



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**  
**ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS**  
**PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN**  
**DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL**  
**Programa de la asignatura**

Arte y Producción para Videojuegos

<b>Clave:</b>	<b>Semestre:</b> 5° a 8°	<b>Campo de conocimiento:</b> Tecnológico-Digital, Desarrollo Profesional	<b>No. Créditos:</b> 4
<b>Carácter:</b> Optativa		<b>Horas</b>	<b>Horas por semana</b>
<b>Tipo:</b> Teórico-Práctica		<b>Teoría:</b> 1	<b>Práctica:</b> 2
		3	
<b>Modalidad:</b> Curso		<b>Duración del programa:</b> 16 semanas	
<b>Total de Horas</b> 48			

**Seriación:** No ( x ) Sí ( ) **Obligatoria** ( ) **Indicativa** ( )

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

**Objetivo general:**

Analizar los fundamentos teórico-conceptuales del arte y la animación aplicados a los videojuegos con la finalidad de fomentar el desarrollo de habilidades para la justificación, diseño y desarrollo del contenido visual de un videojuego.

**Objetivos específicos:**

1. Analizar e identificar los fundamentos para la construcción visual de un videojuego a partir de la interpretación de un guion.
2. Analizar y aplicar los principios del diseño de producción de personajes y escenarios para videojuegos.
3. Explorar y experimentar con programas de creación y manejo digital de imágenes.
4. Desarrollar un proceso creativo para conceptualizar y producir gráficos aplicados a la programación de videojuegos.
5. Analizar y aplicar una serie de técnicas y recursos para la animación en videojuegos.

**Índice Temático**

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Preproducción del arte para videojuegos	3	6
2	Dibujo 2D y 3D para videojuegos	3	6
3	Software 2D y 3D para videojuegos	3	6
4	Análisis y evaluación preliminar	3	6
5	Animación para videojuegos	4	8
<b>Total de horas:</b>		16	32
<b>Suma total de horas:</b>		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Preproducción del arte para videojuegos. 1.1 Guión como punto de partida. 1.2 Análisis del concepto. 1.3 Desarrollo de las primeras propuestas visuales.
2	Dibujo 2D y 3D para videojuegos 2.1 Bitmap. 2.2 Vector. 2.3 Arte 3D 2.4 Bases para el desarrollo de personajes y entornos.
3	Software 2D y 3D para videojuegos 3.1 Gráfica del concepto del video juego. 3.2 Diseño. 3.3 Arte visual y gameplay. 3.4 Desarrollo de personajes y entornos gráficos.
4	Análisis y evaluación preliminar 4.1 Evaluación de conocimientos. 4.2 Evaluación de habilidades. 4.3 Evaluación de actitudes. 4.4 Evaluación de valores. 4.5 Resultado de la gráfica.
5	Animación para videojuegos. 5.1 Procesos de producción en animación tradicional. 5.2 Procesos de producción en animación experimental. 5.3 Procesos de producción en animación digital. 5.4 Procesos de producción en animación Open source. 5.5 Desarrollo del proyecto y producción animada. 5.6 Estudio de la animación híbrida y la producción en las artes y diseño. 5.7 Desarrollo del proyecto y producción animada.

**Bibliografía básica:**

- Amidi, A. (2011). The Art of Pixar: 25th Anniv.: The Complete Color Scripts and Select Art from 25 Years of Animation. USA: Chronicle Books.
- Arcos, M. (2007). Fundamentos de animación. España: Parramón.
- Beck, J. (2004). Animation Art. USA: Harper Design.
- Beck, J. (2004). Animation Art: from Pencil to Pixel, the History of Cartoon, Anime and CGI. USA: Harper Design.
- Dooley, M. (2008). Teaching Motion Design. USA: Allworth Press.
- Krasner, J. (2008). Motion Graphics Design: Applied History and Aesthetics. UK: Focal Press.
- Melissinos, C. (2012). The Art of Video Games. USA: Watson Gupstill.
- Omernick, M. (2012). Creating the Art of the Game. USA: New Riders.
- Patmore, C. (2006). Cómo crear personajes fantásticos para comics, videojuegos y novelas gráficas. España: Grupo editorial Norma.
- Quinn, J. (2010). Dibujo para animación. España: Hermann Blume.
- Rogers, S. (2010). Level Up!: The Guide to Great Video Game Art. USA: John Willey and Sons.
- Solarski, C. (2012). Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting Age Art Techniques for Winning Video Game Art. USA: Watson Gupstill.
- Stoneham, B. (2013) "Cómo crear arte fantástico para videojuegos" [En línea]. extraído el 29/02/2013 desde

