
Curso de

Dirección de Arte para Videojuegos

Miriam Karina Melgoza



Miriam Karina Melgoza

Licenciada en Diseño y Comunicación Visual

- Indie dev
- Artista digital
- Representante de RP
- Docente
- Speaker

¡Sígueme en redes! Twitter @MiriamKarina | Instagram @_mkmart



The
OR
Strategy



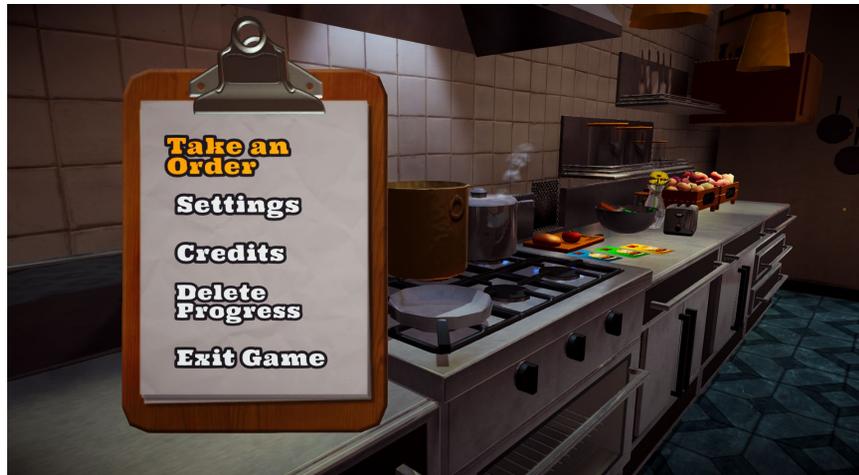
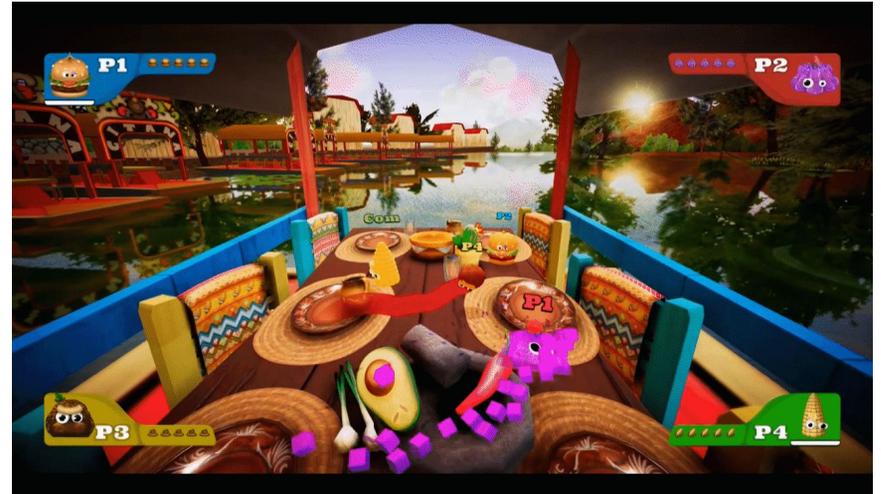
There's always an alternative

**Cofundadora y
directora de arte**

**Diseñadora
gráfica y artista
conceptual senior**

**Artista
conceptual y de
storyboard senior**

Lunch PALOOZA!





FLOPPY AND THE *Sleepy Planet*







Relación entre director, productor y director de arte

Cuáles son sus responsabilidades



Relación entre:



Director



Productor



Director
de arte

Director

Se dedica principalmente a **dirigir a otras personas**, se podría decir que **es el líder general** de un proyecto de videojuegos.

Director:
Fumito Ueda

Dirigió varios juegos como **Ico**, **Shadow of The Colossus** y **The Last Guardian**.



Productor

Supervisa **el progreso** del equipo, identifica posibles problemas y **ayuda a resolver los obstáculos.**

Productor: **Andy Johnson**

Ha trabajado en juegos como **Metro 2033**, y en compañías como **SEGA** y **The Pokémon Company International**



Director de arte

Desarrolla y mantiene la **visión creativa** que le hable al espectador o usuario.
También está a cargo de **un equipo de artistas**.

Director de Arte:
**Natalia
Martinsson**

CEO de Killmonday
Games y directora de
juegos como **Fran
Bow** y **Little Miss
Fortune**



El Rol del director de arte

Cuáles son sus responsabilidades

Responsabilidades

Este rol es vital, ya que va desde la formulación de **conceptos** hasta la supervisión de la **producción** y supervisan al personal **interno y externo**, así como el proceso de **producción artística**.

Evolución

Los elementos artísticos de los juegos han recorrido un largo camino.





Departamento de arte

Son los profesionales responsables de crear piezas siguiendo las pautas establecidas por el director de arte:

- Diseñador de producción
- Artistas conceptuales
- Artistas de UI
- Modeladores 3D
- Diseñador gráfico

Cómo llegar a ser director



Título universitario

Ayuda mucho, pero no es absolutamente necesario

Cómo llegar a ser director



Internships

Realiza alguna pasantía relacionada con arte

Cómo llegar a ser director



Solicita una promoción

¿El puesto está vacante? ¡Intenta aplicar!

No todo es arte

Para ser un director de arte exitoso, debes desarrollar tus **habilidades blandas**.



Habilidades blandas

Estas son necesarias para que un director de arte pueda trabajar **eficazmente** con el equipo creativo.



Ser Detallista



No se le va ni una

Un director observa **todo** lo que está pasando en el proyecto

Resolver problemas



Es ingenioso

Piensa en futuros problemas y provee con las mejores soluciones

Buena comunicación



Escucha con atención

Sabe cómo dirigirse a un equipo, tanto a ejecutivos como a artistas

Organización



Todo en su lugar

Organiza el trabajo y sabe trabajar en relación al pipeline

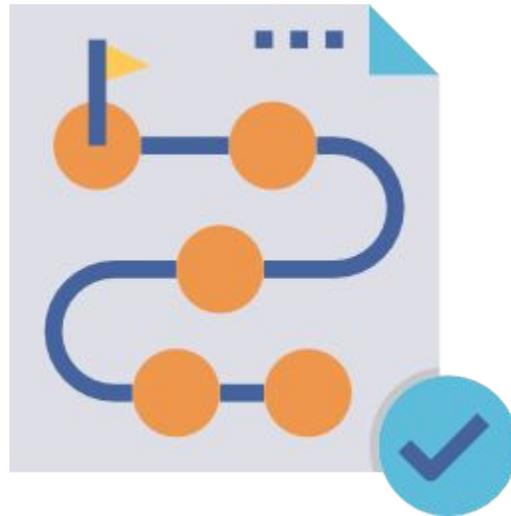
Inspira confianza



No te falla

El equipo puede trabajar en paz porque saben que estará ahí

Orientado a objetivos



Le apasiona la industria

Sin embargo, siempre va tras el cumplimiento de los objetivos

Es curioso



Y por eso se actualiza

Su curiosidad lo lleva a aprender de muchísimas disciplinas

Sabe trabajar con personas



Colabora en equipo

Motiva, ayuda y se esfuerza es sacar lo mejor en ti

Artistas de producción

Diferentes artistas y necesidades

Artistas de producción



Responsabilidades

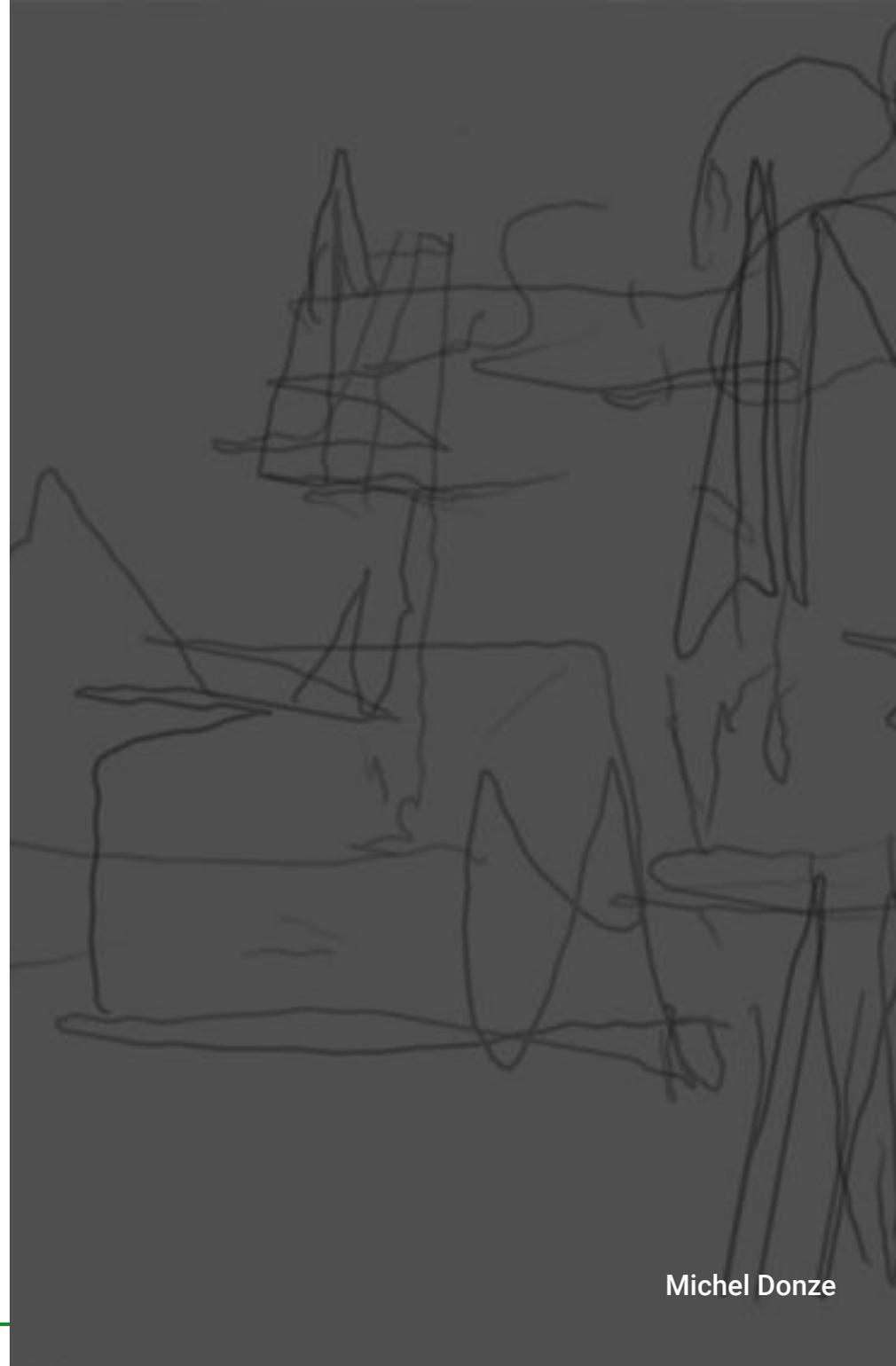
Conocer más a tu equipo te dejará comprender cuánto tiempo toma cada proceso y así entender mejor sus necesidades.

Cada **artista** es **único**.



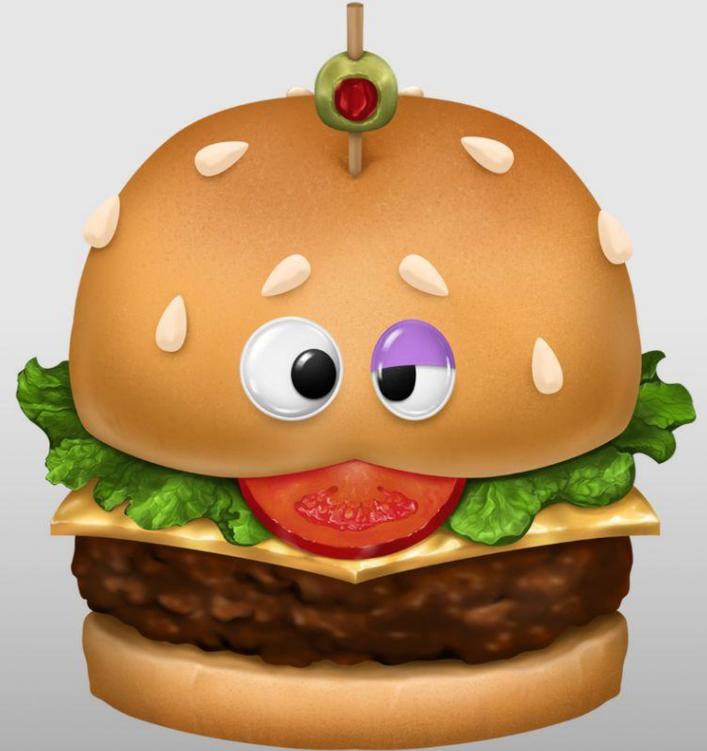
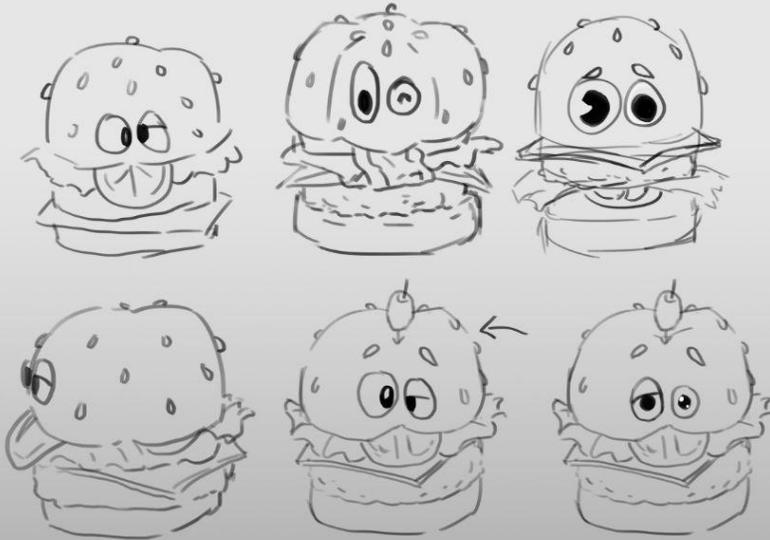
Concept Artist

Si lo imaginas, se puede **conceptualizar**. Los artistas de concepto bocetan todas las pequeñas y grandes ideas.





