

Contingut

Dades generals.....	2
Competències	2
Bàsiques i generals	2
Específiques	2
Resultats d'aprenentatge.....	3
Continguts.....	4
Descripció	4
Índex.....	4
Metodologia docent.....	6
Activitats formatives.....	6
Avaluació i qualificació	7
Avaluació Continuada.....	7
Revaluació	8
Avaluació única.....	9
Revaluació	10
Criteris específics de la nota No Presentat:	10
Bibliografia	11
Assignatures recomanades.....	11
Altres	11

REPRESENTACIÓ GRÀFICA

Dades generals

- **Codi de l'assignatura:** 200113
- **Estudis:** Creació Artística per a Videojocs i Jocs Aplicats
- **Curs acadèmic:** 2017-2018
- **Descripció breu:** La "Representació gràfica" és l'aprenentatge de les formes de representació d'objectes, espais i persones, tenint en compte diferents sistemes de representació, perspectives, tècniques i formats.
- **Crèdits ECTS:** 6
- **Idioma principal de les classes:** Català
- **S'utilitza oralment la llengua anglesa en l'assignatura:** No
- **S'utilitzen documents en llengua anglesa:** Si
- **Durada:** semestral
- **Curs:** primer
- **Semestre:** 1S
- **Professorat:** Anna Pujol, Jorge Egea

Competències

Bàsiques i generals

Competències bàsiques:

[CB1] Que els estudiants hagin demostrat posseir i comprendre coneixements en una àrea d'estudi que parteix de la base de l'educació secundària general, i se sol trobar a un nivell que, si bé es recolza en llibres de text avançats, inclou també alguns aspectes que impliquen coneixements procedents de l'avantguarda del seu camp d'estudi.

[CB4] Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tant especialitzat com no especialitzat.

Competències generals:

[CG4] Capacitat de formular, dissenyar i gestionar projectes i de buscar i integrar nous coneixements i aptituds des de la Creativitat.

Específiques

[CE2] Aprendre els paradigmes de creació artística per a la seva posterior aplicació via mitjans digitals.

[CE4] Emprar llenguatges de creació artística per a la realització de produccions digitals.

Resultats d'aprenentatge

[RA1] Conèixerà els lèxics propis del dibuix , la geometria, la morfologia i l'anatomia relacionats amb la producció de tipus artístic , adquirint el vocabulari específic relatiu al contingut.

[RA2] Identificarà els diferents aspectes i els processos de més importància relatius a la teoria de l'art, identificant les manifestacions i pràctiques artístiques més rellevants

Continguts

Descripció

La “Representació gràfica” és l’aprenentatge de les formes de representació d’objectes, espais i persones, tenint en compte diferents sistemes de representació, perspectives, tècniques i formats.

La idea es posar les bases per la representació de futurs conceptes i art final per a videojocs, tant pel que fa a la representació dels personatges com a la representació dels escenaris.

Índex

1. La idea del cos
 - 1.1. Introducció. La tradició dels cànons. Estructura i proporció del cos
 - 1.2. El cos humà al llarg de la H. De l’Art
2. L’Esquelet i l’Estructura
 - 2.1. Blocs bàsics per al dibuix de la figura humana
 - 2.2. Tècniques d’aproximació
3. Musculatura, ritme i composició de la figura
 - 3.1. El model anatòmic
4. El treball amb model.
 - 4.1. La captació del natural. Posse fixa (I)
 - 4.2. La captació del natural. Posse fixa (II)
 - 4.3. L’estudi del Moviment (I)
 - 4.4. L’estudi del Moviment (II)
5. Geometria i Art
 - 5.1. Geometria en l’Art: Arquitectura, Pintura i altres arts
 - 5.2. Formes geomètriques bàsiques bi i tridimensionals. De la recta simple a formes volumètriques complexes
 - 5.3. Condicions de les formes geomètriques planes i tridimensionals: paral·lelisme, perpendicularitat, simetria, asimetria, irregulars..
 - 5.4. Formes modulars
 - 5.5. Exemples de formes geomètriques i modulars en videojocs
6. Representació dièdrica, Mètodes. Problemes de posició i mesures. Superfícies elementals
 - 6.1. Sistema dièdric: plantes, alçats i perfils.
 - 6.2. Sistema dièdric: Sistema tradicional, directe, europeu, americà.
 - 6.3. Problemes de posició i mesures. Escales i detalls
 - 6.4. Superfícies elementals
7. Perspectives paral·leles i projeccions axonomètriques
 - 7.1. Elements de la perspectiva
 - 7.2. Tipus de perspectiva: aèria, invertida, cònica, paral·lela i axonomètrica
 - 7.3. Projeccions axonomètriques: isomètric, dimètric, trimètric, cavallera i militar.
 - 7.4. Exemples de perspectives en videojocs
8. Perspectiva: visió i representació
 - 8.1. Diferents tipus de visions, plans i punts de vista
 - 8.2. Exercicis pràctics d’aplicació de perspectives
 - 8.3. Estudi de l’espai: interior, exterior, obert, tancat, de pas, reduït, ampli,..
 - 8.4. Estudi dels objectes en relació amb l’espai. Posicions, connexions i interrelacions
 - 8.5. Exemples d’aplicacions d’espais i objectes en videojocs

