

Contingut

Dades generals.....	2
Competències	2
Bàsiques i generals	2
Específiques	2
Resultats d'aprenentatge.....	3
Continguts.....	4
Descripció	4
Índex.....	4
Metodologia docent.....	5
Activitats formatives.....	5
Avaluació i qualificació	6
Avaluació Continuada.....	6
Revaluació	7
Avaluació única.....	8
Revaluació	9
Criteris específics de la nota No Presentat:	9
Bibliografia	10
Altres.....	10

TEORIA DE LA IMATGE

Dades generals

- **Codi de l'assignatura:** 200213
- **Estudis:** Creació Artística per a Videojocs i Jocs Aplicats
- **Curs acadèmic:** 2016-2017
- **Descripció breu:** Matèria d'expressió artística d'introducció a l'anàlisi de la naturalesa de les imatges i d'introducció a la creació visual i de gràfics aplicats als videojocs.
- **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:** Teresa Vidal (tvidal@enti.cat)

Competències

Bàsiques i generals

Competències bàsiques:

[CB2] Que els estudiants sàpiguen aplicar els seus coneixements al seu treball o vocació d'una forma professional i posseïxin les competències que solen demostrar-se per mitjà de l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins la seva àrea d'estudi.

[CB3] Que els estudiants tinguin la capacitat de reunir i interpretar dades rellevants (normalment dins la seva àrea d'estudi) per emetre judicis que incloguin una reflexió sobre temes rellevants d'índole social, científica o ètica.

Competències generals:

[CG2] Capacitat de treballar autònomament, de forma organitzada i amb resistència a les situacions frustrants i amb tensió.

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.

[CEP1] Estimular la creativitat.

Resultats d'aprenentatge

[RA1] Compondrà els valors discursius i comunicatius dels elements morfològics de la imatge.

[RA2] Distingirà entre les diferents perspectives teòriques de la comunicació artística.

[RA3] Dominarà els principis del disseny gràfic per al desenvolupament i la direcció de projectes.

[RA4] Analitzarà i expressarà els continguts gràfics en termes de forma, tècnica, funcionalitat i finalitat d'informacions visuals.

[RA5] Plantejarà i solventarà problemes de disseny: Design Thinking Process.

[RA6] Generarà propostes gràfiques creatives i innovadores.

Continguts

Descripció

L'assignatura es divideix en dues parts, una de pràctica i una teòrica, que s'imparteixen en paral·lel.

La part teòrica té per objectiu fer una introducció en aquells elements bàsics de la composició d'un grafisme, des del pur signe o mínima expressió visual, fins a la complexitat d'una imatge 2D i 3D, fixe o animada, tenint en compte les seves formes, creativitat, colors i tipografies.

La part pràctica té per objectiu aprofundir en els coneixements teòrics explicats a classe i en la bibliografia a partir d'una sèrie d'activitats que permeten que els estudiants es familiaritzin amb els conceptes. Activitats digitals que els introduirà en l'ús digital de diferent programari especialitzat (com per exemple, Photoshop, Illustrator i After Effects, tots ells d'Adobe).

Entre aquestes activitats hi ha exercicis avaluable en grup, i d'altres individuals.

Índex

1. Naturalesa de les imatges

- 1.1. Gràfics analògics i gràfics digitals. Gràfics mapa de bits i vectorials. Formats gràfics. Preparació dels gràfics per impressió i per web.
- 1.2. Introducció al Photoshop. La forma i la composició gràfica.
- 1.3. Introducció al Illustrator. Introducció a la tipografia. La semiòtica: el signe visual. Retrats Low Poly.
- 1.4. Teoria del Color al Concept Art i a la Il·lustració. Recolorització d'Artworks en diferents softwares.
- 1.5. Classificació de les imatges. La imatge fixa i la imatge en moviment. La imatge seqüencial: Sprites. L'animació 2D.
- 1.6. Introducció a l'After Effects. Realització d'un mattepainting. Composició animada i VFX basics.
- 1.7. Imatge 2D i Imatge 3D. Les Textures. Tiles 2D. Les UV's i els texturitzats 3D de models donats.