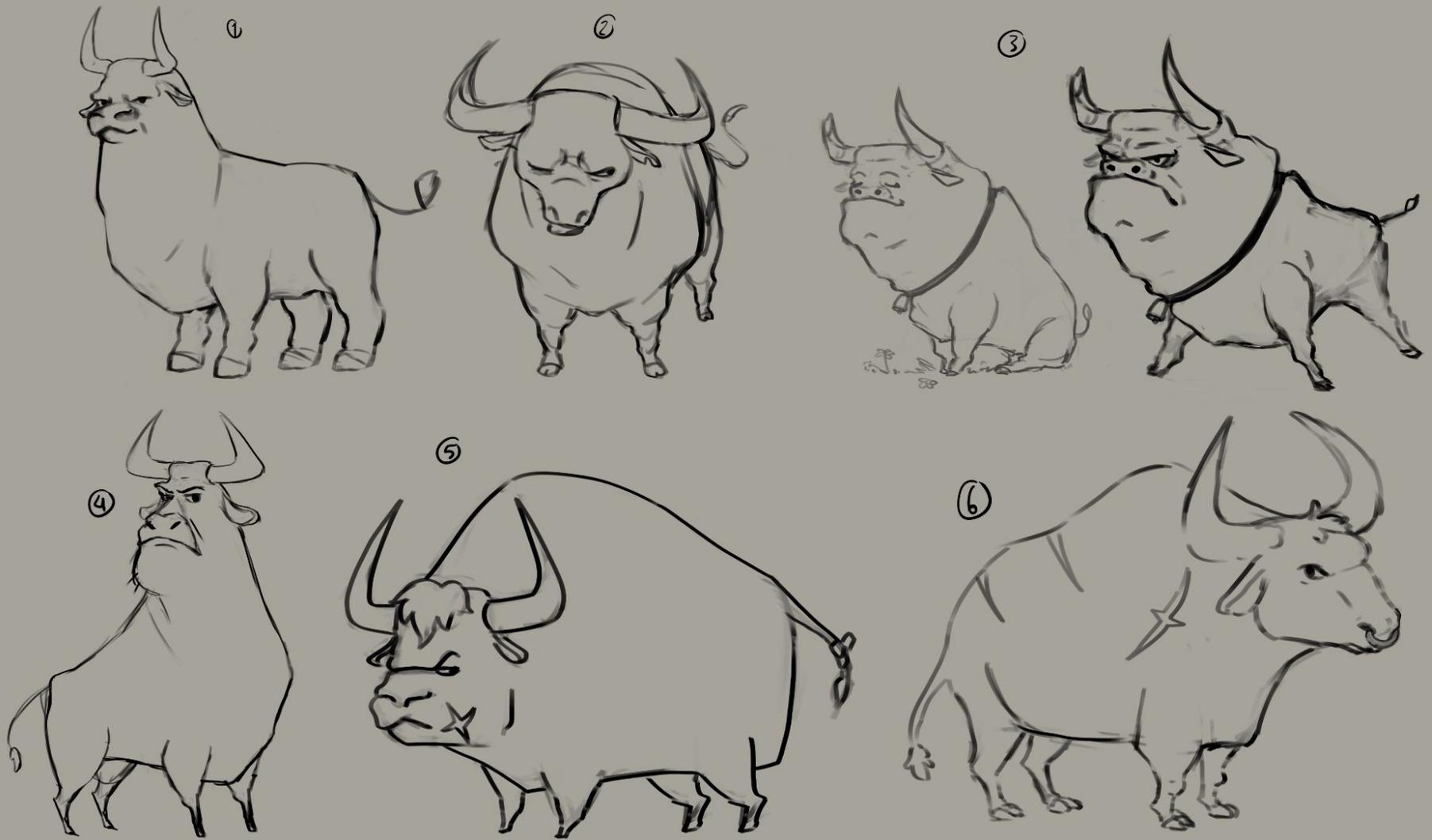
Burger: Rough to final design





Doughnut: Rough to final design





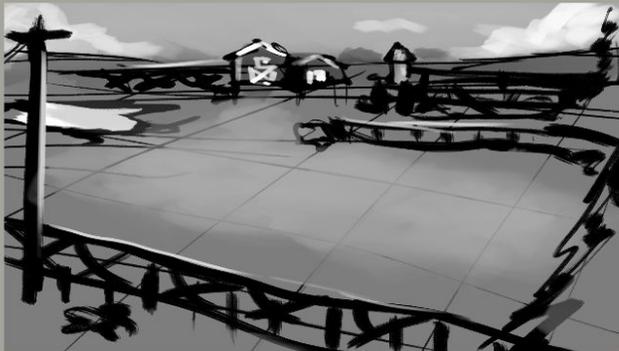
www.broad-strokes.com



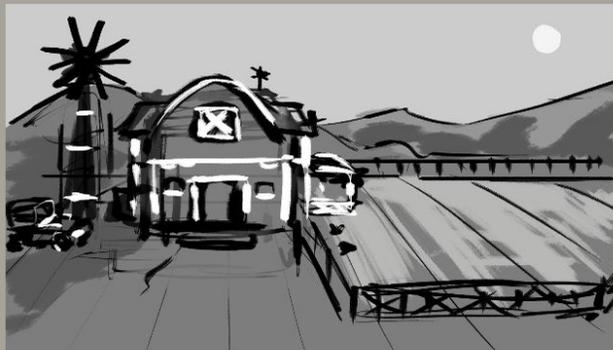
Title: **Bull - Exploration**

Artist name: Miriam Karina Melgoza

①



②



③



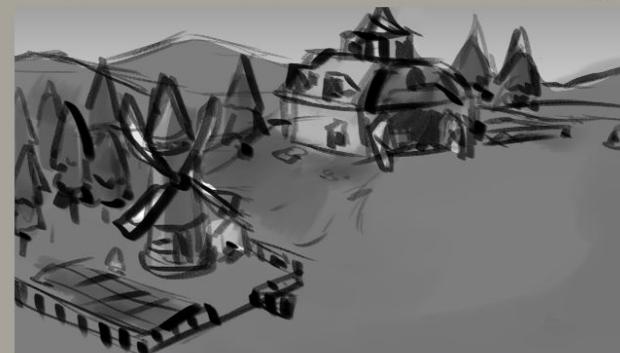
④



⑤



⑥



www.broad-strokes.com

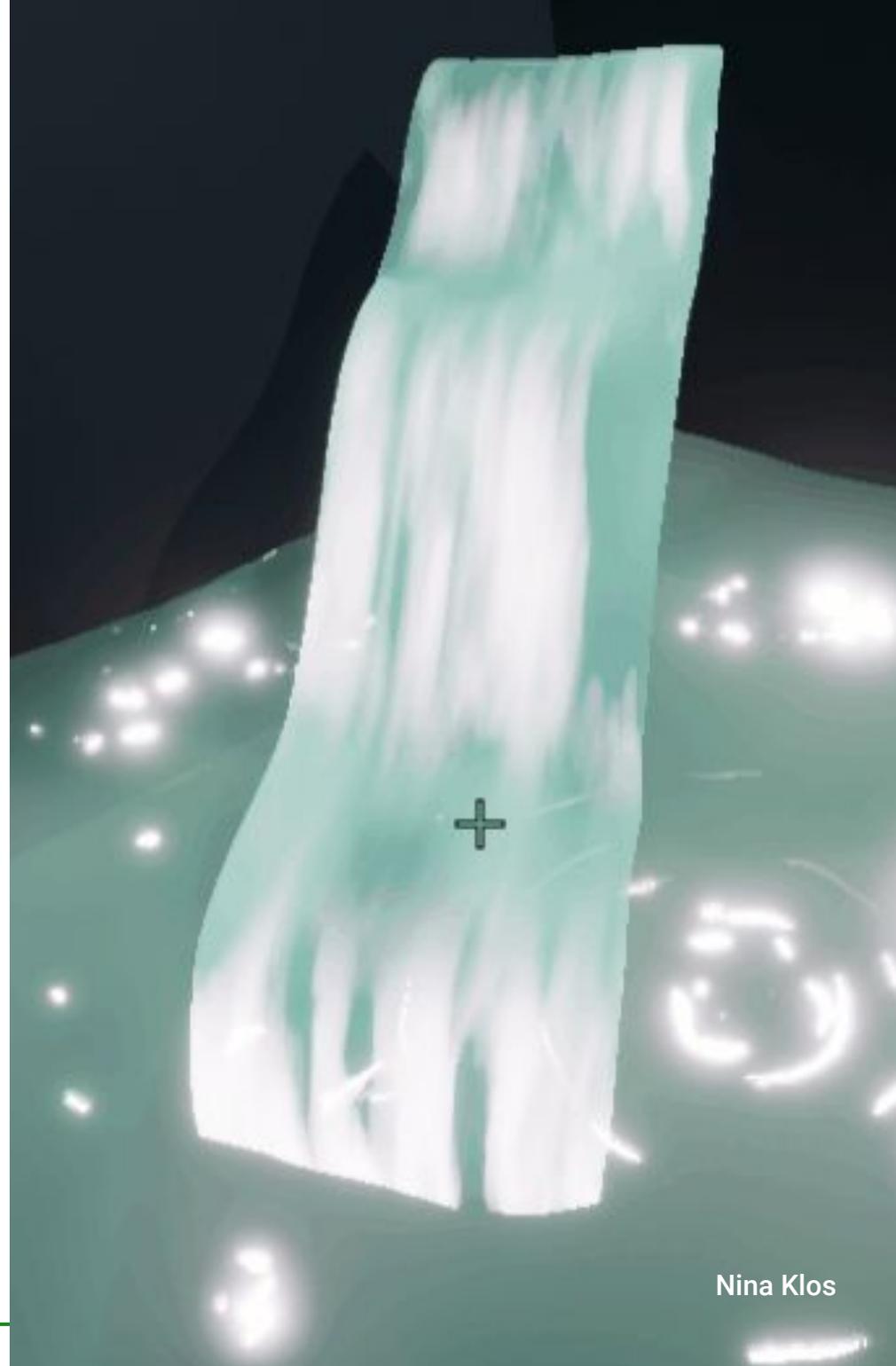
Project: HAVE YOU HERD?

Title: **Barn (Inside) - Exploration**

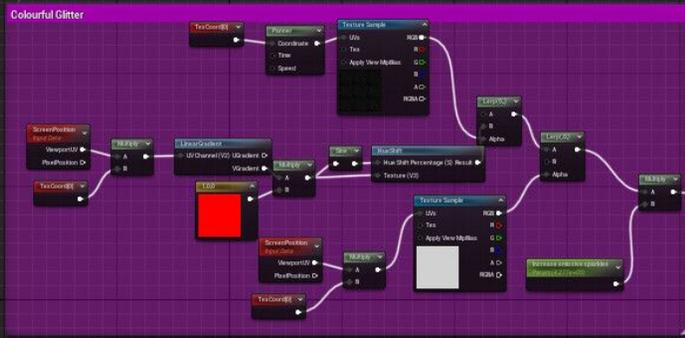
Artist name: Miriam Karina Melgoza

Tech Artist

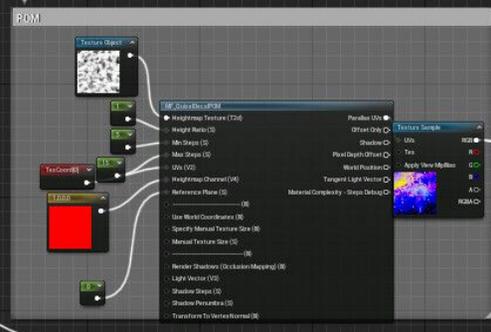
Es el puente entre los **artistas** y las **herramientas**, ayudan a crear y agilizar procesos, mejoran herramientas y ayudan con nomenclaturas.



Colourful Glitter

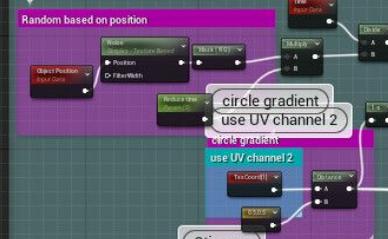


POM



Jelly cup movement

Random based on position



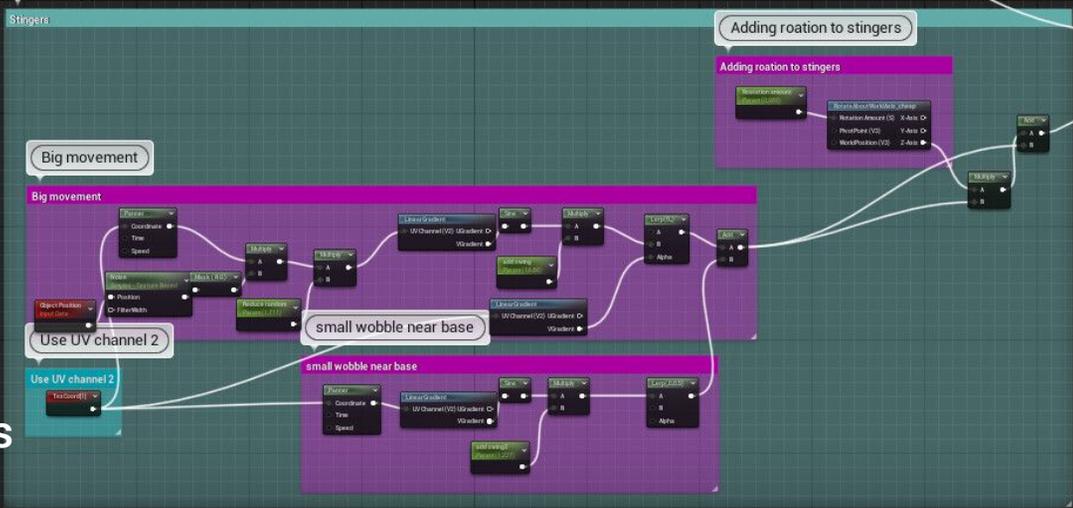
only on Z axis



Only on bottom half



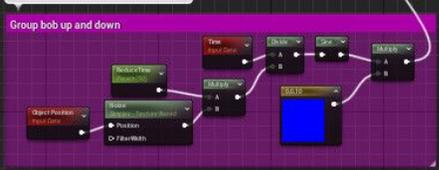
Stingers



Adding roation to stingers

Adding roation to stingers

Group bob up and down



Nina Klos

MATERIAL

VFX Artist

Todos los **brillos**, **explosiones**, son los efectos visuales que le **dan vida** e información vital a nuestro juego.



R+Q_{step1}.

R+Q_{step2}.

R+w.

R

RECALL.

R+E.



SKINS-ODYSSEY
KARMA

VFX SUPPORT CONCEPT
ARTIST: KARENA ZHOU



VLAD BACESCU
artstation.com/artist/MadBacescu

ANIVIA
VOLCANIC



Estilo vs. Género

Básicos de dirección de arte



Gabriel Dante Rossetti



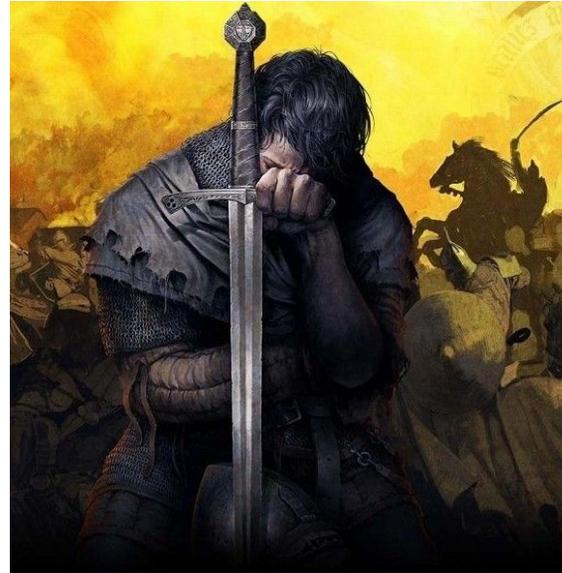
John William Waterhouse

Estilo

Establece los estándares desde un punto de vista visual donde encaje con un proyecto.

Range finder

Para poder entender el tema tienes que pensar en opuestos.



