

Fecha de aprobación: 25/06/2024

Guía docente de la asignatura

Diseño de Escenarios Virtuales y Reales (26011FA)

Grado	Grado en Bellas Artes	Rama	Artes y Humanidades				
Módulo	Complementos Específicos de Formación para Animación y Diseño	Materia	Diseño de Preproducción				
Curso	3º	Semestre	2º	Créditos	6	Tipo	Optativa

PRERREQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES

Requisitos previos:

- Haber superado el 100% de los módulos 1, 2 y 3.

Recomendaciones:

- Nivel de dibujo medio-alto.
- Disponer de equipo informático y conexión a internet.
- Tener conocimientos adecuados sobre:
 - Dibujo y técnicas tradicionales
 - Ilustración digital

BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS (Según memoria de verificación del Grado)

- Herramientas y recursos del dibujo aplicados al diseño tridimensional.
- Estructura y ordenación del espacio. Función, forma y materiales.

COMPETENCIAS ASOCIADAS A MATERIA/ASIGNATURA

COMPETENCIAS GENERALES

- CG03 - Capacidad de comunicación
- CG04 - Capacidad heurística y de especulación para la resolución de problemas, la ideación y realización de proyectos y estrategias de acción
- CG05 - Capacidad para el aprendizaje autónomo.
- CG06 - Capacidad para trabajar autónomamente.
- CG07 - Capacidad para trabajar en equipo
- CG09 - Capacidad de razonamiento crítico y autocrítico.
- CG11 - Capacidad de iniciativa propia, automotivación y espíritu emprendedor.
- CG15 - Sensibilidad estética.



COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CE06 - Conocimiento del vocabulario, códigos, y conceptos inherentes al ámbito artístico.
- CE07 - Comprensión y aplicación artística de los fundamentos y conceptos inherentes a cada técnica artística particular.
- CE12 - Conocimiento de los instrumentos y métodos de experimentación en arte.
- CE17 - Capacidad de interpretar creativa e imaginativamente problemas artísticos.
- CE19 - Capacidad de utilización de los diferentes recursos plásticos.
- CE20 - Capacidad de producir y relacionar ideas dentro del proceso creativo.
- CE21 - Capacidad de reflexión analítica y autocrítica en el trabajo artístico.
- CE22 - Capacidad para aplicar los materiales y procedimiento adecuado en el desarrollo de los diferentes procesos de producción artística.
- CE23 - Capacidad para representar e interpretar espacios y formas mediante lenguajes técnicos y artísticos.
- CE32 - Habilidades y capacidades para la creación artística.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Objetivos)

- - Capacidad de desarrollar de manera creativa e innovadora una gramática visual propia orientada a la Animación y el Diseño.
- - Conocimiento del vocabulario, códigos y conceptos inherentes al ámbito disciplinar.
- - Conocimiento y aplicación de los procesos de creación visual relacionados con el diseño de pre-producción en Animación.
- - Capacidad de uso de las herramientas tradicionales y tecnológicas propias de la disciplina.
- - Capacidad de proponer crítica, creativa e imaginativamente soluciones en el ámbito de la disciplina.
- - Habilidad para realizar, organizar y gestionar proyectos de Diseño.
- - Habilidad para comunicar y difundir proyectos de Diseño.
- - Habilidad para presentar adecuadamente proyectos de Diseño.
- - Valoración de la capacidad del creador como agente de desarrollo y avance de la sociedad y la cultura a través de la innovación en diseño.

PROGRAMA DE CONTENIDOS TEÓRICOS Y PRÁCTICOS

TEÓRICO

- **Introducción.** Presentación y contextualización de la asignatura. Preproducción.
- **Introducción al diseño de escenarios.**
 - Diseño de escena es sobre diseñar un mundo
 - ¿Qué hace un diseñador/a de escenarios?
 - Requisitos para ser un buen diseñador/a de escena
 - Categorías de trabajos de diseño de escena
- **Tema 1. Principios básicos y procedimientos para el diseño de escena.**
 - Trabajos temáticos y no temáticos.
 - Como crear sensación de espacio en diseño escenográfico.
 - Perspectiva
 - Ajustes de color
 - Cambios en la profundidad de campo