2. La Lectura de la imatge

- 2.1. Funcions del llenguatge visual.
- 2.2. La percepció visual. Teoria de la Gestalt.
- 2.3. Figures retòriques: anàlisi de la publicitat dels videojocs.

3. Cultura Visual

- 3.1. El *Superpoder* de la Creativitat.
- 3.2. Rol: "*Coolhunters*": Tendències i recerca de novetats al sector dels videojocs.
- 3.3. Estudi de cas: "*The art of The Last of US*"

Metodologia docent

Els conceptes de caire teòric es treballaran a l'aula en format de classes magistrals, així com els conceptes de caire més pràctic, que amb les sessions programades per a tal, es donaran les eines necessàries per a poder resoldre les diferents activitats de seguiment i microcapsules avaluables, tot i que s'espera que l'estudiant les treballi més enllà de les hores de classe, en el temps necessari d'aprenentatge autònom.

També es podrà demanar als estudiants i sense previ avís, activitats/proves d'avaluació de caràcter puntuable i de seguiment per constatar, tant per part dels estudiants, com per part de la professora, un assoliment dels diferents temes tractats en dites classes de teoria.

L'alumne disposarà i pot utilitzar com a material de suport, els apunts de l'assignatura que trobarà en format digital al Campus Virtual.

Sempre que es consideri escaient es posarà a disposició des l'estudiants activitats de caire totalment opcional que l'ajudin a preparar-se per a les de caire obligatòri.

Activitats formatives

Activitat	Tipus	Hores amb professor	Hores sense professor	Total
Classes magistrals	Presencial	28	0	28
Classes pràctiques	Presencial	28	0	28
Presentació de treballs a classe	Presencial	2	0	2
Activitats d'Avaluació (Pràctiques)	Treball dirigit	0	40	40
Estudi	Aprenentatge autònom	0	50	50
Activitats d'Avaluació	Presencial	2	0	2
		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	CB2, CB3, CG2, CE2, CE4	Set 3	Treball Pràctic	BGM - Barcelona Gaming Moodboard. Retoc i manipulació d'imatges. Acabats.
AA2	CB3, CG2, CE2, CE4	Set 5	Treball Pràctic	Desenvolupament de sistemes de Símbols. Disseny d'un Imagotip per un estudi de Videojocs. Llibre d'estil de la imatge gràfica resultant.
AA3	CEP1, CB3, CG2, CE2, CE4	Set 8	Treball Pràctic	La Teoria del Color aplicada al Concept Art. Creació d'un Personatge 2D, amb els seus Sprites i Animació. Disseny pel seu escenari ideal.
AA4	CB2, CB3, CG2, CE2, CE4	Set 12	Presentació	Realització d'un <i>trailer/teaser</i> pel Personatge 2D dissenyat a l'activitat AA3.
AA5	CEP1, CE2, CE4	Set 14	Treball Pràctic	Disseny d'una textura 2D/3D pel Banc de Textures d'ENTI-UB
AA6	CB3, CG2	Avaluació final	Examen individual	Examen escrit sobre la part Teòrica+Pràctica de l'assignatura
AA7	CB1, CB4, CG4, CE4, CE2, CEP1	Set 1-15	Seguiment	Assistència i exercicis puntuals (sense avís)

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota Final [Avaluació]} = 0.09 \cdot [\text{AA1}] + 0.09 \cdot [\text{AA2}] + 0.09 \cdot [\text{AA3}] + 0.09 \cdot [\text{AA4}] + 0.09 \cdot [\text{AA5}] + 0.45 \cdot [\text{AA6}] + 0.10 \cdot [\text{AA7}]$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0
- Si $\text{AA1} < 3$ o $\text{AA2} < 3$ o $\text{AA3} < 3$ o $\text{AA4} < 3$ o $\text{AA5} < 3$ o $\text{AA6} < 3$, la Nota final [avaluació] serà com a màxim un 4.