Opuestos

Oscuro y Peligroso	↔	Animado y radiante
Serio	↔	Humorístico
Apegado a las películas	↔	Apegado a los juegos
Épico y Legendario	↔	Alegre y Sencillo
Adolescentes/Adultos	↔	Apto para niños
Monocromático	↔	Colorido
Gráfico y Brutal	↔	Comedia de “pasteles”
Hiperrealista	↔	Toon Shader

Wholesome Games

Fantasia



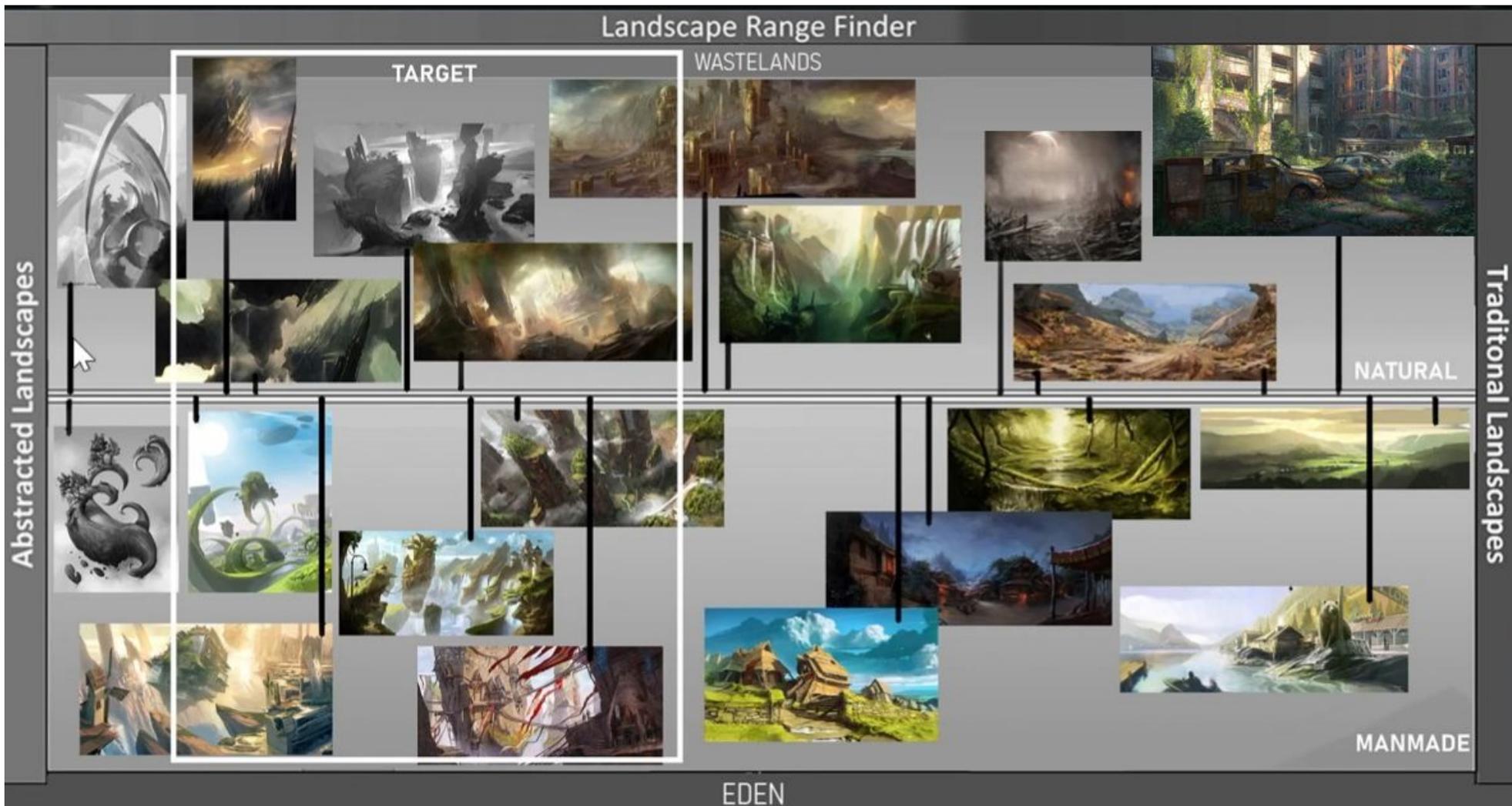
Simulación
y Familiar



Épicos y de
Aventura



Realista



Estilización

La estilización se refiere a una representación visual, que representa un objeto.



Estilización

Divide el arte del juego estilizado en dos categorías:

Estilización **demasiado exagerada** y estilización **minimalista**.



Género

Son todas las categorías con **elementos predefinidos** de nuestro juego.



Categoriza

El género define la categoría del juego y puede ser a través de características similares con otros títulos.

Por ejemplo: los objetivos, la historia, tipo de niveles y la vista de la cámara.



413
放課後 WEDNESDAY 水

三國 由良

みんな知ってんのさ…校長も、親も。
知ってて黙認してるんだ。

早稲田大学
© 09



Lenguaje y umbral visual

Básicos de dirección de arte

Lenguaje visual

El lenguaje visual es el sistema de comunicación que se emplea en la creación de mensajes visuales.



Consistencia

Como director de arte será tu trabajo hacer que todos estos elementos entren en la comunicación del proyecto, debe ser consistente y coherente en todos sus aspectos.



FORTNITE[®]



© & ™ 2021 MARVEL. ©2021 CPIO. All Rights Reserved.

DALL·E mini

AI model generating images from any prompt!

Kanye west in Fortnite

Run



walter white fortnite

Run



Umbral visual

Es el nivel mínimo de estimulación que puede detectarse visualmente.



Estereotipos Visuales

Al construir mundos tenemos que hacerlos **fáciles de entender**, así que los **estereotipos visuales** nos ayudan a comprenderlo con facilidad.

Estereotipos Visuales



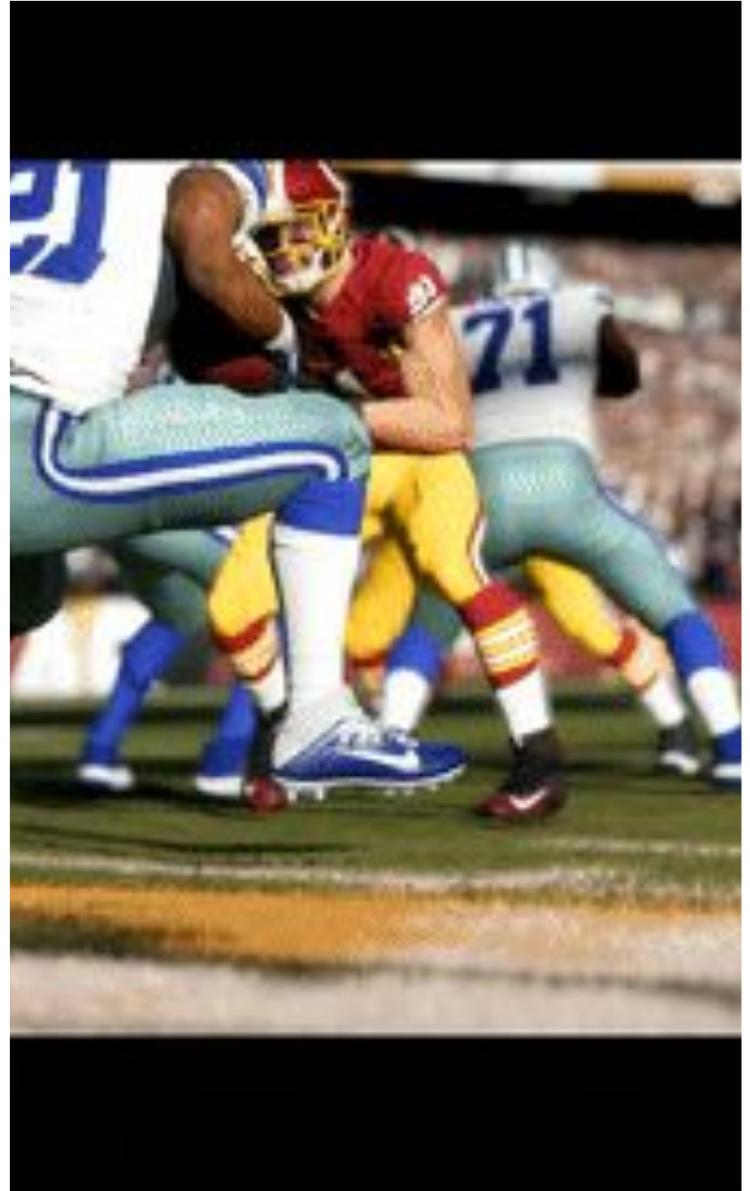


Entendiendo al Target

Quién es tu audiencia

E is for Everyone





¿Conoces bien tu audiencia?

Conocer al público de nuestro proyecto nos ayuda a tomar **mejores decisiones creativas.**



Niños

Si son niños, quizá debas pensar en que tu juego debe ser de lo más **fácil de entender**.



Hardcore Gamer

Son jugadores de alto rendimiento y además son **minuciosos y muy exigentes.**



Tercera Edad

Aunque no lo creas, son un sector grande en el consumo de videojuegos. Piensa en sus **necesidades**.



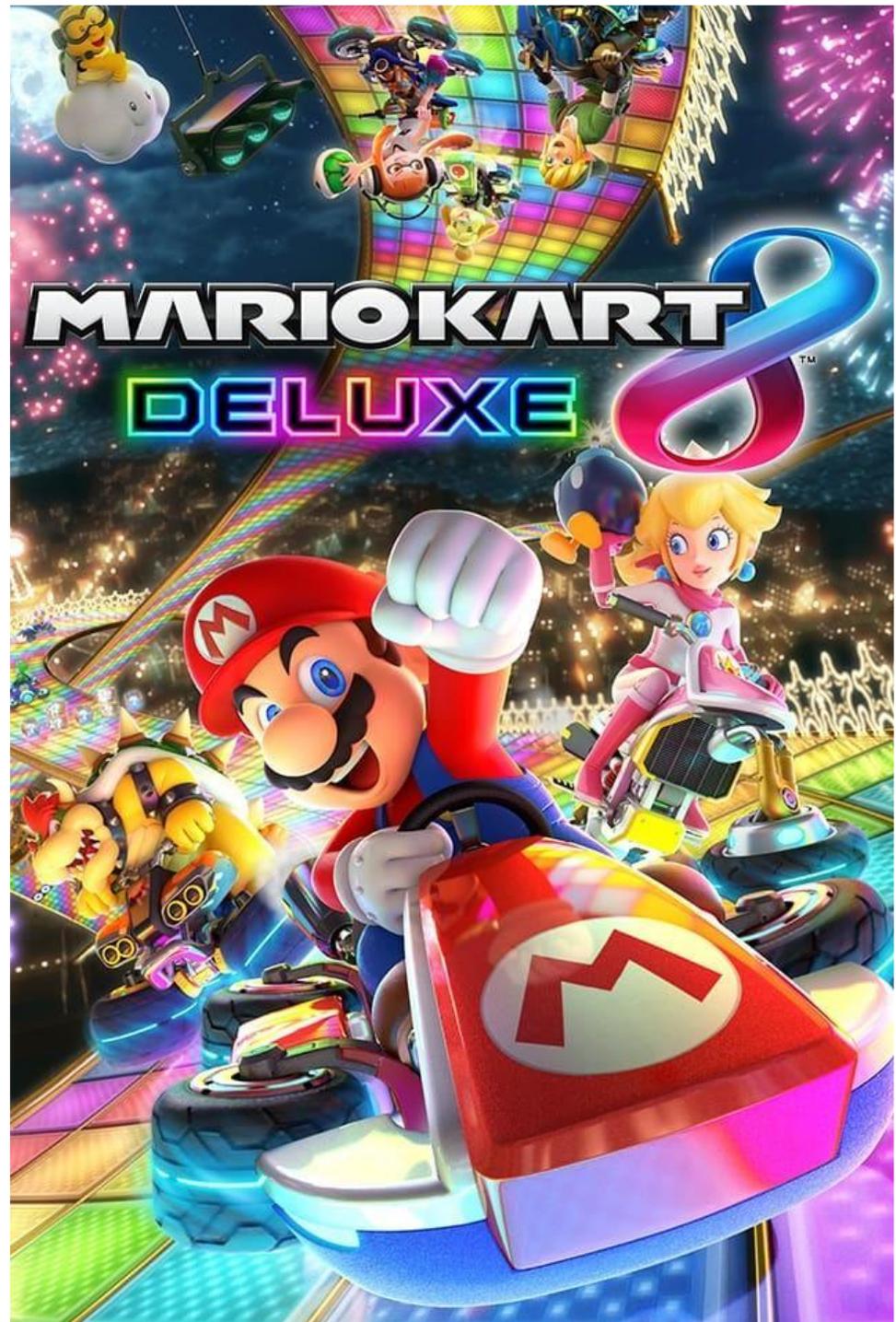
Los “*Nerds*”

Los guardianes de las IPs. Es muy probable que un fan conozca más del tema, incluso más que **tú**.





FORZA
HORIZON 5



Personajes y escenarios

Básicos a considerar

Personajes

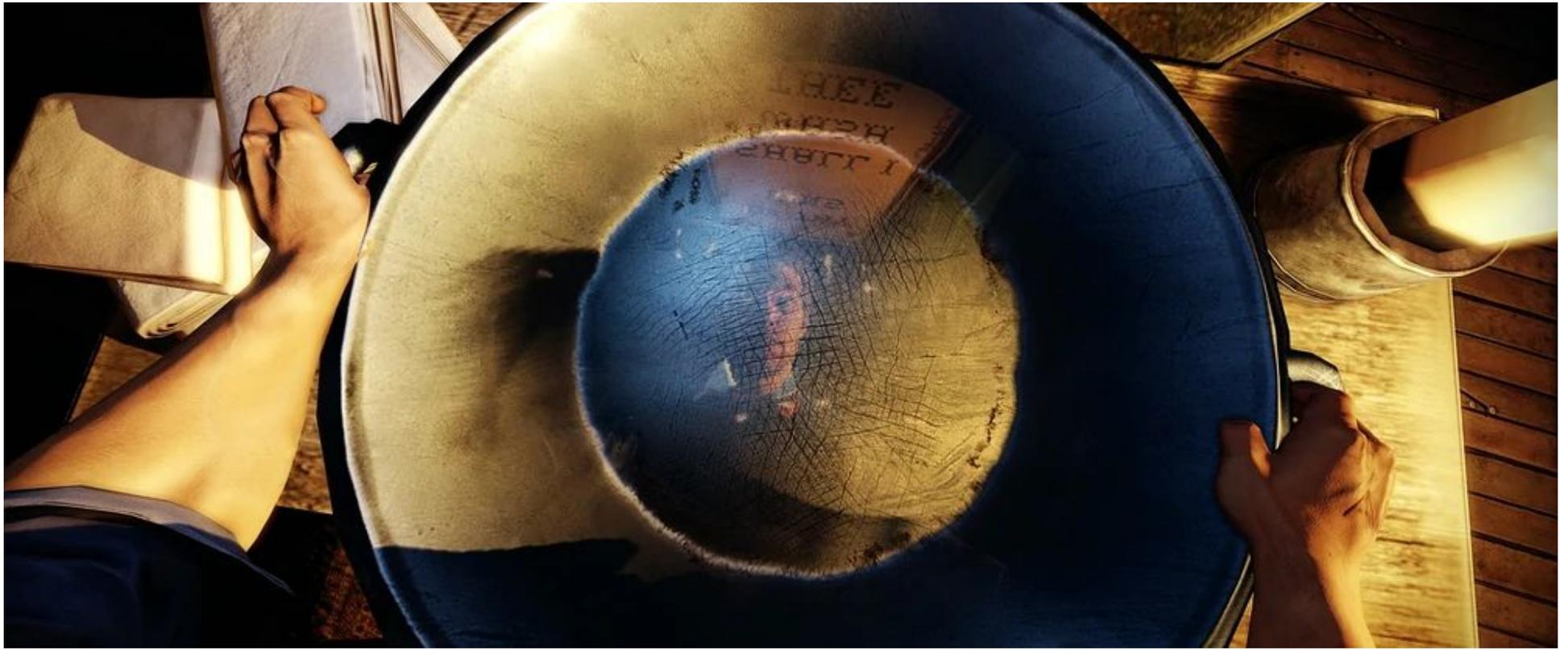
Hay que entender el **problema a resolver**



