



### Autor

Jorge Serrano García

### Programa

El personaje en la animación

### Directores

Carlos Martínez  
Miguel Chover

### Objetivos generales

Generar un estudio de referencia documental que establezca pautas para elegir las herramientas plásticas decisivas al acometer un diseño de videojuego.

### Objetivos específicos

Catalogar según el contexto histórico correspondiente entre los años 80 y la actualidad ejemplos de videojuegos propios de cada época.

Analizar características morfológicas y sintácticas diferenciadoras en función de los aspectos descriptivos característicos de cada tipología de videojuego.

Identificar vínculos y condicionantes comunes a otros discursos y disciplinas artísticas según las épocas.

### Resultados previstos

Aportar una documentación catalogada para atender necesidades de producción gráfica en materia de:

- Arte conceptual de personajes
- Diseño de pantallas, escenarios y de niveles para videojuegos.
- Producción de Pixelart.



### Etapas principales

- 1 Selección de la documentación correspondiente a una serie de juegos más representativos de cada década en tre los años 1980 y 2010.
- 2 Catalogación de los datos correspondientes a los títulos, desarrolladores, fechas de salida al mercado, tipología del juego, características estructurales, tipo de simulación y de representación. Uso y participación de escenas de transición de video. Datos del diseñador y del productor del juego. Así como la identificación del movimiento artístico correspondiente y las condiciones técnicas de la producción.
- 3 Análisis morfológico de las imágenes que describen los videojuegos seleccionados .
- 4 Análisis sintáctico o compositivo de los juegos seleccionados.
- 5 Análisis enunciativo a interpretativo y producción de obra de Pixelart.
- 6 Producción literal y escritura de la tesis.

### Posibles aplicaciones

- Pautas teóricas de análisis crítico para estudios sobre la incidencia de los videojuegos en las TIC y la mass media de la sociedad contemporánea.
- Ampliación de material didáctico adecuado para atender necesidades formativas sobre teoría y producción de arte digital en la animación.
- Diseño de usabilidad e interacción.
- Bases para el diseño de asignatura optativa Arte e Ilustración digital en videojuegos. (AIDVA !)

# VIDEODISEÑO DE VIDEOJUEGOS

# Analisis pictorial Disseny & Joc Joc