<p><a href="http://www.normaeditorial.com/catalogo.asp?A/2966/0/0/bill_stoneham">http://www.normaeditorial.com/catalogo.asp?A/2966/0/0/bill_stoneham</a>  Wells, P. (1997). Art &amp; animation. USA: Academy Editions.  Wells, P. (1998). The Fundamentals of Animation. USA: Routledge.  Wells, P. (1998). Understanding Animation. USA: Routledge.  Wells, P. (2007). Basics Animation 01: Scriptwriting. USA: AVA Publishing.  Wells, P., Wells, J. y Hardstaff, D. (2008). Re-Imagining Animation: The Changing Face of the Moving Image. EUA: AVA Publishing.  Woolman, M. (2004). Motion design. Suiza: RotoVision.</p>																																					
<p><b>Bibliografía complementaria:</b>  Edgell, S. (2001). The Complete Cartooning Course. USA: Barron's.  Kotz, T. (2003). How to make animated films. UK: Focal Press.  Rob, A. (2007). Cómo dibujar y pintar paisajes y ciudades de fantasía. España: Norma.  Webster, C. (2005). Animation, the Mechanics of motion. UK: Focal Press.  Williams, R. (1990). Guía de supervivencia del animador. London: Faber and Faber.</p>																																					
<p><b>Sugerencias didácticas:</b></p> <table border="0"> <tr><td>Exposición oral</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Exposición audiovisual</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Ejercicios dentro de clase</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Ejercicios fuera del aula</td><td>( )</td></tr> <tr><td>Seminarios</td><td>( )</td></tr> <tr><td>Lecturas obligatorias</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Trabajo de investigación</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Prácticas de campo</td><td>( )</td></tr> <tr><td>Otras: Aprendizaje basado en proyectos</td><td>(x)</td></tr> </table>	Exposición oral	(x)	Exposición audiovisual	(x)	Ejercicios dentro de clase	(x)	Ejercicios fuera del aula	( )	Seminarios	( )	Lecturas obligatorias	(x)	Trabajo de investigación	(x)	Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)	Prácticas de campo	( )	Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)	<p><b>Mecanismos de evaluación del aprendizaje:</b></p> <table border="0"> <tr><td>Exámenes parciales</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Examen final escrito</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Trabajos y tareas fuera del aula</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Exposición de seminarios por los alumnos</td><td>( )</td></tr> <tr><td>Participación en clase</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Asistencia</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Seminario</td><td>( )</td></tr> <tr><td>Otras: Evaluación de proyecto</td><td>(x)</td></tr> </table>	Exámenes parciales	(x)	Examen final escrito	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	( )	Participación en clase	(x)	Asistencia	(x)	Seminario	( )	Otras: Evaluación de proyecto	(x)
Exposición oral	(x)																																				
Exposición audiovisual	(x)																																				
Ejercicios dentro de clase	(x)																																				
Ejercicios fuera del aula	( )																																				
Seminarios	( )																																				
Lecturas obligatorias	(x)																																				
Trabajo de investigación	(x)																																				
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)																																				
Prácticas de campo	( )																																				
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)																																				
Exámenes parciales	(x)																																				
Examen final escrito	(x)																																				
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)																																				
Exposición de seminarios por los alumnos	( )																																				
Participación en clase	(x)																																				
Asistencia	(x)																																				
Seminario	( )																																				
Otras: Evaluación de proyecto	(x)																																				
<p><b>Perfil profesiográfico:</b>  Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual, Diseño y Comunicación Visual, artista visual y comunicador visual, productor audiovisual, animador, diseñador de efectos especiales y dirección de arte. con experiencia docente.</p>																																					