BIO SHOCK INFINITE

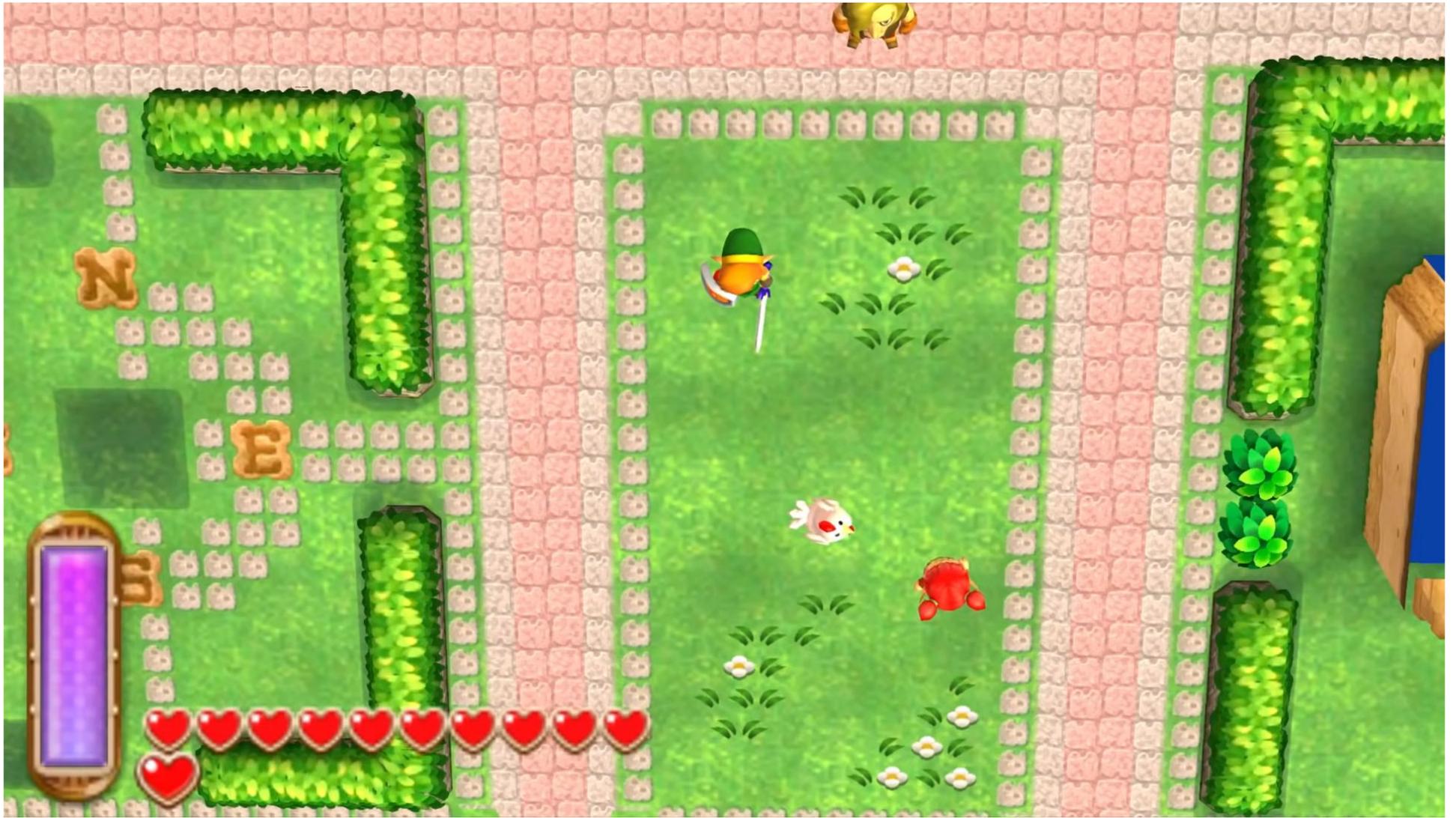














Escenarios

Todo mundo de fantasía necesita escenarios.

Es **dónde** sucede nuestro **juego**.



OCTO VALLEY

As a result of the Great Turf War between the Inklings and the Octarians, Octo Valley was on the verge of ruin. The Octarians were driven underground but still managed to maintain an advanced civilization there.

WORLD
THE ART OF SPLATOON



Customs of the Octarians Seen in Octo Valley

Octarians have a deeply ingrained practice of turning artifacts from past eras into highly effective modern weapons and nests. They tend to hoard all they can so as not to waste anything. They are quite diligent in this aspect.

OCTO VALLEY
Concept Art, Part 1



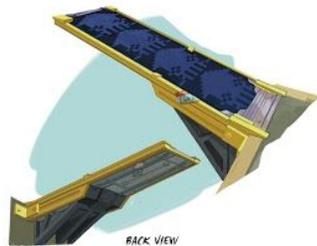
BLUEFIN DEPOT

This abandoned coal mine is like a fortress. Its decaying structures and pathways have become a location for Turf Wars. The salt air in this manmade cove is said to cause the ink to dry faster.

BLUEFIN DEPOT
Overview Design

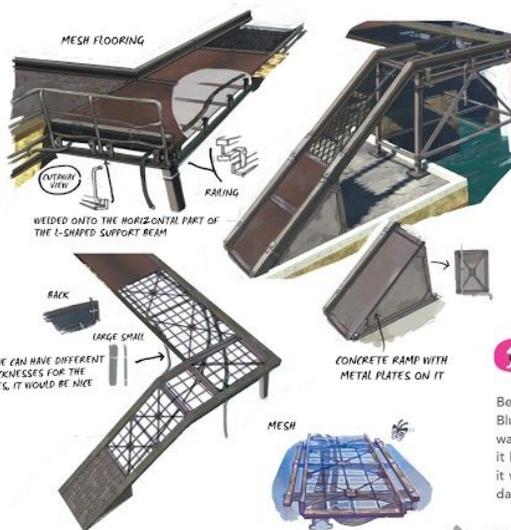


BLUEFIN DEPOT
Scaffolding Design Concept for Turf War



BLUEFIN DEPOT
Scaffolding Design Concepts

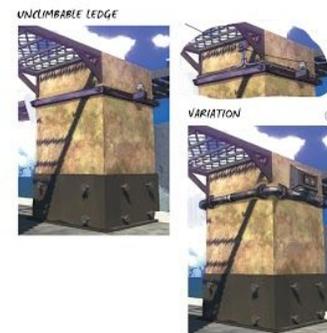
BLUEFIN DEPOT
Wall Design Concepts



The Abandoned Coal Mine

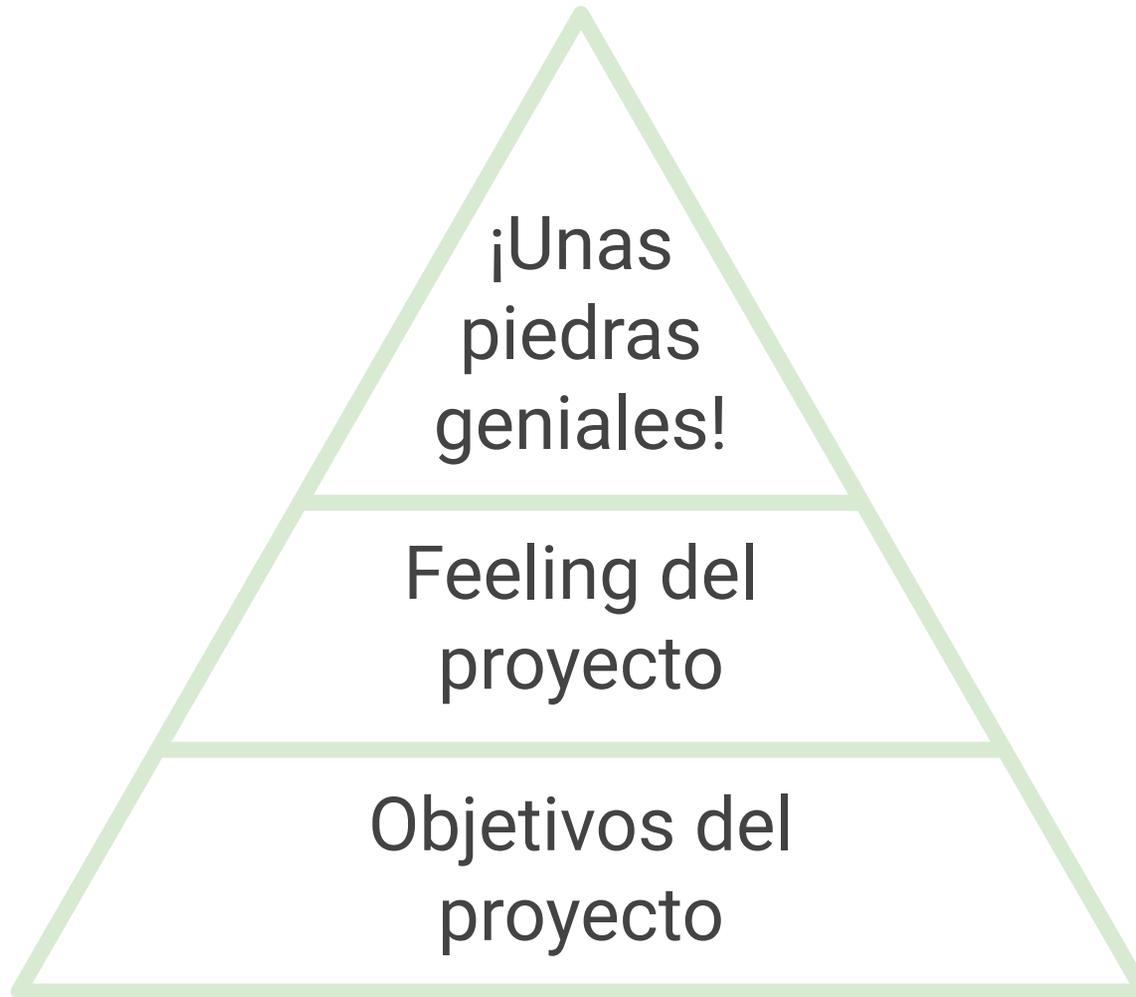
Before the Great Turf War, the coal mine at Bluefin Depot flourished. Fifty years ago, it was closed down and abandoned. For a while, it became a part of the Octarians' turf, but it was eventually sealed off due to potential dangers.

BLUEFIN DEPOT
Unclimbable Ledge Design Concepts

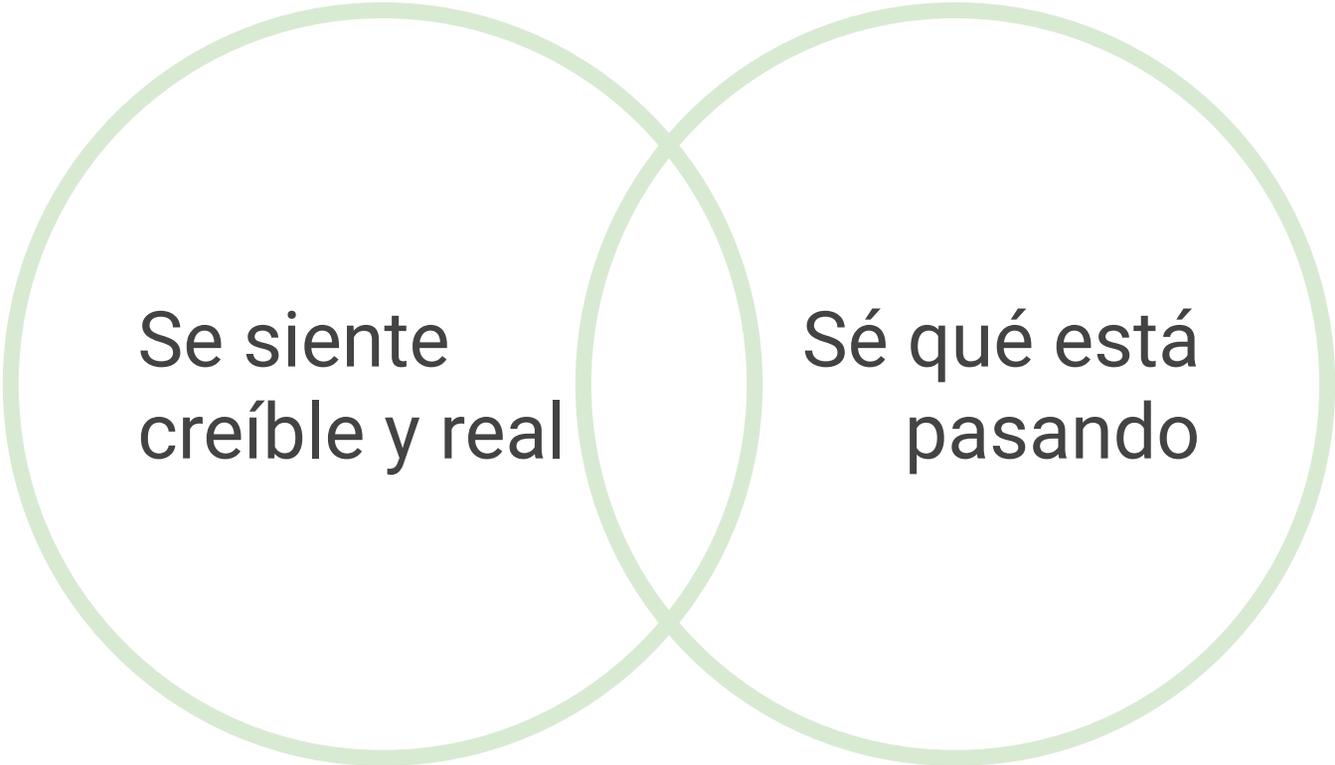




Prioriza



Ambiente



Se siente
creíble y real

Sé qué está
pasando

Focal point y props

Básicos a considerar

Focal point



Lugares dominantes

Es el punto de referencia del jugador, algo que **capte su atención.**



Crea puntos focales

Responde:

- ¿Qué va a hacer a tu nivel sobresalir?
- ¿Cómo va a recordar el jugador a tu ambiente?
- ¿Qué va a ayudar al jugador a orientarse?
- ¿Este punto focal es importante en la historia?



Props

Los accesorios juegan un papel muy importante en el juego.

Tienen la misma importancia que personajes y escenarios.



Common props

Por lo general, no se mueven y no puedes recogerlos. Son las tuberías, las rejillas de ventilación, los escritorios, etc.



Dynamic props

Son ítems dinámicos con atributos que hacen que se muevan o reaccionen de alguna manera. Pueden ser barriles explosivos, palancas, interruptores, etc.