9. Espai i moviment
 - 9.1. Moviments en l'espai: lineals, circulars, continu, ..
 - 9.2. Laberints
 - 9.3. Anàlisi de diferents moviments en l'espai
 - 9.4. Exemples de moviments en videojoc

Metodologia docent

Les classes seran eminentment pràctiques, tot i que s'aniran explicant els diferents continguts, però l'objectiu principal és l'experimentació pràctica i la representació gràfica d'objectes, espais i persones.

Per a la representació gràfica s'utilitzaran tècniques manuals com el dibuix a llapis, el carbonet o altres tècniques plàstiques, així com del software d'Autocad per a la introducció de la representació gràfica en 2D.

Activitats formatives

Activitat	Tipus	Hores amb professor	Hores sense professor	Total
Classe magistral	Presencial	12	0	12
Classe pràctica	Presencial	35	0	35
Resolució de problemes	Treball dirigit	10	20	30
Pràctiques	Treball dirigit	0	40	40
Estudi	Aprentatge autònom	0	30	30
Activitats d'Avaluació	Presencial	3	0	3
		60	90	150

Avaluació i qualificació

Avaluació Continuada

El sistema d'avaluació per defecte és l'avaluació continuada.

Sistema avaluació continuada				
Id	Competència/es associades	Calendari	Tipus d'activitat	Descripció de l'activitat
AA1	CB1, CG2, CE2, CE4	Set. 6	Treball Pràctic	Lliurament dels exercicis dirigits
AA2	CB1-CB2-CG2-CE2-CE4	Set. 7	Treball Pràctic	Lliurament de l'exercici de treball autònom
AA3	CB1-CG2-CE2-CE4	Set 9, 10, 11 i 12	Treball Pràctic	2D amb perspectiva axonometrica d'un objecte
AA4	CB1-CB2-CG2-CE2-CE4	Set 13, 14, 15 i Avaluació	Treball Pràctic	Creació d'un espai amb diferents punts de vista i moviments

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [avaluació]} = 0.5 \cdot \text{Nota_Cos} + 0.5 \cdot \text{Nota_Geometria}$$

$$\text{Nota_Cos} = 0.5 \cdot \text{AA1} + 0.5 \cdot \text{AA2}$$

$$\text{Nota_Geometria} = 0.5 \cdot \text{AA3} + 0.5 \cdot \text{AA4}$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0
- Si $(\text{Nota_Cos} < 5)$ o $(\text{Nota_Geometria} < 5)$, llavors la Nota final [avaluació] serà com a màxim un 4

Revaluació

Sistema avaluació continuada: revaluació					
Avaluació		Revaluació			
Id	Tipus d'activitat	Id	Calendari	Tipus d'activitat	Observació
AA1	Treball Pràctic	AR1	Revaluació	Treball Pràctic	Nova data de lliurament
AA2	Treball Pràctic	AR2	Revaluació	Treball Pràctic	Nova data de lliurament
AA3	Treball Pràctic	AR3	Revaluació	Treball Pràctic	Nova data de lliurament
AA4	Treball Pràctic	AR4	Revaluació	Treball Pràctic	Nova data de lliurament

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [revaluació]} = 0.5 \cdot \text{Nota_Cos} + 0.5 \cdot \text{Nota_Geometria}$$

$$\text{Nota_Cos} = 0.5 \cdot \text{AR1} + 0.5 \cdot \text{AR2}$$

$$\text{Nota_Geometria} = 0.5 \cdot \text{AR3} + 0.5 \cdot \text{AR4}$$

Criteris:

- Si un alumne no es presenta a alguna activitat de revaluació, es prendrà la nota corresponent de l'activitat d'avaluació
- Si ($\text{Nota_Cos} < 5$) o ($\text{Nota_Geometria} < 5$), llavors la Nota final [revaluació] serà com a màxim un 4

