



GUÍA DOCENTE 2021-2022
PRINCIPIOS DE DIBUJO, COLOR Y COMPOSICIÓN

1. Denominación de la asignatura:

PRINCIPIOS DE DIBUJO, COLOR Y COMPOSICIÓN

Titulación

Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos

Código

8201

2. Materia o módulo a la que pertenece la asignatura:

Diseño

3. Departamento(s) responsable(s) de la asignatura:

Comunicación Audiovisual y Publicidad

4.a Profesor que imparte la docencia (Si fuese impartida por mas de uno/a incluir todos/as) :

Marcos García-Ergüín Maza

4.b Coordinador de la asignatura

Marcos García-Ergüín Maza -mgmaza@ubu.es. Teléfono +34 665212707. CV:
<https://apps.ubu.es/profesorado/cv.php?docente=mgmaza@ubu.es>

5. Curso y semestre en el que se imparte la asignatura:

1º curso, 1º semestre

6. Tipo de la asignatura: (Básica, obligatoria u optativa)

Básica



7. Requisitos de formación previos para cursar la asignatura:

Los propios del título.

8. Número de créditos ECTS de la asignatura:

6

9. Competencias que debe adquirir el alumno/a al cursar la asignatura

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.

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

CG01 - Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad.

CG03 - Capacidad para concebir, redactar, organizar, planificar, desarrollar y firmar documentos que tengan por objeto definir, planificar, especificar, resumir proyectos en el ámbito de los videojuegos y los medios digitales.

CG04 - Capacidad para dirigir y liderar las actividades objeto de los proyectos del ámbito de la informática, videojuegos y sistemas multimedia comprendiendo los criterios de calidad que rigen dichas actividades investigadora y profesional

CG05 - Conocimiento de las materias básicas y tecnologías, que capaciten para el aprendizaje y desarrollo de nuevos métodos y tecnologías, así como las que les doten de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones.

CG06 - Capacidad para conocer, comprender y aplicar la legislación y código ético necesario para la labor profesional en el sector de los videojuegos y medios digitales.

CG09 - Conocimiento y aplicación de elementos básicos de economía y de gestión de recursos humanos, organización y planificación de proyectos, así como la legislación, regulación y normalización en el sector de los videojuegos y los medios digitales, de acuerdo con los conocimientos adquiridos según lo establecido en el apartado 3.2.

CG10 - Capacidad de trabajo en grupos multidisciplinares propios del ámbito de los



videojuegos, siendo capaz de comunicarse, dirigir y comprender las necesidades de otros miembros del equipo con perfiles distintos.

CG14 - Conocimiento y comprensión de 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.

CG15 - Capacidad para aplicar conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional. Capacidad para elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.

CG16 - 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.

CG17 - Capacidad para transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CG18 - Capacidad para aplicar las habilidades de aprendizaje adquiridas necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

CT01 - Capacidad de comunicación oral y escrita en español y en inglés.

CT02 - Capacidad para la gestión de la información (incluyendo el uso eficaz y eficiente de las Tecnologías de la Información y Comunicación, TIC, y otros recursos).

CT03 - Capacidad de resolución eficaz y eficiente de problemas, demostrando principios de originalidad y autodirección.

CT04 - Capacidad de razonamiento crítico, análisis y síntesis.

CT06 - Desarrollo de aprendizaje y trabajo autónomo. Formación continua y permanente.

CT07 - Motivación por la calidad.

CT08 - Adaptación a situaciones nuevas.

CE-COM 03 - Conocer los diferentes géneros y formatos del videojuego, sus estructuras narrativas, funcionamiento, sus formas estéticas y sus ámbitos temáticos.

CE-COM 06 - Conocer las técnicas necesarias para el análisis y la creación de las piezas audiovisuales para el medio interactivo.

CE-COM 07 - Comprender y analizar los fundamentos de creación de un videojuego con el fin de planificar, concebir y diseñar su contenido.

CE-COM 08 - Capacidad para la creación y explotación de entornos virtuales y para la creación, gestión y distribución de contenidos multimedia aplicados a los videojuegos y medios digitales.