Supportive props

Afectan al personaje.
Agregan o quitan salud, dan municiones y hacer **muchas otras cosas**. Pueden ser botiquines, paquetes, frascos o viales mágicos.



Interactive props

Son complejos y animados, son ítems con los podemos interactuar. Ayudan al jugador a completar una tarea en el nivel. Pueden ser lanchas, autos, caballos, etc.





It's a crate.

Look at crate

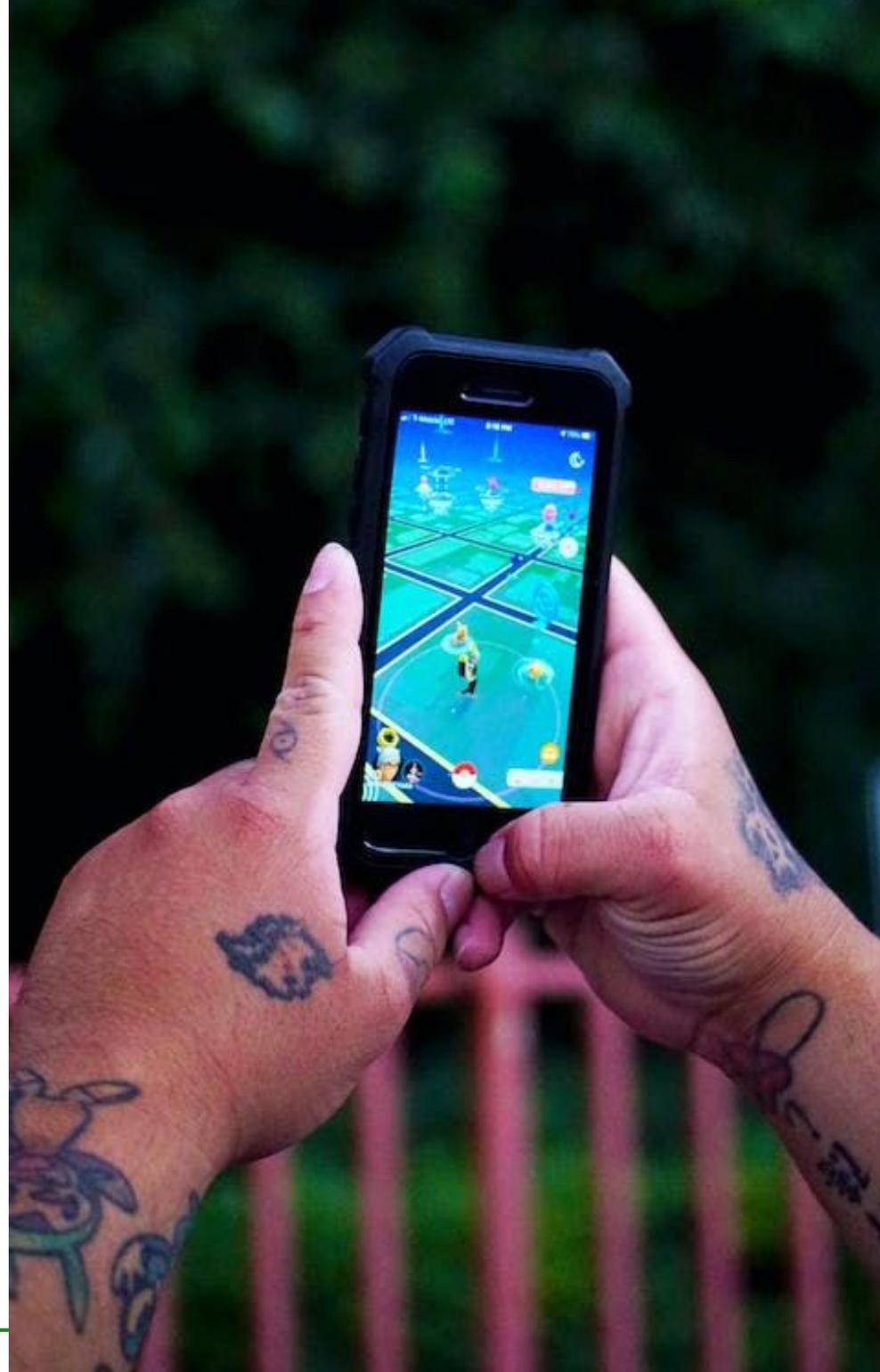
Give	Pick up	Use
Open	Talk to	Push
Close	Look at	Pull



Comprendiendo las etapas de producción de un juego

Hardware

Recuerda que en los videojuegos estamos adaptándonos al hardware. Diferentes **plataformas**, diferentes **necesidades**.



Pipeline

El departamento de arte colabora durante diferentes etapas del proyecto.



Planeación

- ¿Qué estamos desarrollando?
- ¿Cuál es nuestro presupuesto?
- ¿Cuál es nuestra audiencia?
- ¿En que plataforma estará?

Pre-producción

- Storyboarding, storytelling
- Capacidades tecnológicas
- Primer prototipado
- Planificación de objetivos

Producción

- Modelado, diseño
- Audio, efectos visuales
- Físicas, mecánicas
- Desarrollo, renderizado

Lanzamiento

- Eliminación de errores grandes
- Eliminación de errores menores
- Pulido de juego
- Lanzamiento oficial

Pre-lanzamiento

- Lanzamiento Alpha/beta
- Generación de expectativa
- Convenciones de juegos
- Publicidad independiente

Testing

- Detección de errores
- Explotación de características
- ¿El juego es muy sencillo/difícil?
- ¿El juego es divertido?

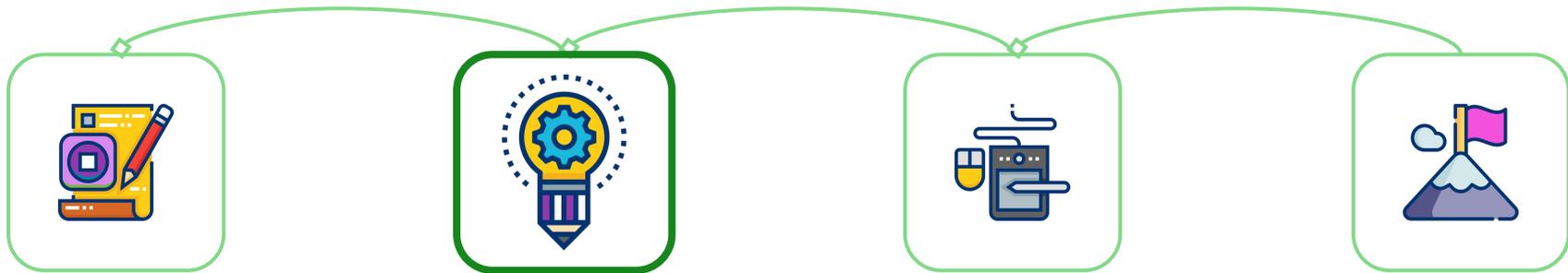
Post-producción

- Seguimiento de errores
- Parches de juego
- Balance de juego
- Nuevo desarrollo de contenido

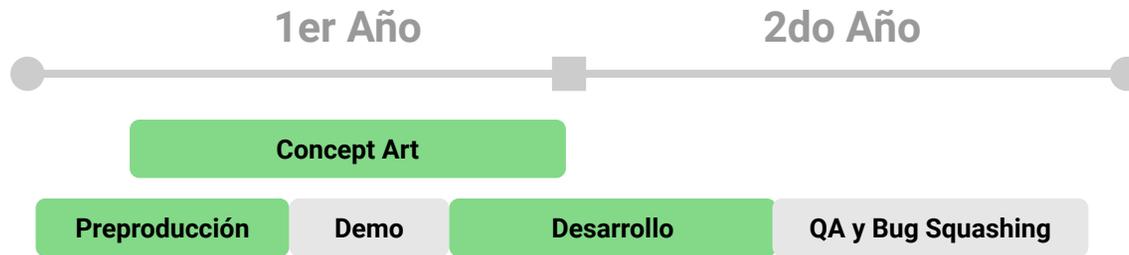


Preproducción

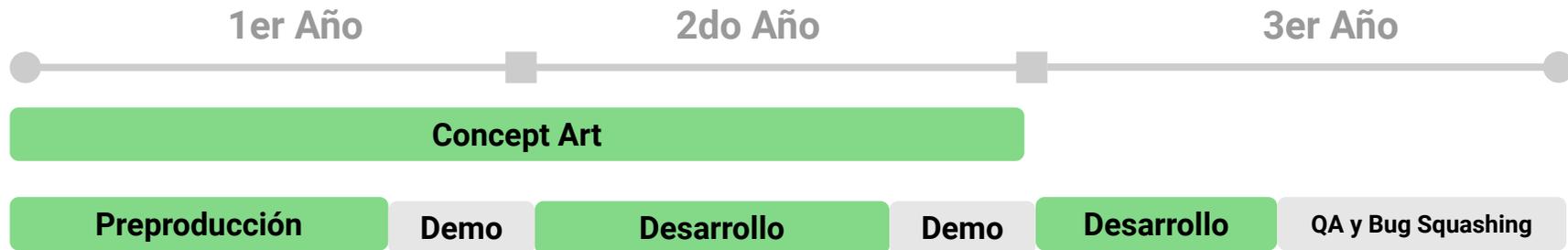
Hay procesos que son muy específicos, por ejemplo el ***concept art***.



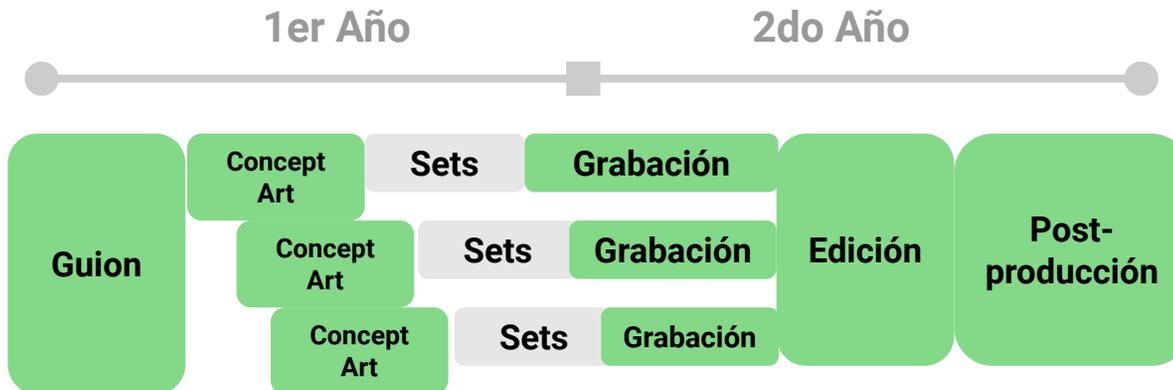
Indie



AAA



Cine



Metodología y procesos creativos

Etapas de producción

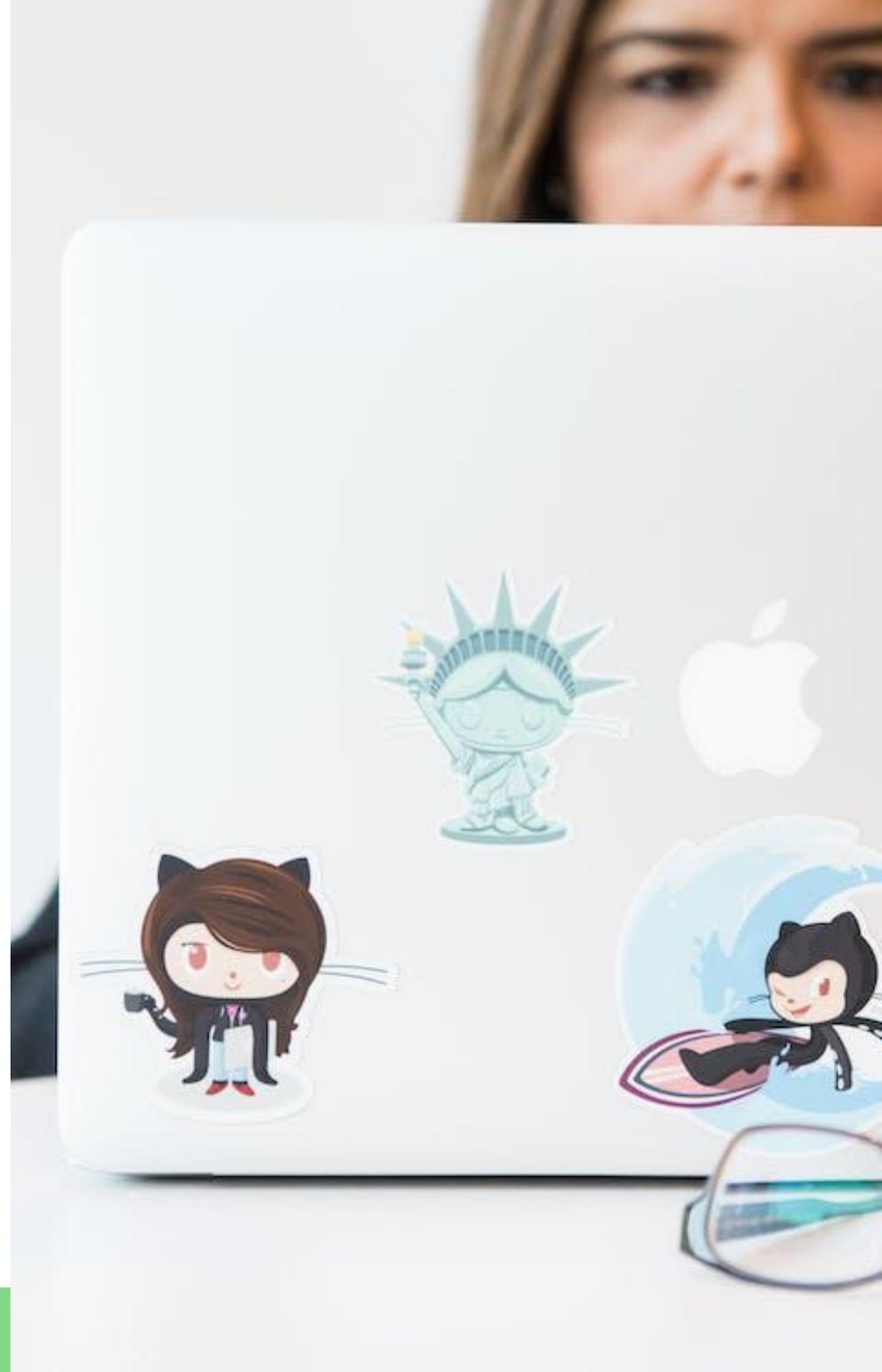
Metodología

Preparar el trabajo creativo puede ser desafiante, somos apasionados, pero eso puede afectar al proceso de producción.



Metodología

Una forma de trabajar eficientemente es a través de distintas metodologías que nos permitirán llegar a nuestros objetivos de manera eficaz.



Mentes creativas

Después de todo, los departamentos de arte tienen muchas personas con ideas geniales, pero hay que poder ponerlas en orden para que esto funcione.



Brainstorming

El brainstorming es una técnica elaborada por Alex Faickney Osborn.

Propone la generación de ideas creativas por un grupo de personas.



¿En qué consiste?

La lluvia de ideas es una herramienta usada para lograr identificar las causas de un problema y sus posibles soluciones.