Avaluació única

Sistema d'avaluació única				
Id	Competència/es associades	Calendari	Tipus d'activitat	Descripció de l'activitat
AA1	CB1, CG2, CE2, CE4	Set. 7	Treball Pràctic	Lliurament dels exercicis dirigits
AA2	CB1-CB2-CG2-CE2-CE4	Set. 7	Treball Pràctic	Lliurament de l'exercici de treball autònom
AA3	CB1-CG2-CE2-CE4	Avaluació	Treball Pràctic	2D amb perspectiva axonometrica d'un objecte
AA4	CB1-CB2-CG2-CE2-CE4	Avaluació	Treball Pràctic	Creació d'un espai amb diferents punts de vista i moviments

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [avaluació]} = 0.5 \cdot \text{Nota_Cos} + 0.5 \cdot \text{Nota_Geometria}$$

$$\text{Nota_Cos} = 0.5 \cdot \text{AA1} + 0.5 \cdot \text{AA2}$$

$$\text{Nota_Geometria} = 0.5 \cdot \text{AA3} + 0.5 \cdot \text{AA4}$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0
- Si ($\text{Nota_Cos} < 5$) o ($\text{Nota_Geometria} < 5$), llavors la Nota final [avaluació] serà com a màxim un 4

Reavaluació

Sistema avaluació única: reavaluació					
Avaluació			Reavaluació		
Id	Tipus d'activitat	Id	Calendari	Tipus d'activitat	Observació
AA1	Treball Pràctic	AR1	Reavaluació	Treball Pràctic	Nova data de lliurament
AA2	Treball Pràctic	AR2	Reavaluació	Treball Pràctic	Nova data de lliurament
AA3	Treball Pràctic	AR3	Reavaluació	Treball Pràctic	Nova data de lliurament
AA4	Treball Pràctic	AR4	Reavaluació	Treball Pràctic	Nova data de lliurament

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [reavaluació]} = 0.5 \cdot \text{Nota_Cos} + 0.5 \cdot \text{Nota_Geometria}$$

$$\text{Nota_Cos} = 0.5 \cdot \text{AR1} + 0.5 \cdot \text{AR2}$$

$$\text{Nota_Geometria} = 0.5 \cdot \text{AR3} + 0.5 \cdot \text{AR4}$$

Criteris:

- Si un alumne no es presenta a alguna activitat de reavaluació, es prendrà la nota corresponent de l'activitat d'avaluació
- Si $(\text{Nota_Cos} < 5)$ o $(\text{Nota_Geometria} < 5)$, llavors la Nota final [reavaluació] serà com a màxim un 4

Criteris específics de la nota No Presentat:

Es considerarà un alumne no presentat quan li quedi per entregar algun treball d'algun dels mòduls.

Bibliografia

Bàsica:

- Moreaux, A. *Anatomía artística del Hombre*. Capitel Ediciones, ISBN: 9788484510222.
- Goldfinguer E., *Human Anatomy for Artist*. The Elements of Form, Oxford University Press, 1991, ISBN: 9780195052064
- Simblet, S. *Anatomía para el artista*. Ed. Blume, 2016, ISBN 9788480769631
- Chevalier A., *Dibujo industrial*. Editorial Noriega.
- Preciado C., Moral F. J., *Normalización del dibujo técnico*. Donostiarra.
- Ching F., *Arquitectura: Forma, Espacio y Orden*. Ed. Gustavo Gili, Mèxic.
- Edwards, B., *Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro*. Ed. Urano. Barcelona.
- Solariski, C. *Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting-Edge Art techniques for winning video game design 2012*

Complementària:

- Eco, U. *Historia de la Belleza*, Ed. Lumen ISBN: 9788426414687.
- Munari B., *¿Cómo nacen los objetos? (apuntes para una metodología proyectual)* Ed. Gustavo Gili. Barcelona.
- Black M., *Cómo se representan las imágenes, en Arte, percepción y realidad*. Ed. Paidós. Barcelona.
- Maier M., *Procesos elementales de proyección y configuración*. Ed. Gustavo Gili. Barcelona.

Altres recursos:

- <http://tecnicadedibujo.com/>
- <http://www.dibujotecnico.com/sistemas-de-representacion-en-geometria-descriptiva/>
- <http://www.pinturayartistas.com/>
- <http://arte.about.com/od/Que-es-el-arte/fl/Figuras-geometricas.htm>

Material audiovisual:

- www.adobe.com/education
- <https://color.adobe.com/es/create/color-wheel/>

Assignatures recomanades

- No n'hi ha

Altres

- El sistema d'avaluació per defecte és l'avaluació contínua. Si vols acollir-te a l'avaluació única, ho has de comunicar per escrit al professor de l'assignatura i al coordinador de grau durant les dues primeres setmanes del semestre
- El calendari de les activitats d'avaluació és orientatiu. El professor concretarà el dia, hora i canal de lliurament de l'activitat durant el curs i amb una antelació suficient