- Perspectiva atmosférica
 - La importancia de los bocetos y el proceso creativo.
- **Tema 2. Proceso básico para diseño de escena:**
 - Decidir el tema
 - Seleccionar escenario y atmósfera adecuados según el tema
 - Seleccionar perspectiva y composición adecuados según el tema
 - Dibujar bocetos
 - Color y afinado
 - Elaboración de detalles
 - Mejorando la atmósfera
 - Presentación y defensa frente al cliente
 - Herramientas y programas
- **Tema 3. El proceso de comunicación visual.**
 - Psicología de las imágenes
 - Anatomía de una imagen
 - La Línea
 - Líneas estructurales
 - Orientación
 - Colocación
 - Calidad
 - Armonía y contraste
 - Ritmo
 - Forma
 - Legibilidad
 - Interés visual
 - Forma y emoción
 - Valor tonal
 - Distribución de valores
 - Controlar el foco
 - Patrones de valor
 - Valor y emoción
 - Color
 - Círculo cromático
 - Tono, Saturación y Brillo
 - Percibir el color
 - Color y Emoción
 - Color y Diseño
 - Color y Valor
 - El poder del color
 - Color scripts
 - Luz
 - Anatomía de una configuración de iluminación
 - Ajustes de iluminación
 - Brillo
 - Calidad
 - Fuente de luz
 - Sombras
 - Cámara
 - Storyboard
 - Formatos
 - Motivo
 - Encuadre y tamaños. Distancia emocional. Ángulos
 - Composición
 - Orden visual



- Thumbnails
- Componer personajes
- Legibilidad. Interés. Estado de ánimo
- **Tema 4. Matte painting.**
 - Historia
 - Técnicas tradicionales y digitales
 - Desarrollo del arte final
- **Tema 5. Escenarios para stop motion.**
- Seminarios y talleres
- Master class de invitados/as profesionales

PRÁCTICO

- **Bloque I. Animación**
 - **Práctica: Background para animación.** Realizar el diseño, bocetos, layout, pruebas de iluminación y pintura final.
 - **Práctica: El viaje del héroe.** Partiendo de una historia conocida y su storyboard, realizar un recorrido gráfico por los lugares más destacados del viaje, con documentación de los diferentes escenarios y props. Trabajo enfocado a animación o videojuegos.
- **Bloque II. Videojuegos**
 - **Práctica: Escenarios para un videojuego.** Siguiendo el estilo y enfoque propuesto, realizar el proceso completo desde la documentación y referencias hasta el arte final.
- **Bloque III. Films**
 - **Práctica: Proyecto final de matte painting.** Desarrollar los escenarios para una película realista, aplicando todo lo visto a lo largo del curso. Con base literaria o audiovisual, llevar a cabo un proceso de preproducción con referencias y thumbnails; estudio de formas, líneas, valores, color, luz, encuadre y composición; arte final con matte painting; props.
 - **Práctica: Proyecto grupal.** Diseño de un escenario para un film realizado en stop-motion. Diseño y creación física del mismo.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTAL

- ALGER, Jed. The Art of Paranorman. Chronicle Books. San Francisco, CA. 2012.
- AMIDI, Amin. The Art of Pixar. Chronicle Books. San Francisco, CA. 2011.
- AAVV. Beginner's guide to digital painting in Photoshop. Sci-Fi & Fantasy. 3dTOTAL publishing. Worcester, UK. 2016.
- AAVV. Beyond Art Fundamentals. 3dTOTAL publishing. Worcester, UK. 2016.
- AAVV, Dopress Book. CG Scenes From sketch to finish. CYPI PRESS. Middlesex, UK. 2014.
- AAVV. Digital painting in Photoshop. Industria Techniques for beginners. 3dTOTAL publishing. Worcester, UK. 2018.
- AAVV. Master the Art of Speed Painting. 3dTOTAL publishing. Worcester, UK. 2016.
- AAVV. Punch Drunk Moustache. Visual Development for animation and beyond. Design Studio Press. Culver City, CA. 2013.
- AAVV. PhotoShop for 3D artists. V1. 3dTOTAL publishing. UK. 2011.
- AA, VV. The Art of Blizzard Entertainment. Insight Editions. San Rafael, CA. 2018.
- AA, VV. The ultimate concept art career guide. 3dTOTAL publishing. Worcester, UK. 2017.