Pasos:

- Busca un coordinador.
- Define tus objetivos.
- No criticar las ideas de los miembros de la reunión.
- Dejar libertad para nuevas ideas.



Pasos:

- Favorecer el cruce de ideas entre los miembros de la reunión.
- Comenzar por problemas sencillos.
- Dar preguntas del tipo «¿cómo?»

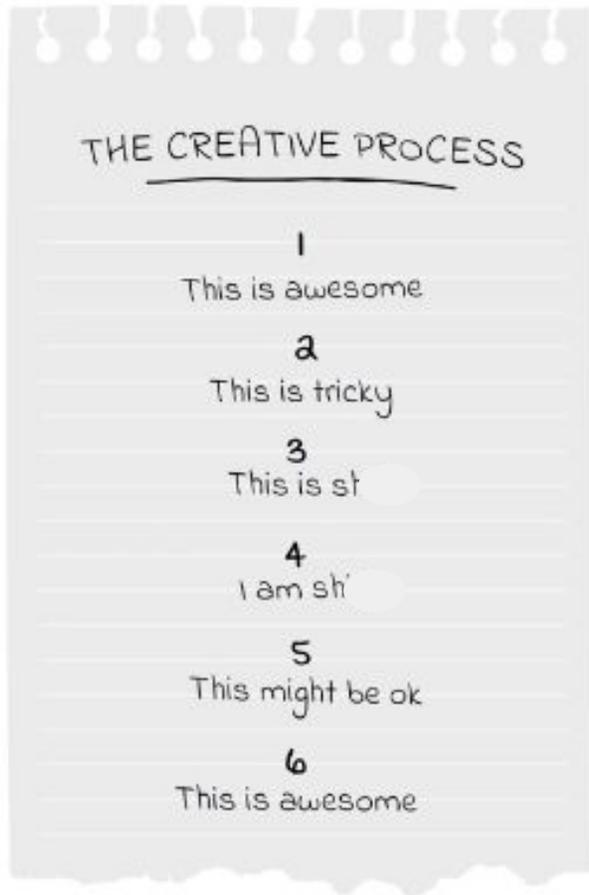


Método SCAMPER

- Sustituir
- Combinar
- Adaptar
- Modificar
- Poner otro uso
- Eliminar
- Reordenar



Curva de desempeño



Ron Ashtiani

Brief, moodboards y Guía estilística

Etapas de producción

Investigación

Para evitar regresar a nuestros pasos, es muy importante hacer un proceso de investigación para nuestro proyecto.



El brief creativo

El brief es el documento guía en donde se recaba y se plasma información pertinente sobre un cliente, o proyecto que se desee crear y sus necesidades.

El brief creativo

El objetivo debe ser **preciso y conciso**.

Lo principal es definir un objetivo, ya que así se podrán establecer las técnicas y estilo de arte adecuado al proyecto.

Technical Specifications:

Neil Blevins

Deliverables: at least 3 thumbnails, upon approval, 1 final painting.

Style: Anywhere between Realistic to Photo real.

Schedule: Due October 1st 2020

Final Res & Aspect Ratio: TIF at least 3k in the longest dimension. Either 0.8 aspect ratio (for vertical images), 1.4-1.6 aspect ratio (for horizontal images) or 2.39 aspect ratio (for wide screen images)

Reference:

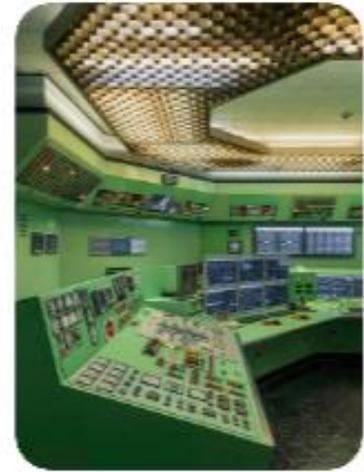
Art Period: NASA style painting crossed with a photo real effects movie like Elysium.



1) Stellaris Videogame, 2) Mitchell Stuart, 3) Unknown, 4) Star Trek The Next Generation "Relics"

Moodboards

Un moodboard es una herramienta gracias a la cual conseguirás tener las ideas muy claras para avanzar o arrancar un proyecto.



Herramientas



Pinterest



PureRef

Guía Estilística

Es una herramienta e incluso podemos decir que casi es un prototipo, como el primer bocado de lo que va a ser tu proyecto.

AUNTIE'S RESTAURANT STAGES

ROOF



OVEN



TERRACE



STONES



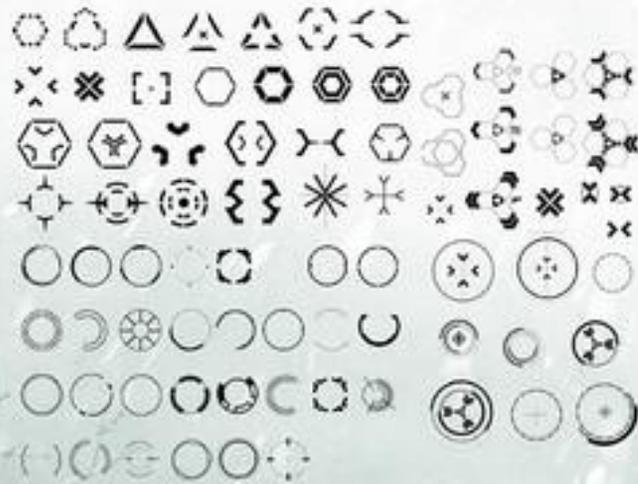
FLOWER BEDS



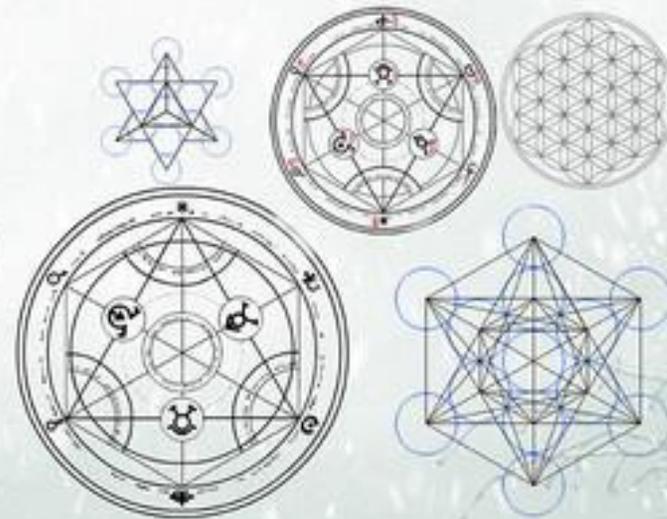
Visual Style Guide

Geometric Shapes

All UI elements should be built from simple and clear geometric shapes. At the same time, background elements can be designed with complicated occult and mystic ornaments. Those elements will have a different look one from another to separate interactive vital interface elements from noisy and complementary background ones. Here are some examples:



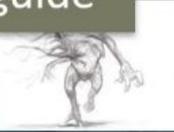
VS



Building a style guide

Ron Ashtiani

ART STYLE WHAT NOT TO DO!



Too Human (Zombie)

- Creatures are bipedal. The Thing never walks like a human once burst out
- Creatures are too symmetrical
- Creatures have an expression on their faces that looks human
- The Thing is not a Zombie



Too Gamey/Cartoony

- Physical forms like limbs, tentacles are oversized and so make the creature look cartoony
- Creatures have a uniformly plastic like shine to them, as if they are all one material
- Creatures are wearing clothes to cover their modesty, detracts from the horror
- Creatures have very saturated /multicolored look



Too Demonic

- Too much like typical satanic Daemons
- The Thing is really quite alien in its appearance, these examples are not
- No signs of duplication. Little "Thing like" disfigurement



Just right – realistically stylized "Hyper Real"

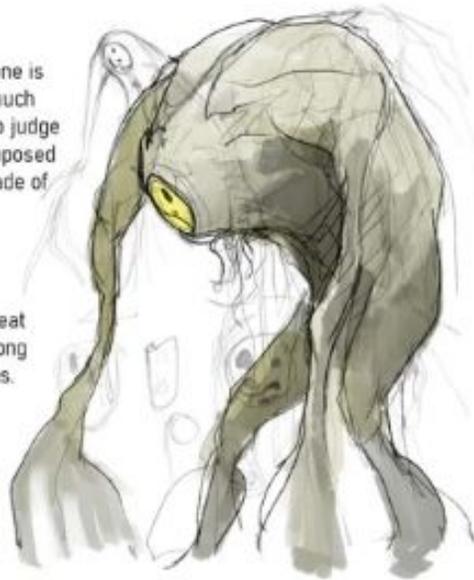
- The rendering of the creature surfaces is realistic and contrasting
- They have mutations and disfigurements
- Insect like spindles and tentacles, feelers
- They look anatomically plausible, like they can really move
- You can tell what they were before they burst out into a creature



I dont think the detail on this one is going to work as it looks too much like an animal, and it is hard to judge the scale, these things are supposed to be as big as a house and made of the Earth. Not keen on the singular eye.

The irregular root like shapes of the arms are great and also the way they are so long as to also work as legs or arms. Wil create an interesting movement gate. Arms good for swiping as an attack or stamping

Key take away: **THE ARMS**



This one is a bit too skeletal and weedy. As an enemy type this creature is strong and can knock down buildings etc Also the single "lamp head" eye is not ideal.

The greenery growing all over it is cool, the vines and especially the nest like structure on the top. Although making more of it would be good.

Key take away: **THE NEST ON TOP, VINES**



The body shape of these is great and I would like you to use this body shape going forward but incorporate details that are called out from other designs.



1) Not a fan of this one, houses on the top will seem repetitive when we have several on screen at once.



2) Love the tree on top and having some rocks in there with the roots, less rock than this one though please



3) Great overall but lets not use the glow-ing green as that is used for a different creature.



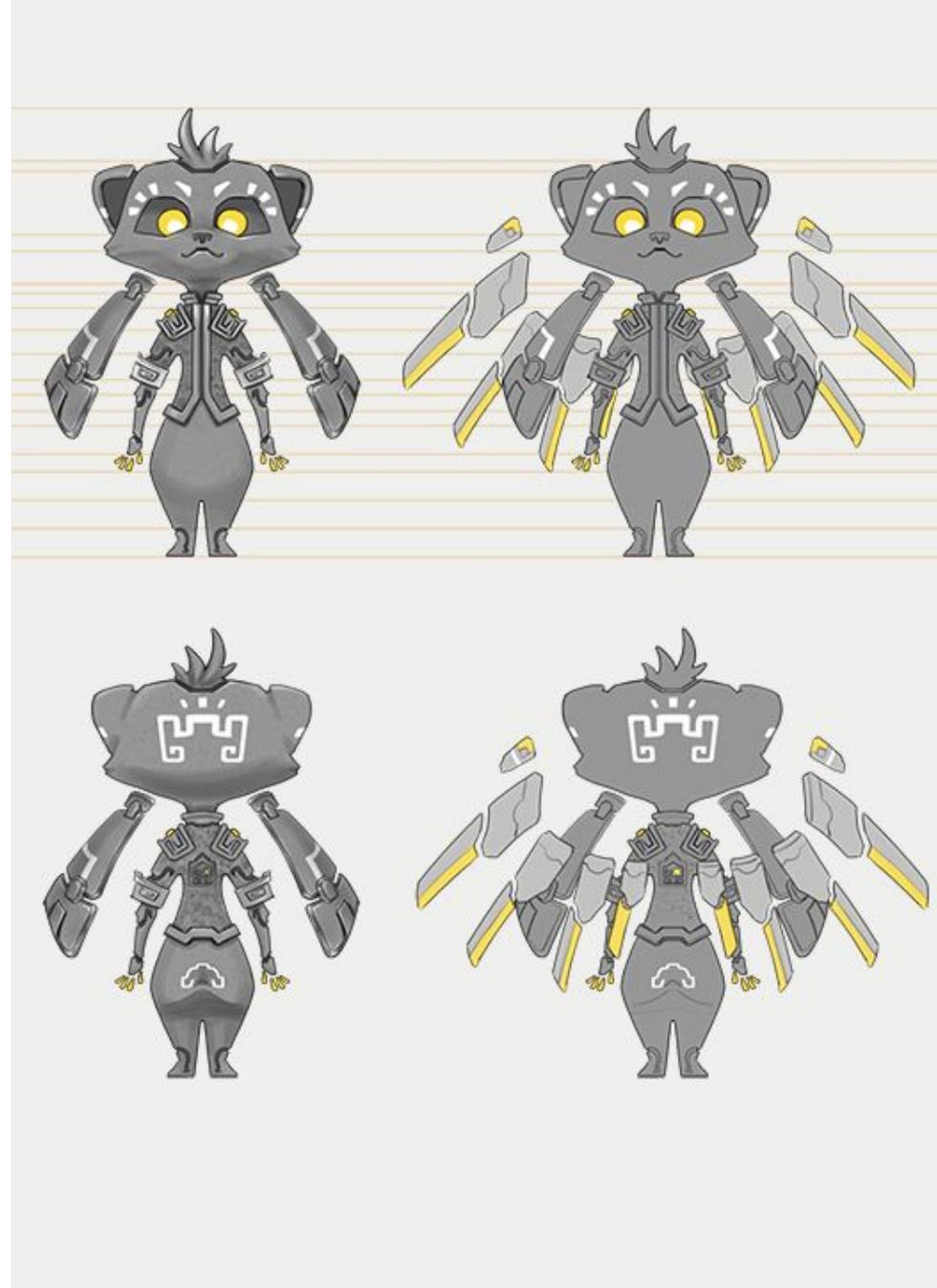
4) Love the long arms like the version top Left.

Concept, sequence, key beats, sell sheets y splash art

Etapas de producción

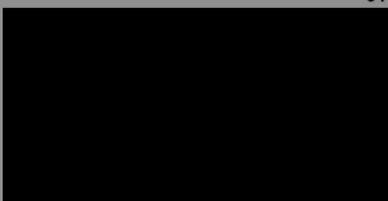
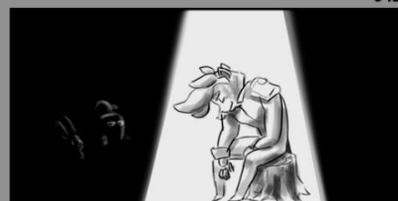
Concept art

Todo el arte que ya conoces se realiza en la etapa de preproducción, hay muchísimos tipos de concepto que se pueden dibujar.