CE-COM 09 - Capacidad para el diseño de los elementos sonoros y la realización de las tareas técnicas de la construcción de una banda sonora de un videojuego.



10. Programa de la asignatura

10.1- Objetivos docentes
La asignatura está diseñada para la adquisición de hábitos de representación gráfica mediante la reflexión, análisis y aplicación de los principales conceptos estructurales de la forma y el espacio, el color y la composición. La asignatura adentra a los estudiantes en la utilización más adecuada de soportes, herramientas y técnicas para la realización de propuestas gráficas concretas. Sus contenidos sobre el análisis de la representación analítica posibilitan una iniciación a las relaciones formales, conceptuales y procesuales que se derivan de la práctica del dibujo.
10.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)
1. Dibujo de observación. Percepción visual y representación. Percepción de las formas. Encuadre. Encaje y composición. El dibujo invertido. Bordes visuales. Contornos ciegos. Línea aplicada. Valoración y modulación de la línea. Percepción de los espacios. Contornos compartidos. Segregación figura- fondo. Espacios en negativo y formas en positivo. 2. Bases del color. Sistemas de color El círculo cromático. La combinación aditiva y sustractiva. Tono, luminosidad y saturación.



3. Sistemas proyectivos.

Tipos de Proyección.

Proyección cilíndrica ortogonal.

Proyección cilíndrica oblicua.

Proyección cónica.

4. Análisis de luz y sombras. El claroscuro.

Luz y sombra.

Sombra propia y sombra proyectada.

Tonos y valores tonales.

Simplificación tonal.

Gradación tonal.

Clave tonal y contraste tonal.

Métodos de sombreado.

Técnicas secas y húmedas.

5. Dibujo de la figura humana.

Relaciones proporcionales.

La unidad cabeza.

Estructura simplificada.

Esquema óseo.

Grupos musculares simplificados.

Perfiles.

Perspectiva cónica y efectos visuales.

Arcos de movimiento.

La cabeza humana.

Elementos anatómicos.

El retrato gráfico.



6. Efectos cromáticos.

Colores cálidos/Colores fríos.

Armonías cromáticas.

Ilusiones ópticas.

El color desde el punto de vista psicológico.

Cromoterapia.

Color y forma.

Significado del color.

7. Creación digital.

Color digital.

Introducción al diseño de personajes.

Concept-art.

Ficha de personajes.

Panel de referencias.

Estereotipia del personaje.

Experimentación Gráfica.

Thumbnails.

sketches.

Dibujo Sólido.

Simplificación volumétrica.

Estudio de superficies.

Render y texturizado.

Estudios de iluminación.

Representación técnica.

Model sheet.

Blue-print.

Turn around.

10.3- Bibliografía

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Arnheim, R., (1979) Arte y percepción visual, Alianza Forma, Madrid,
Gómez Molina, J. J., (1997) Las lecciones del dibujo, Cátedra, Madrid,
Gómez Molina, J. J., (2002) Estrategias del dibujo en el arte contemporáneo, Cátedra, Madrid,
Hayes, C., (1981) Guía completa de pintura y dibujo. Técnica y materiales, Blume, Madrid,
Heller, E., (2007) Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón, Gustavo Gili, Barcelona,



Labudovic, A.; Rose, S. & Asensio, P., (2008) Color in graphics, Maomao publications,
Simblet, S., (2008) Cuaderno de Dibujo, H. Blume, Barcelona,
Varichon, A., (2018) Colores. Historia de su significado y fabricación, Gustavo Gili, Barcelona,
BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
Clarke, A.; Mitchell, G., (2007) Videogames and art, Intellect, Bristol,
González Cuasante, J. M., (2005) Introducción al Color, Akal, Madrid,
Lambert, S., (1985) El dibujo, técnica y utilidad, H. Blume, Madrid,
Laneyrie-Dagen, N., (2019) Leer la pintura, Larousse, Barcelona,
Martín, R., (2005) Fundamentos del dibujo artístico, Parramón, Barcelona,
Sanz, J. C., (2003) El libro del color, Alianza, Madrid,
Simblet, S., (2002) Anatomía para el artista, H. Blume, Barcelona,
Swann, A., (1993) El color en el diseño gráfico: principios y uso efectivo del color, Gustavo Gili, Barcelona,
Tornquist, J.; Udale, J., (2008) Color y luz. Teoría y práctica, Gustavo Gili, Barcelona,
Wigan, M., (2007) Pensar visualmente: lenguaje, ideas y técnicas para el ilustrador, Gustavo Gili, Barcelona,