- BACHER, hans P. Composition studies for Film. Laurence King Publishing. London. 2015.
- BACHER, hans P. & SURYAVANSHI, Sanatan. VISION, Color and Composition for Film. Talisman Publishing. City Road, London. 2018.
- BELOEIL, Gilles; RIABOVITCHEV, Andrei; CASTRO, Roberto F. Art Fundamentals: Color, Light, Composition, Anatomy, Perspective, and Depth. 3dTOTAL publishing. UK. 2013
- BENNET, Tara. The Art of Ferdinand. Titan Books. London. 2017.
- BROTHERTON, Philip. The Art of Boxtroll. Chronicle Books. San Francisco, CA. 2014.
- BURNS, Matt. The Art of Overwatch. Panini Cómics. Barcelona. 2018
- CANEMAKER, John. Paperdreams. The Art and Artists of Disney Storyboards. NY: Hyperion, 1999.
- FALCONER, Daniel. Weta workshop. The Art of District 9. Harper Collins Publishers. Auckland, New Zealand. 2010.
- GIBSON, JON M. & MCDONNELL, Chris. Unfiltered. The complete Ralph Bakshi. Universo Publishing. NY. 2008.
- HAYNES, Emily. The Art of Kubo and the two strings. Chronicle Books. San Francisco, CA. 2016.
- KENNEDY, Sam R. How to Become a Video Game Artist. New Riders. Berkeley, CA. 2012.
- LAPOINTE, Tanya. The art and soul of Blade Runner 2049. Alcon Entertainment, los Ángeles, CA. 2017.
- McINTYRE, Gina. The Art of Ready Player One. Insight Editions. San Rafael, CA. 2018.
- McINTYRE, Gina. The Shape of Water. Titan Books. London. 2017.
- MATEU-MESTRE, Marcos. Framed Ink. Drawing and composition for visual storytellers. Design Studio Press. Culver City, CA. 2010.
- MATEU-MESTRE, Marcos. Framed Ink. Drawing Techniques. Design Studio Press. Culver City, CA. 2019
- MATEU-MESTRE, Marcos. Framed Ink. Perspective 1. Technical perspective and visual storytelling. Design Studio Press. Culver City, CA. 2016.
- MATEU-MESTRE, Marcos. Framed Ink. Perspective 2. Technical drawing for shadows, volumen and characters. Design Studio Press. Culver City, CA. 2016.
- MATTINGLY, David B. VFX y postproducción para cine y publicidad. Ediciones Anaya Multimedia. Madrid. 2013.
- MCLEAN, Frank. Setting the scene. The art and evolution of animation layout. Chronicle Books. San Francisco. 2011.
- MCDONNELL, Chris. Steven Universe. Art and Origins. Abrams. Broadway, NY. 2017
- MEAD, Syd & HODGETS, Craig. The movie art of Syd Mead, visual futurist. Titan Books, London. 2017.
- MEIGS, Tom. Ultimate game design: building game worlds. McGraw-Hill Osborne Media, 2003.
- MOORE, Tom & STEWART, Ross. Designing the Secret of Kells. Cartoon Saloon, 2014.
- PRIEBE, Ken A. The Art of Stop Motion Animation. Thomson Course Technology. Boston, MA. 2007.
- RINZLER, J. W. Star Wars the blueprints. Titan Books. Bellevue, Washington. 2016.
- SCHMITZ, Jerry. The Art of trollhunters, tales of Arcadia. Dark Horse Books. Milwaukie, OR. 2019
- SICILIANO, James. The Art of Rick & Morty. Dark Horse Books. Milwaukie, OR. 2017
- SOLARSKI, Chris. Racing Basics and Video Game Art. Watson-Guption. New York. 2012
- STEPHEN, Jones. Coraline. A visual Companion. Titan Books. London. 2009.
- TONGE, Gary. Bold Visions The Digital Painting Bible. David & Charles Book. Cincinnati, OH. 2008
- WALLACE, Daniel. Cristal Oscuro, la era de la resistencia. Norma editorial, Barcelona. 2019.
- Walt Disney Animation Studios. Layout and Background. The archive series. NY: Disney Editions, 2011.
- WEIYE, YIN. Impeccable Scene Design For Game, Animation And Films. CYPI Press,



- Middlesex, UK. 2011.
- WIGAN, Mark. Pensar Visualmente: Lenguaje, ideas y técnicas para el ilustrador. Barcelona: Gustavo Gili, 2007.
- ZAHED, Ramin. The Art of Missing Link. Insight Editions. San Rafael, CA. 2019.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Se recomiendan todos los libros de arte de películas y videojuegos.

- Blue Sky
- Disney
- Dreamworks
- Laika
- Marvel/DC
- Pixar
- Star Wars
- Weta workshop
- Ilustraciones de las colecciones: Spectrum y sketching from the imagination. Etc.