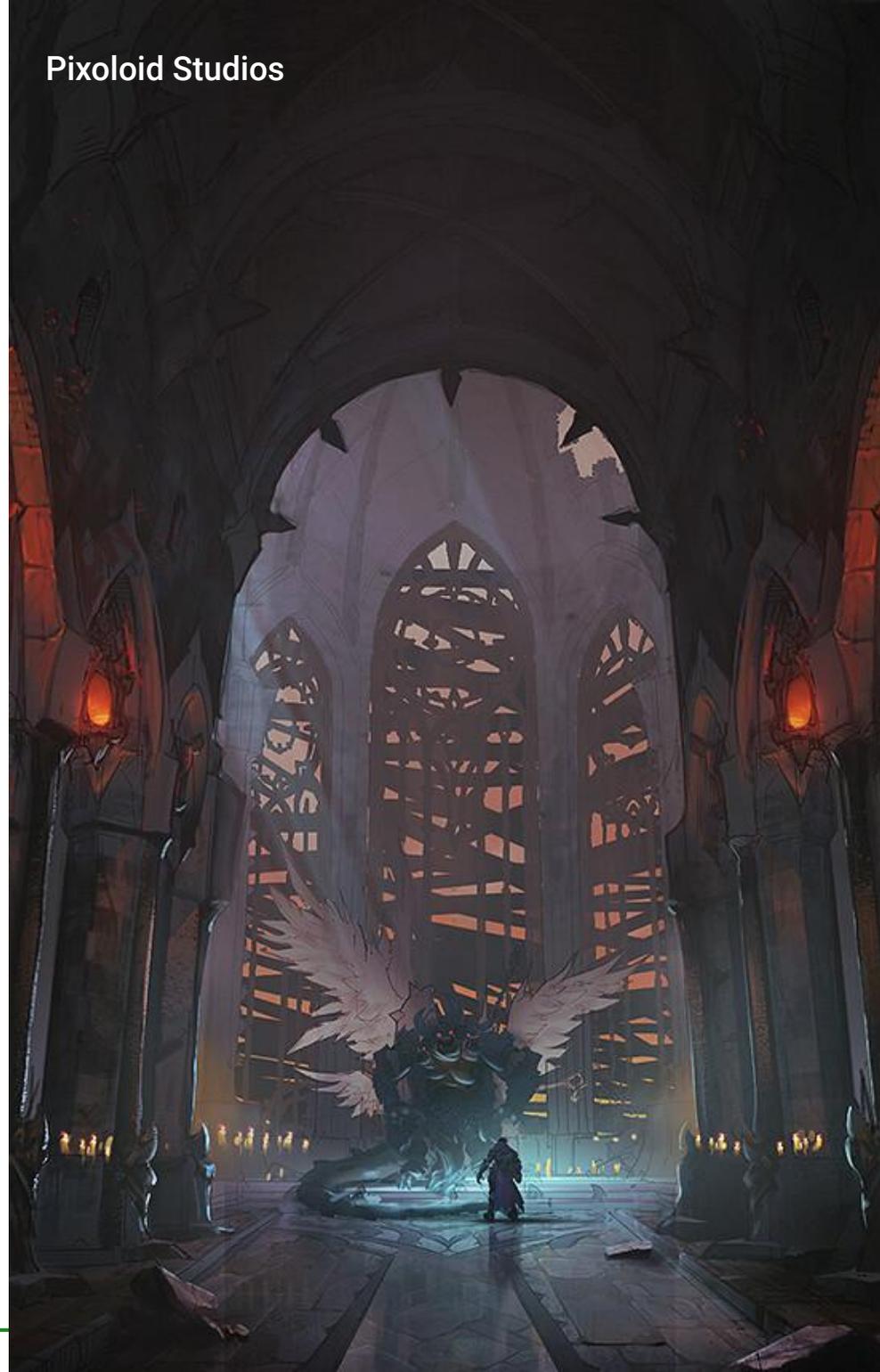
Sequence art

Es el tipo de arte que nos cuenta qué está sucediendo, ya sea para un *storyboard* o una secuencia animada.

<p>033</p>  <p>-Leader of the MEERKAT FORCE!</p>	<p>034</p>  <p>A volcano appears on background and explodes to finish Anko's introduction</p>	 <p>Camera mov... and Floppy h...</p>
<p>037</p>  <p>...Meerkat Force?</p>	<p>038</p>  <p>That means you're Guardians!</p>	 <p>Where are...</p>
<p>041</p>  <p>Kara: oh... Scene goes pitch black</p>	<p>042</p>  <p>-sniffs* The others... A spotlight shines on Anko who is sitting on a tree stump</p>	 <p>The team Strewn.ab</p>
<p>045</p>  <p>-Indeed!</p>	<p>046</p>  <p>-And before I ask you to find it, what do you say about a quest? You kids love quests!</p>	 <p>*Both nod</p>

Keybeats

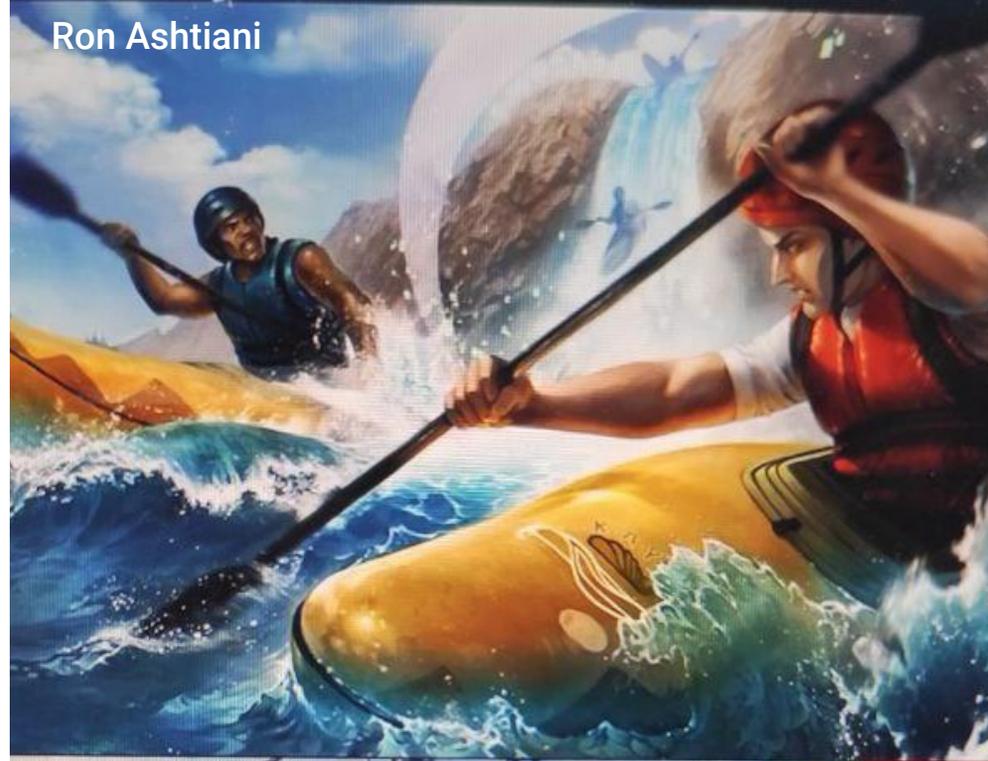
Es la pieza que establece la iluminación de las cinemáticas, para *teasers* y *trailers*.



Sell sheets

El sell sheet es un diagrama que nos permite ver cómo se ve el juego antes de que exista preproducción.

Ron Ashtiani



Splash art

Arte promocional, lo utilizamos en la etapa de estrategia de marketing. Suele ser una ilustración con un **alto impacto visual.**

Anthrox Studio



Tipos de Líderes

Dirección de un equipo

Tipos de líderes

Un director de arte es el capitán de la producción artística, sabemos ahora que necesita más que saber dibujar.



Gainax

Tipos de líderes

Algunos líderes pueden ser más eficaces que otros a la hora de dirigir y motivar a su equipo.



El Jefe

Sr. Perfecto

El "Coach"

Descripción	Exige el cumplimiento sin opción a la discusión.	Establece un nivel de rendimiento muy alto.	Desarrolla a los miembros del equipo a largo plazo.
Lo que suelen decir	"Haz lo que digo, yo mando".	"Hazlo cómo yo lo hago porque sé que soy el mejor".	"¿Has pensado en probar esto?".
Lo que intentar lograr	Consigue que se hagan las cosas; controla la situación; los miembros del equipo entran en acción.	Exige un alto nivel de calidad sin perder el tiempo.	Un equipo más autosuficiente, menos gestión en el futuro.
Cuándo puede funcionar	En una crisis , cuando el tiempo es limitado o cuando hay miembros del equipo problemáticos.	Cuando se necesitan resultados rápidos y los plazos son apremiantes.	Trabaja para desarrollar el rendimiento a largo plazo en individuos capaces.
Impacto en el equipo a largo plazo	Impacto negativo.	Ganancia a corto plazo , impacto negativo a largo plazo, el equipo no aprendió de sus errores.	Un impacto mayormente positivo , aunque los individuos menos capaces sin una instrucción clara.

El Demócrata

El Sanador

El Visionario

Descripción

Pide la opinión del equipo.

Quiere armonía en el bienestar físico y emocional.

Visualiza el proyecto y confía en el equipo.

Lo que suelen decir

"¿Qué piensas?".

"El trabajo no es tan importante como tu bienestar".

"Ven conmigo en este viaje".

Lo que intentar lograr

Un sentimiento de propiedad, desarrollo del equipo y participación.

Romper con el enfoque laboral y conectar a nivel personal.

Confía en el camino a seguir; se apasiona por el plan; impulsa el cambio positivo.

Cuándo puede funcionar

Fomenta la aceptación de las ideas por parte de todo el equipo.

Cuando se sanan las grietas y el estrés baja.

Cuando se necesita un cambio, un nuevo plan o una nueva motivación. Para crear energía en el equipo.

Impacto en el equipo a largo plazo

Impacto **mayormente positivo**, más con un equipo con **experiencia**. No se recomienda cuándo el **tiempo es crítico**.

Positivo en el mantenimiento de **la salud del equipo** pero **a costa de alcanzar los objetivos**.

Positivo para el **empoderamiento** y debe ser la norma cuando **todo funciona bien**.

Headline style description

What this leader might say

What they are trying to achieve

When this style works

Overall impact on the team longer term

The Boss

Demands compliance without the option of discussion.

"Do as I say, I am in charge."

Get things done; control the situation; kick team members into action.

In a crisis, when time is limited or when there are problem team members who need to "put up or shut up".

A negative impact in the long-term.

Mr Perfect

Sets a very high standard of performance.

"Do as I do because I know/I am the best."

Demands high standards without wasting time.

When quick results are needed and deadlines are tight.

Short term win but a long-term negative impact as the team don't get the opportunity to learn from their mistakes

Coach

Develops team members for the long term.

"Have you thought about trying this?"

A more self-reliant team that will need less managing in future.

Works to develop long-term performance in capable individuals.

A mostly positive impact, however less capable individuals can get lost without clear instruction.

Headline style description

What this leader might say

What they are trying to achieve

When this style works

Overall impact on the team longer term

Democrat

Asks for input from the team.

"What do you think?"

A feeling of ownership, team development and involvement.

Building "buy in" to ideas from the whole team.

A mostly positive impact, especially with experienced team members. Not good for time-critical decisions.

Healer

Wants harmony in the physical and emotional wellbeing

The work isn't as important as your wellbeing."

Break away from a work focus and lower guard to connect on a personal level.

When healing rifts and calming stress.

Positive in maintaining the health of the team but at cost of hitting goals.

Visionary

Envisionate the project and trusts the team

"Come with me on this journey."

Confidence in the road ahead; passionate for the plan; drive for positive change.

When change, a new plan or new motivation is needed. To build energy in the team.

A positive force for empowerment and should be the standard when all is working well.

Cómo delegar en un equipo

Dirección de un equipo

Pros del trabajo en equipo

- Mayor innovación
- Conocimientos compartidos
- Personas **más felices**



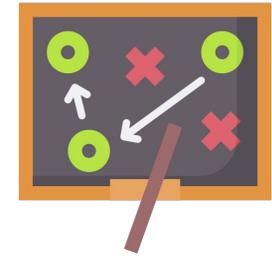
Las 5 “C” del trabajo en equipo



Confianza



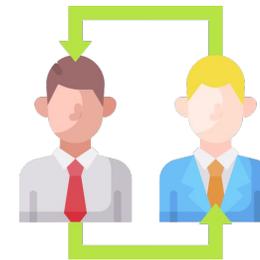
Compromiso



Coordinación



Comunicación



Complementariedad

Delegar es un Arte

La delegación no consiste en dar la carga de trabajo a otra persona. Se trata de dar **las tareas correctas a la persona adecuada** que puede manejarlas mejor.



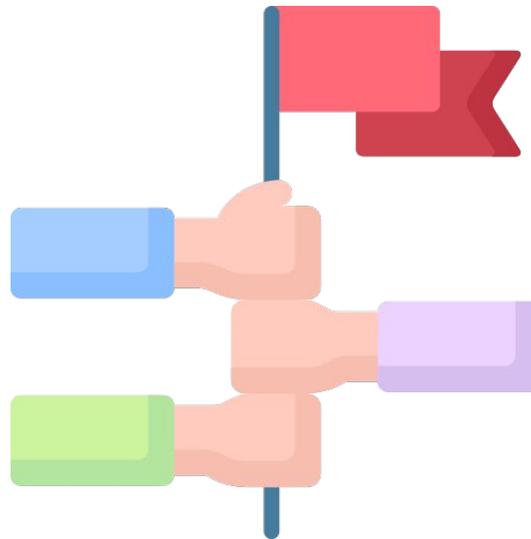
Determina objetivos

Escoge a la persona adecuada

Sé descriptivo con las tareas

Pide dudas y sugerencias

Escucha atentamente



Expresa tu confianza al equipo

Establece metas y *deadlines*

Mantén la conversación activa

Retroalimentación mutua

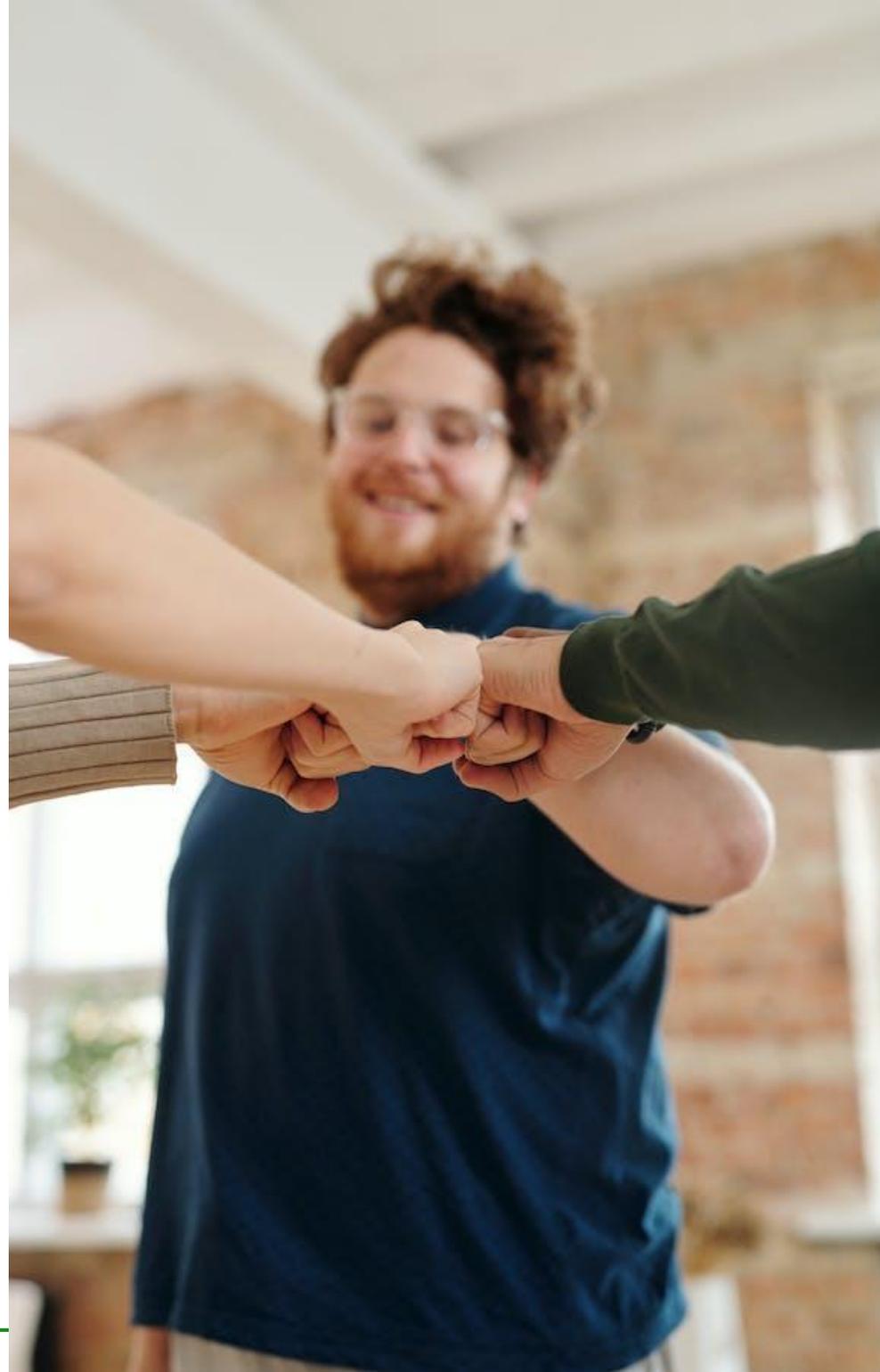
Reconoce el trabajo y al equipo

Tips generales de management

Dirección de un equipo

Crecimiento mutuo

Es importante recordar que trabajas **con personas** y queremos desarrollar su **potencial**.