11. Metodología de enseñanza y aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante:

Metodología	Competencia relacionada	Horas presenciales	Horas de trabajo	Total de horas
Clases teóricas	CB1, CB4, CG05, CG06, CG09, CG14, CG16, CG17, CG18, CT02, CE-COM 03,	45	0	45
Clases prácticas	CB2, CB3, CG01, CG04, CG10, CT01, CT07, CE-COM 06	15	0	15
Trabajo autónomo del alumno: Lecturas y recensiones. Resolución de problemas. Realización de trabajos, informes y memorias...	CB5, CG15, CT03, CT04, CT06, CT08, CE-COM 08,	0	85	85
Actividades	CG03, CE-COM 07,	5	0	5



evaluación: pruebas de evaluación, exposiciones, debates, seminarios...	CE-COM 09			
Total		65	85	150

12. Sistemas de evaluación:

El estudiante deberá superar y aprobar todas y cada una de las partes que a continuación se describen para la calificación final. La no entrega o no haber superado una de ellas (con una calificación mínima del 50%) supondrá que la asignatura no sea superada.

- a) Trabajos realizados semanalmente sobre la puesta en práctica de procedimientos y prácticas gráficas.
- b) Trabajo final en el que se elabora un proyecto digital para el desarrollo gráfico de un videojuego.
- c) Prueba de conocimiento final

Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Trabajos realizados semanalmente	40 %	40 %
Entrega de práctica final	40 %	40 %
Prueba de conocimiento final	20 %	20 %
Total	100 %	100 %

Evaluación excepcional:

a) Atendiendo a lo recogido en el artículo 9 del Reglamento de Evaluación en su punto 9.1, los estudiantes que, por razones excepcionales, no puedan seguir los procedimientos habituales de evaluación continua deberán solicitar por escrito al Decano o Director de Centro acogerse a una «evaluación excepcional». Dicho escrito con las razones que justifiquen la imposibilidad de seguir la evaluación continua deberá presentarse antes del inicio del semestre lectivo o durante las dos primeras semanas de impartición de la asignatura. En caso de que la condición de excepcionalidad le sea admitida, el alumno deberá realizar todas las actividades prácticas previstas que no requieran asistencia, así como las que se determinen en sustitución de las actividades presenciales y la evaluación continua. Esta forma de evaluación implica los mismos requisitos que el modelo normal con la salvedad de la presencialidad.

El profesor podrá flexibilizar el sistema de evaluación para los estudiantes de



intercambio, con el fin de atender las circunstancias excepcionales que pudieran presentarse.

b) Podrán solicitar la convocatoria extraordinaria de fin de estudios los estudiantes que, teniendo superado el Trabajo Fin de Grado y de Máster, les falte un máximo de 12 créditos para poder obtener su título. Estos créditos deberán corresponder a asignaturas cursadas y suspensas, sin que la calificación de No Presentado se considere como tal a estos efectos.

c) El sistema de evaluación aplicado constará de un 40% correspondiente a una entrega final, un 40% de la prueba práctica y un 20% correspondiente a ejercicios prácticos.

