico: El estudiante tendrá la capacidad de reflexionar en torno a su propia producción, la de los demás compañero y su contextos, se fomentará la participación para hablar de manera respetuosa pero autonoma de lo que opina de la clase, compañeros y trabajo de artistas ajenos o referentes de su propio trabajo, llevándolo así a la autocrítica y auto corrección y análisis.


Competencias:

Competencias de lenguaje: La asignatura tiene como uno de sus objetivos principales que el estudiante desarrolle el lenguaje y conocimiento necesario relacionado con el mundo de los videojuegos y su creación en arte y concepto, teniendo en cuenta claro está, el nivel del mismo estudiante y las dinámicas en clase. Este desarrollo de lenguaje está planteado para que el estudiante tenga la competencia para sustentar y hablar de su trabajo, de su contexto y el reflexionar y/u opinar del trabajo de otros, como a su vez poder comprender cuando otros hablan dentro de un ámbito profesional.

Competencias de comunicación visual: En la asignatura el concepto, diseño y desarrollo de la imagen y la narrativa será uno de los elementos centrales. El estudiante estará en la capacidad de crear el concepto y desarrollo visual de un videojuego con el fin de comunicar y desarrollar conceptos en fase de preproducción.

Competencias investigativas: El estudiante será instruido en métodos básicos de indagación y motivado para investigar y documentar como una actividad común en el desarrollo profesional, entendiendo la investigación como uno de los pilares de la creación gráfica. La asignatura al tratarse de un primer acercamiento al diseño para videojuegos requiere en gran medida resolver dudas a partir de la investigación, una herramienta para el desarrollo del lenguaje y el conocimiento práctico. Por otro lado el estudiante tendrá la capacidad de analizar e investigar su entorno para reflexionar y buscar soluciones a problemas de comunicación.

Competencias creativas: La asignatura está enmarcada dentro del área de expresión y como tal tendrá una carga expresiva y creativa que busca que el estudiante proponga y se desarrolle como una persona y profesional con la capacidad de solucionar de manera creativa problemas de comunicación, y tenga el criterio de saber cuándo y cómo utilizar la sus conocimientos y habilidades como la respuesta, siendo consciente de su labor y su flujo de trabajo.

	FORMATO CONTENIDOS ANALÍTICOS	Código:
		Fecha: 19/03/2015
		Versión: 01
		Página 1 de 1

MÉTODO

El taller está dividido en 3 unidades:

- Introducción y conocimiento del diseño de videojuegos
- Práctica y creación narrativa.
- Práctica y creación conceptual y gráfica.
- Resolución de problema de comunicación a partir de la creación y presentación de un videojuego.

Cada unidad se evalúa con un trabajo final más las actividades desarrolladas a lo largo de cada corte. Las actividades corresponden a ejercicios que se realizan en clase y supervisadas por el docente.

El aprendizaje en la asignatura se realiza a través de indagación y resolución de problemas, el estudiante a lo largo del semestre aprenderá conceptos y técnicas para la creación y diseño visual de un videojuego en fase de preproducción.

Las clases se plantean para que el estudiante tenga conciencia de la importancia del proceso, la indagación y el resultado. Los estudiantes semana a semana deben realizar ejercicios en clase que le permitan avanzar y brindarles herramientas para la resolución de problemas y el desarrollo del proyecto final.

EVALUACIÓN:

Unidad 1: (30%)

Unidad 2: (30%)

Unidad 3:(40%)


Los criterios de evaluación serán:

- Documentos, Concepto e investigación.
- Cumplimiento del pedido.
- Ejecución técnica.
- Proceso en clase y participación.
- Presentación y producto entregado.

La asistencia a clase es fundamental para adquirir las herramientas y conocimientos necesarios. una falta equivale a una hora de clase, por lo cual el estudiante que llegue tarde debe reportarse para no sumar más faltas.

Los ejercicios deben ser realizados en clase y socializados con el docente para ser validados. las entregas de ejercicios y trabajos parciales y finales fuera de tiempo sin excusa importante no serán tomados en cuenta, en caso tal de tener una excusa válida (no médica) se podrá conciliar pero serán calificadas sobre 4.

DESARROLLO TEMÁTICO:

	FORMATO CONTENIDOS ANALÍTICOS	Código:
		Fecha: 19/03/2015
		Versión: 01
		Página 1 de 1

- Plan de Trabajo: Socialización del programa.
- Introducción Conceptual (que es un videojuego).
- Historia, evolución e importancia actual de los videojuegos.
- Estructuras narrativas en videojuegos
- Personajes (narrativa)
- 1ER. EXAMEN PARCIAL
- Géneros, mecánicas, dinámicas y estéticas.
- Referencias gráficas (creación de moodboards)
- Gráfica para videojuegos 1 (conceptart, personajes)
- Gráfica para videojuegos 2 (conceptart, entornos)
- Gráfica para videojuegos 3 (conceptart, colores)
- Gráfica para videojuegos 4 (conceptart, interfaces)
- 2DO. EXAMEN PARCIAL
- Diseño de niveles.
- Técnicas de evaluación de proyectos (scamper)
- Desarrollo de portafolio de proyecto.
- Tips de presentación y exposición.
- EXAMEN FINAL

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA


- The Skillful Huntsman: Visual Development Of A Grimm Tale / autores: Scott Robertson, Mike Yamada, Khang Le y Felix Yoon.
- The Art of Pixar: The Complete Color Scripts / autor: Amid Amidi
- Beginner's Guide to Digital Painting in Photoshop / autor: 3dtotal
- The Art of Game Design / autor: Jesse Schell
- Level Up! The Guide to Great Video Game Design / autor: Scott Rogers
- Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games / autor: Tracy Fullerton
- How Games Move Us: Emotion by Design / Katherine Isbister
- Fundamentals of Game Design / autor: Ernest Adams
- Show Your Work!: 10 Things Nobody Told You About Getting Discovered / autor: Austin Kleon

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- https://www.youtube.com/watch?v=ouO1R6vFDBo&list=PLc38fcMFcV_ul4D6OChdWhsNsY_Y3NA5B2 (canal de youtube sobre diseño y análisis de niveles en videojuegos)

PERFIL DEL DOCENTE

Jansel Rubiano, profesional en diseño gráfico, con estudios de especialización en animación, videojuegos, narrativa e ilustración. 6 años de profesión de los cuales 5 he trabajando en la industria

	FORMATO CONTENIDOS ANALÍTICOS	Código:
		Fecha: 19/03/2015
		Versión: 01
		Página 1 de 1

de los videojuegos y animación para cine, publicidad y televisión, como diseñador de producción, director de proyectos y director de arte. En la actualidad alterna labores con conferencias y la docencia en las áreas del diseño, creatividad y el storytelling visual.