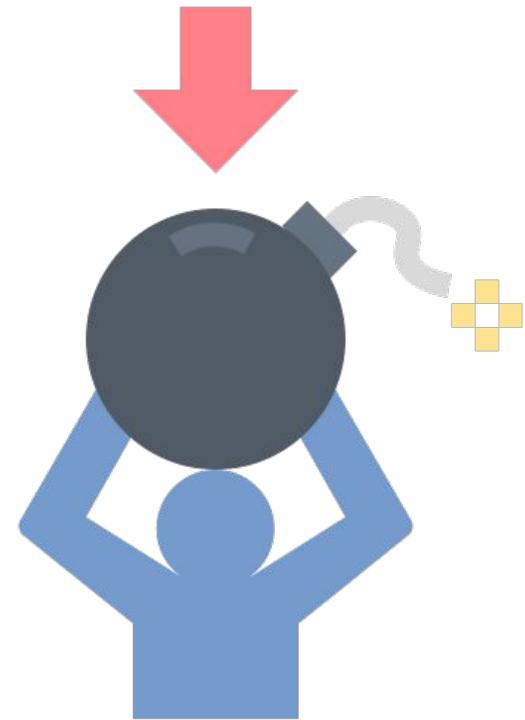
Conoce velocidades

Cada miembro tiene sus propios métodos para hacer las cosas, conoce cuánto tiempo toma.



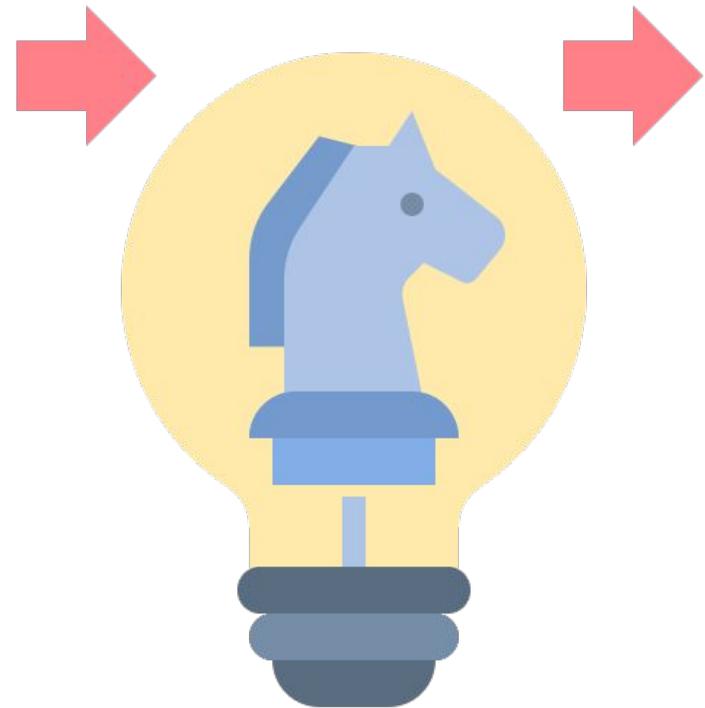
No presiones

Evita a toda costa el “*micro-management*”, ya que mata el proceso creativo y compromete la entrega.



Planea a futuro

Muchas curvas y retrocesos van a suceder, piensa cómo resolverlas antes de que sucedan.



Las cosas pequeñas

¡También **toman tiempo!** Piénsalo dos veces antes de pedir ese “pequeñísimo” cambio.



Sé honesto

Contigo mismo, con el equipo y con los productores, la transparencia es la mejor ruta a tomar.



Recopila datos

Ahora sabes más sobre tu equipo, es buena idea crear documentación sobre progreso y rendimiento.



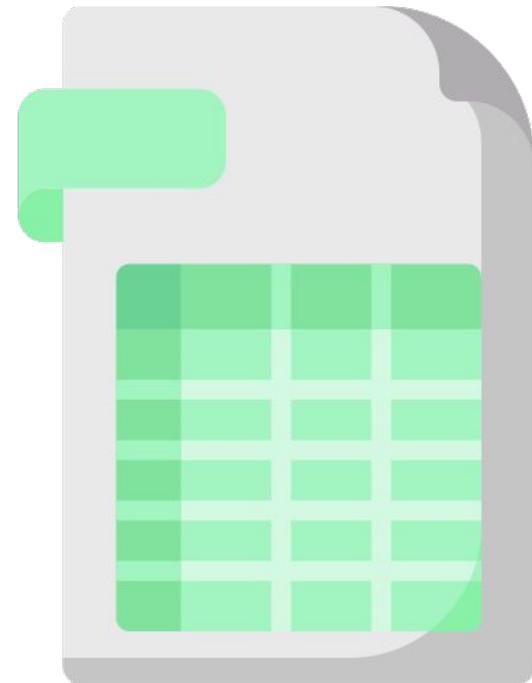
Cuídate del *burnout*

Un mal muy común.
Implementa
estrategias y cuídate
al igual que cuidas a
tu equipo.



Hojas de cálculo

¿Pensabas que no las ibas a utilizar jamás? ¡Error! Son un gran aliado en la organización del trabajo.



Confía

Las personas son más felices si hacen las cosas a su manera, ¡confía en tu equipo y en los resultados!



Di gracias

Dar las gracias no cuesta nada y garantiza que todos se sientan apreciados en el proyecto.



Feedback en el proceso Iterativo

Dirección de un equipo

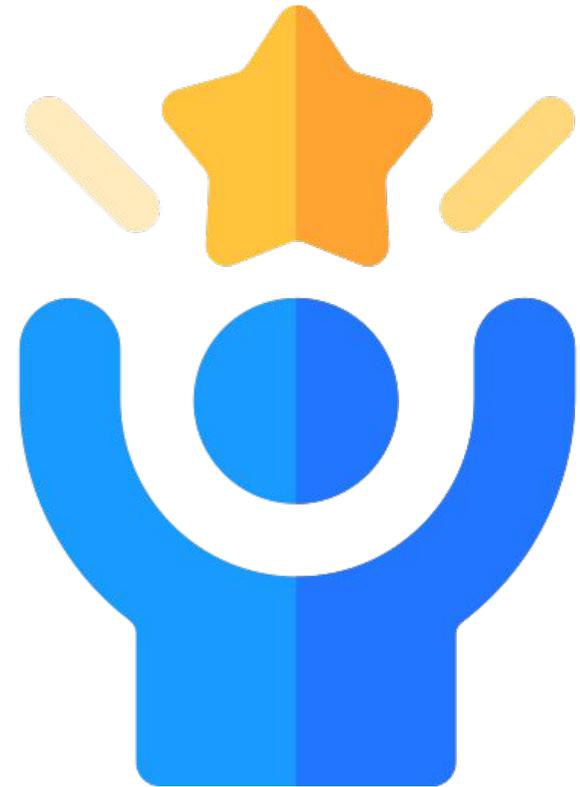
El temido *feedback*

A veces puede llegar a ser intimidante; sin embargo, el feedback nos ayuda a mejorar la calidad de nuestro trabajo.



Comunicación Asertiva

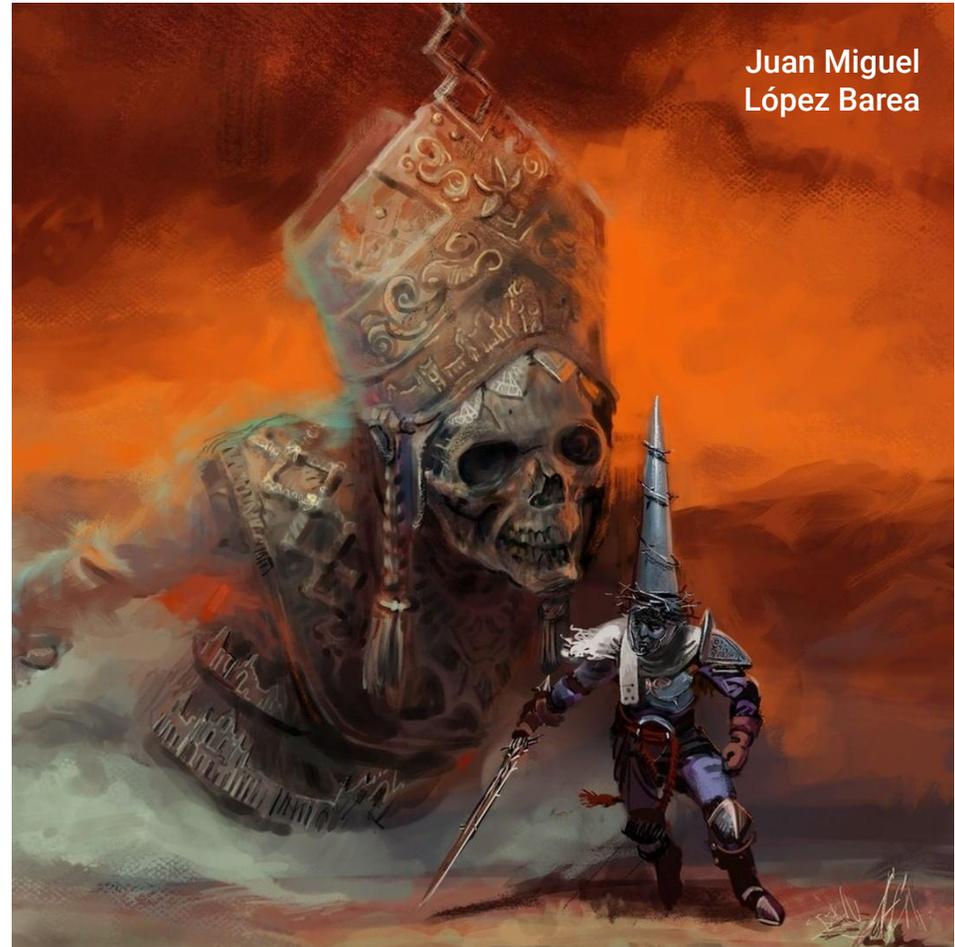
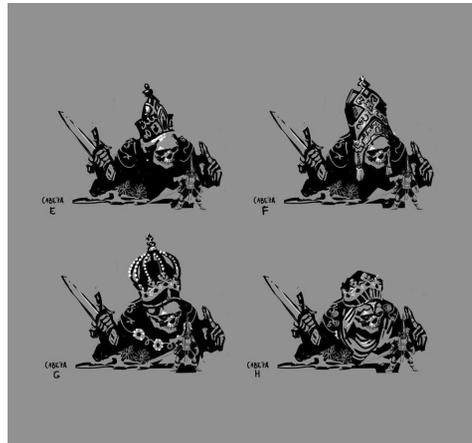
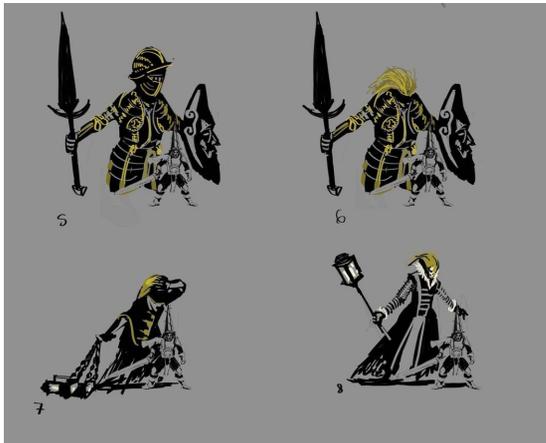
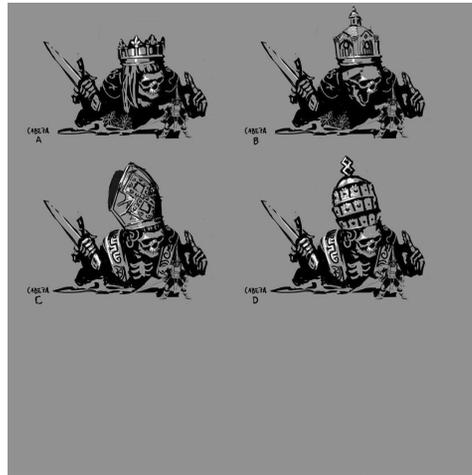
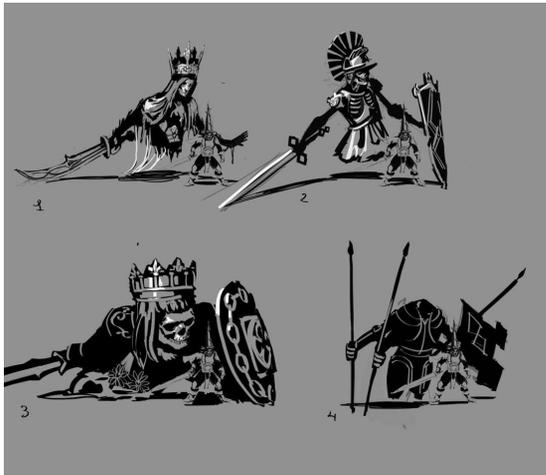
La comunicación **no** tiene por qué **asustar**.
Dialoga con **calma y**
respeto tus ideas.



Proceso Iterativo

Puedes pensar en un proceso iterativo como si fuese un método de prueba y error que nos acerca al objetivo.





Cómo dar feedback

Directo

Pide sugerencias

A tiempo

Equilibrado

Descriptivo

Específico

Selectivo

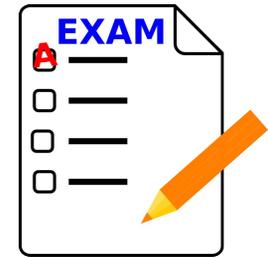


- Felicitar al estudiante por terminar el curso



- ¿Qué aprendió?

- Haz el examen



- Califica el curso con 5 estrellas



- Nos vemos

GOODBYE!

Conclusión del curso

¡Ahora cuentas con lo necesario para ser un gran Director de Arte!