ENLACES RECOMENDADOS

- Recursos de búsqueda de empleo
 - [Artstation](#)
 - [Game Developer](#)
 - [Games jobs direct](#)
 - [Polycount](#)
- Agencias
 - [Adventure recruitment](#)
 - [Game recruiter](#)
 - [Amiquis](#)
- Competiciones
 - [Artstation](#)
 - [Spectrum fantastic art](#)
- Otros
 - [3D total](#)
 - [Artstation. Robert Chew](#)
 - [Art-spire](#)
 - [Character Design by Borja Montoro](#)
 - [Character design](#)
 - [10 questions to ask before you apply for an art job](#)
 - [Training](#)
 - [CGsociety](#)
 - [Wrath of the Titans Concept Art by Daren Horley](#)
 - [Creative Uncut](#)
 - [FZD school](#)
 - [Iain Mccaig](#)
 - [Imaginism Studios](#)
 - [10 Concept Artists Who Should Be Making Their Own Movies](#)
 - [Anatomy for Artists Online Course](#)
 - [Animation backstage](#)
 - [Video Game Artbooks](#)
 - [Concept art](#)
 - [How to Make an Art Portfolio](#)



◦ [Z Brush Central](#)

METODOLOGÍA DOCENTE

- MD01 – Clases expositivas
- MD02 – Seminarios
- MD03 – Trabajo dirigido en el aula-taller
- MD04 – Presentación individual y/o colectiva de los trabajos y proyectos
- MD05 – Actividad autónoma del alumnado
- MD06 – Tutorías académicas

EVALUACIÓN (instrumentos de evaluación, criterios de evaluación y porcentaje sobre la calificación final)

EVALUACIÓN ORDINARIA

- Criterios de evaluación
 - Clases expositivas y seminarios:
 - Criterios y aspectos a evaluar:
 - Nivel de adquisición y dominio de los conceptos básicos de la materia.
 - Nivel de adecuación, riqueza y rigor en los procesos y resolución del trabajo individual y en grupo.
 - La actitud crítica, reflexiva y participativa demostrada en el desarrollo de las clases.
 - Procedimiento de evaluación:
 - Análisis de contenido de los materiales procedentes del trabajo individual del alumnado y de su presentación ante el grupo y el profesor.
 - Análisis de contenido de los materiales procedentes del trabajo grupal del alumnado y de su presentación ante el grupo y el profesor.
 - Prácticas y actividades presenciales y no presenciales:
 - Criterios y aspectos a evaluar:
 - Nivel de adecuación, riqueza y rigor en los procesos y resolución del trabajo individual y en grupo.
 - Capacidad de relación, reflexión, crítica y autocrítica en las diferentes actividades.
 - La constancia en el desarrollo y entrega de las actividades propuestas.
 - Destreza para el desarrollo de prácticas y trabajos de creación.
 - Nivel de implicación e impulso en su autoaprendizaje.
 - Habilidad para la presentación de resultados de su aprendizaje.
 - Procedimiento de evaluación:
 - Seguimiento del planteamiento, contenido, proceso y resultado de los trabajos y/o supuestos planteados por el profesor ya sea de forma individual o en grupo.
 - Análisis de los materiales procedentes del trabajo individual o grupal del alumnado y de su presentación ante el grupo y el profesor.



- Procedimiento de evaluación
 - Sistema de evaluación de acuerdo con el punto 5.3 del título de grado en Bellas Artes. SE3, SE4 y SE5
 - Evaluación del grado de adquisición de competencias relacionadas con los contenidos de la materia a través de la evaluación continuada de las prácticas de creación, y trabajos propuestos mediante el seguimiento en el aula taller. **70 %**
 - Resultado del estudio, lecturas, redacción y exposición de trabajos, cuadernos de campo, visitas de exposiciones, museos y ferias de arte. **20%**
 - Asistencia y participación activa en las clases, seminarios y tutorías académicas. **10%**.
 - Aquellos alumnos que no asistan con regularidad al desarrollo de las clases presenciales, no podrán acogerse al sistema de evaluación continua, teniendo en todo caso derecho a los exámenes ordinarios que la normativa de la Universidad de Granada establece.
 - En este sentido se estima un máximo de ausencia a las clases presenciales del 20 % (6 clases).
 - Elaboración de un dossier final: El alumno deberá entregar al final del semestre (por el sistema que se indique), en los plazos acordados, un dossier que incluya la producción de trabajos de índole teórico y prácticos desarrollados a lo largo del curso.
 - Sistema de calificación final numérica de 0 a 10 según la legislación vigente.
 - El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente, de acuerdo con lo dispuesto en el art. 5 del Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre (BOE 18 de septiembre), por el que se establece el Sistema Europeo de Créditos y el Sistema de Calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y su validez en todo el territorio nacional.