13. Recursos de aprendizaje y apoyo tutorial:

<https://www.ubu.es/grado-en-diseno-de-videojuegos>

14. Calendarios y horarios:

<https://www.ubu.es/grado-en-diseno-de-videojuegos>

15. Idioma en que se imparte:

Castellano



MODELO PARA RECOGER LAS ADAPTACIONES/ADENDAS DE LAS GUÍAS DOCENTES 2021-2022		
TITULACIÓN	Grado en Diseño de Videojuegos	
CURSO	1º	
ASIGNATURA / CÓDIGO	Principios de Dibujo, Color y Composición/ 8201	
SEMESTRE (1.º/2.º)	1º	
TIPO DE ASIGNATURA Y CRÉDITOS	Básica	6
COORDINADOR/A	Marcos García-Ergüín Maza	
PROFESORADO	Marcos García-Ergüín Maza	
CAMBIOS EN LA METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE RESPECTO A LA GUÍA INICIALMENTE APROBADA PARA UN CONTEXTO DE PRESENCIALIDAD		
1. Por razones de reorganización de espacios y tiempos (paso del escenario A al B) <u>para aquellas materias que proceda</u> Dada la disponibilidad del aula para las clases, el Grupo Principal se dividirá en diferentes subgrupos si el número de estudiantes excede el permitido en el aula para la presencialidad. En dicho caso las clases presenciales teóricas con el grupo principal se alternarán, habiendo un grupo de manera presencial y los otros siguiendo la clase de manera telemática (streaming) en el mismo horario. Las clases prácticas con los Grupos Secundarios se formarán a partir del total de alumnos que podrán acudir a clase de forma presencial, dado que se garantizará, en base a las matriculas, que los alumnos acudan a clase. 2. Ante un eventual rebrote de la enfermedad con paso al escenario C, <u>para todas las materias</u> En cuanto al horario establecido para el Grupo Principal, la asignatura se seguirá vía <i>streaming</i> por todos los alumnos en el mismo horario establecido para la presencialidad. En la parte práctica establecida para los Grupo Secundarios, la asignatura se seguirá de forma telemática a través de las plataformas disponibles en el mismo horario establecido para dichos grupos de manera presencial.		



CAMBIOS EN LA ATENCIÓN TUTORIAL DE LOS ESTUDIANTES:

1. Por razones de reorganización de espacios y tiempos (paso del escenario A al B) para aquellas materias que proceda

El profesor estará disponible en el mismo horario que para las tutorías presenciales, pero se realizarán bajo petición previa por correo electrónico. El profesor organizará a los alumnos que han solicitado las tutorías para que no coincidan en el mismo momento durante el horario disponible. Si el número de peticiones no lo hacen posible, el profesor establecerá las tutorías correspondientes de manera telemática.

2. Ante un eventual rebrote de la enfermedad con paso al escenario C, para todas las materias

El alumno solicitará la tutoría previamente, por correo electrónico, y el profesor le contestará con la hora asignada concreta, siempre dentro del mismo horario en el que se asignaron las tutorías presenciales. Sin embargo, las tutorías se realizarán siempre de manera telemática. En casos excepcionales, si el número de tutorías solicitadas excede el tiempo establecido para las tutorías, el profesor se pondrá en contacto con el estudiante para acordar una fecha y horario bajo su disponibilidad.

CAMBIOS EN LOS SISTEMAS DE EVALUACIÓN (especifique los nuevos procedimientos y el peso relativo asignado a la calificación)

1. Por razones de reorganización de espacios y tiempos (paso del escenario A al B) para aquellas materias que proceda

El sistema de evaluación se mantiene de la misma manera que de forma presencial. El alumno dispondrá de todo el material y del seguimiento de sus calificaciones en la plataforma UBU Virtual. La prueba final se realizará a través de la plataforma UBU Virtual de manera telemática.

2. Ante un eventual rebrote de la enfermedad con paso al escenario C, para todas las materias

El sistema de evaluación se mantiene de la misma manera que de forma presencial. El alumno dispondrá de todo el material y del seguimiento de sus calificaciones en la plataforma UBU Virtual. La prueba final se realizará a través de la plataforma UBU Virtual de manera telemática.



CALENDARIO DE PRUEBAS DE EVALUACIÓN NO PRESENCIAL (las pruebas presenciales se ajustarán al calendario establecido por los centros, pudiendo modificar el mismo si la evaluación no presencial utilizase otros procedimientos)

Las entregas de trabajos prácticos se realizarán en las mismas fechas en los tres escenarios, y se darán a conocer a los alumnos en la presentación de la asignatura.

COMENTARIOS