

Programación semanal

Para conocer la fecha de entrega de las distintas actividades accede a la sección **Actividades**. Recuerda que la suma de las puntuaciones de todas las actividades de la evaluación continua es de 6 puntos. Puedes hacer las que prefieras hasta conseguir un máximo de 4 puntos (que es la calificación máxima que se puede obtener en la evaluación continua).

	Contenido teórico	Actividades (4.0 puntos)	Eventos (2.0 puntos)	Trabajo Final (6.0 puntos)
Semana 1	Tema 1. Introducción a la producción de arte en videojuegos 1.1. ¿Cómo estudiar este tema? 1.2. Dirección de arte de un videojuego 1.3. Relación entre arte, diseño y narrativa 1.4. Estructura de un departamento de arte: roles 1.5. Fase de preproducción: guía de estilo y establecimiento de procesos de producción 1.6. Motores gráficos y motores de juego		Asistencia a 2 sesiones presenciales virtuales a lo largo de la asignatura (0,1 puntos cada una) Test - Tema 01 (0.1 puntos)	Trabajo final: Mockup / Diseño Visual de un Videojuego (6.0 puntos)
Semana 2	Tema 2. Fundamentos artísticos universales parte I: color y luz 2.1. ¿Cómo estudiar este tema? 2.2. Color 2.3. Círculo cromático 2.4. Temperaturas de color y reglas cromáticas			
Semana 3	Tema 2. Fundamentos artísticos universales parte I: color y luz (continuación) 2.5. Luz 2.6. Color y luz en los videojuegos		Foro: ¿Qué es lo más importante en un videojuego y cuánto peso tiene el aspecto visual y la dirección de arte? (0.6 puntos) Test - Tema 02 (0.1 puntos)	
Semana 4	Tema 3. Fundamentos artísticos universales parte II: composición 3.1. ¿Cómo estudiar este tema? 3.2. ¿Qué es la composición? 3.3. Proporción áurea 3.4. Regla de los tercios 3.5. Reglas de composición 3.6. Composición en los videojuegos		Test - Tema 03 (0.1 puntos)	
Semana 5	Tema 4. Fundamentos artísticos universales III: perspectiva y profundidad 4.1. ¿Cómo estudiar este tema? 4.2. Perspectiva 4.3. Perspectiva axonométrica 4.4. Perspectiva cónica 4.5. Profundidad 4.6. Perspectiva y profundidad en videojuegos		Test - Tema 04 (0.1 puntos)	

	Contenido teórico	Actividades (4.0 puntos)	Eventos (2.0 puntos)	Trabajo Final (6.0 puntos)
Semana 6	Tema 5. Comunicación visual y narrativa visual 5.1. ¿Cómo estudiar este tema? 5.2. Introducción: recursos de comunicación y narrativa visual 5.3. Comunicación visual descriptiva: HUDs 5.4. Comunicación visual directa 5.5. Narrativa visual directa 5.6. Narrativa visual: <i>environment storytelling</i>	Trabajo: Composición y color en los videojuegos + HUD (1.3 puntos)	Test - Tema 05 (0.1 puntos)	
Semana 7	Tema 6. Fundamentos artísticos universales: figura humana 6.1. ¿Cómo estudiar este tema? 6.2. Introducción a la figura humana			
Semana 8	Tema 6. Fundamentos artísticos universales: figura humana (continuación) 6.3. Gestos y silueta 6.4. Referencias anatómicas		Test - Tema 06 (0.1 puntos)	
Semana 9	Tema 7. Producción de personajes 7.1. ¿Cómo estudiar este tema? 7.2. Introducción 7.3. Descripción y trasfondo del personaje: referencias 7.4. Bocetos			
Semana 10	Tema 7. Producción de personajes (continuación) 7.5. Modelado en alta resolución 7.6. Modelado en baja resolución: topología 7.7. Mapas de coordenadas (UVs) 7.8. Texturas 7.9. Esqueleto y <i>rigging</i> 7.10. Animación	Trabajo: Diseño de un personaje para un videojuego (1.4 puntos)	Test - Tema 07 (0.1 puntos)	
Semana 11	Tema 8. Introducción a Krita 2.9 8.1. ¿Cómo estudiar este tema? 8.2. Introducción 8.3. Primeros pasos 8.4. Interfaz principal 8.5. Capas y herramientas		Test - Tema 08 (0.1 puntos)	
Semana 12	Tema 9. Producción de entornos 3D. Parte i 9.1. ¿Cómo estudiar este tema? 9.2. Introducción: tipos de entornos 9.3. Preparación y diseño de un entorno 9.4. Fase <i>blocking (grey box)</i> 9.5. Primera pasada de arte: geometría base, texturas y creación de props		Test - Tema 09 (0.1 puntos)	

	Contenido teórico	Actividades (4.0 puntos)	Eventos (2.0 puntos)	Trabajo Final (6.0 puntos)
Semana 13	Tema 10. Producción de entornos 3D. Parte ii 10.1. ¿Cómo estudiar este tema? 10.2. <i>Dressing</i> /decoración 10.3. Pase iluminación 10.4. <i>Shaders</i> /materiales 10.5. Efectos y partículas 10.6. Colisiones y mapas de I.A.	Trabajo: Diseño y reproducción de un entorno de un videojuego (1.3 puntos)	Test - Tema 10 (0.1 puntos)	
Semana 14	Tema 11. Introducción a Mudbox 11.1. ¿Cómo estudiar este tema? 11.2. Introducción 11.3. Interfaz básica y entorno 11.4. Navegación 11.5. Modelado básico alta resolución 11.6. Texturizado		Test - Tema 11 (0.1 puntos)	
Semana 15	Tema 12. Introducción a 3DS Max 12.1. ¿Cómo estudiar este tema? 12.2. Introducción 12.3. Interfaz básica y entorno 12.4. Navegación 12.5. Modelado básico 12.6. Herramientas habituales		Test - Tema 12 (0.1 puntos)	
Semana 16	Entrega del trabajo final			