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

- Procedimiento de evaluación
 - Sistema de evaluación de acuerdo con el punto 5.3 del título de grado en Bellas Artes. SE3, SE4
 - Evaluación del grado de adquisición de competencias relacionadas con los contenidos de la materia a través de la evaluación continuada de las prácticas de creación, y trabajos propuestos mediante el seguimiento en el aula taller. **70 %**
 - Resultado del estudio, lecturas, redacción y exposición de trabajos, cuadernos de campo, visitas de exposiciones, museos y ferias de arte. **30%**
 - Elaboración de un dossier final: El alumno deberá entregar al final del semestre (por el sistema que se indique), en los plazos acordados, un dossier que incluya la producción de trabajos de índole teórico y prácticos desarrollados a lo largo del curso.
 - Sistema de calificación final numérica de 0 a 10 según la legislación vigente.
 - El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente, de acuerdo con lo dispuesto en el art. 5 del Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre (BOE 18 de septiembre), por el que se establece el Sistema Europeo de Créditos y el Sistema de Calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y su validez en todo el territorio nacional.

EVALUACIÓN ÚNICA FINAL



Para acogerse a la evaluación única final, el estudiante, en las dos primeras semanas de impartición de la asignatura, lo solicitará a la Dirección del Departamento, quien dará traslado al profesorado correspondiente, alegando y acreditando las razones que le asisten para no poder seguir el sistema de evaluación continua.

- Descripción de la prueba de “evaluación única final”:
- En el inicio de curso se programará una prueba de evaluación de prueba única.
- El día indicado para dicha prueba el alumno debe hacer **entrega de un portfolio** donde se recoja el trabajo desarrollado en relación con la disciplina, en la que se reflejen los objetivos planteados para el curso en la consecución de las actividades prácticas y la aplicación de los contenidos teóricos.
 - Desarrollo completo del diseño y construcción de los escenarios para una obra de ficción con base literaria, donde se recojan todos los pasos necesarios para su completa configuración: **50%**
 - Resumen y análisis del texto.
 - Características físicas y psíquicas de los espacios.
 - Bocetaje e ideas preliminares.
 - Composición. Búsqueda de formas. Elección de variantes y desarrollo de al menos tres de ellas. Elección de la definitiva.
 - Configuraciones de iluminación.
 - Vistas y perspectivas. Texturas y props.
 - Pruebas de color.
 - Al menos dos ilustraciones narrativas finales, que incorporen a los personajes, adjuntando el proceso de desarrollo en cada una, desde la idea hasta el arte final. **20%**
 - Presentación y defensa del trabajo. **10%**
 - Prueba teórico-práctica ese mismo día. **20%**

INFORMACIÓN ADICIONAL

Se tendrán en cuenta las casuísticas detalladas del alumnado de movilidad nacional e internacional matriculado en los distintos grupos de la asignatura para buscar mecanismos extraordinarios que permitan su evaluación en convocatoria ordinaria, extraordinaria o única. La asignatura Diseño de Escenarios Virtuales y Reales tiene un perfil muy definido para el mundo laboral, donde las competencias para aquellos que quieran dedicarse profesionalmente a ello están muy marcadas. Por su perfil profesionalizante, esta asignatura tiene un alto índice de exigencia y requiere dedicación y horas de trabajo, así como asistencia y aprovechamiento en clase. No recomendable para alumnado poco vocacional y falto de implicación. Es necesario partir de un base de dibujo alta, ya que la asignatura en sí no enseña a dibujar, sino que aplica los conocimientos adquiridos durante la formación de la carrera al diseño, creación y construcción de personajes. Las técnicas de ilustración son también bienvenidas, pero la asignatura no consiste en ilustrar. Conocer la figura y cómo se mueve, labor que se realiza con modelos disfrazados en clase, es fundamental para poder superar con garantías la asignatura. Información de interés para estudiantado con discapacidad y/o Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE): [Gestión de servicios y apoyos \(https://ve.ugr.es/servicios/atencion-social/estudiantes-con-discapacidad\)](https://ve.ugr.es/servicios/atencion-social/estudiantes-con-discapacidad).