Reavaluació

Sistema avaluació continuada: 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	Nota màxima d'aquesta avaluació és un 7 perquè no hi ha presentació
AA5	Treball Pràctic	AR5	Reavaluació	Treball Pràctic	Nova data de lliurament
AA6, AA7	Examen	AR6	Reavaluació	Examen	Nova data d'examen

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [reavaluació]} = 0.09 \cdot [\text{AR1}] + 0.09 \cdot [\text{AR2}] + 0.09 \cdot [\text{AR3}] + 0.09 \cdot [\text{AR4}] + 0.09 \cdot [\text{AR5}] + 0.55 \cdot [\text{AR6}]$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es prendrà la nota d'avaluació corresponent
- Si $\text{AR1} < 3$ o $\text{AR2} < 3$ o $\text{AR3} < 3$ o $\text{AR4} < 3$ o $\text{AR5} < 3$ o $\text{AR6} < 3$, la Nota final [reavaluació] 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	CB2, CB3, CG2, CE2, CE4	Set 8	Treball Pràctic	BGM - Barcelona Gaming Moodboard. Retoc i manipulació d'imatges. Acabats.
AA2	CEP1, CB3, CG2, CE2, CE4	Set 8	Treball Pràctic	La Teoria del Color aplicada al Concept Art. Creació d'un Personatge 2D, amb els seus Sprites i Animació. Disseny pel seu escenari ideal.
AA3	CEP1, CE2, CE4	Avaluació final	Treball Pràctic	Disseny d'una textura 2D/3D pel Banc de Textures d'ENTI-UB
AA4	CB3, CG2	Avaluació final	Examen	Examen individual escrit sobre la part teòrica de l'assignatura

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [avaluació única]} = 0.16*[\text{AA1}] + 0.17*[\text{AA2}] + 0.17*[\text{AA3}] + 0.5*[\text{AA4}]$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0
- Si $\text{AA1} < 3$ o $\text{AA2} < 3$ o $\text{AA3} < 3$ o $\text{AA4} < 3$, la Nota final [avaluació] serà com a màxim un 4

Revaluació

Sistema avaluació única: 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	Examen	AR4	Revaluació	Examen	Nova data d'examen

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [revaluació]} = 0.16 \cdot [\text{AR1}] + 0.17 \cdot [\text{AR2}] + 0.17 \cdot [\text{AR3}] + 0.5 \cdot [\text{AR4}]$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es prendrà la nota corresponent d'avaluació
- Si $\text{AR1} < 3$ o $\text{AR2} < 3$ o $\text{AR3} < 3$ o $\text{AR4} < 3$, la Nota final [revaluació] serà com a màxim un 4.

Criteris específics de la nota No Presentat:

Es considerarà un alumne no presentat quan no es presenti a cap activitat d'avaluació

Bibliografia

Bàsica:

- N. Chaves, *La imagen corporativa. Teoría y práctica de la identificación institucional*. Gustavo Gili, Barcelona, 2012
- D. Dondis, *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual* (ed. original 1973). Gustavo Gili, Barcelona, 1998
- A Frutiger, *Signos, Símbolos, marcas, señales*. Gustavo Gili, Barcelona, 2012
- E. Heller, *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Gustavo Gili, Barcelona, 2012

Complementària:

- O. Aicher, *Analógico y digital*. Gustavo Gili, Barcelona, 2001
- P. Baines i A.Haslam, *Tipografía. Función, Forma y Diseño*. Gustavo Gili, Barcelona, 2002
- B. Bergström, *Tengo algo en el ojo. Técnicas esenciales de Comunicación Visual*. Promopress, Barcelona, 2009
- I. Clazie *Cómo crear un portfolio digital. Guía práctica para mostrar tu trabajo on line*. Gustavo Gili, Barcelona, 2012
- J.M. Delgado i F.Paz, *Illustrator CS4*. Anaya Multimedia, Madrid, 2009
- J.M. Delgado, *Photoshop CS5*. Anaya Multimedia, Madrid, 2010
- A Frutiger, *El libro de la Tipografía*. Gustavo Gili, Barcelona, 2007
- E. Lupton, *Intuición, acción, creación. Graphic Design Thinking*. Gustavo Gili, Barcelona, 2012
- B. Munari, *Diseño y Comunicación Visual*. Gustavo Gili, Barcelona, 1987
- F.X. Ruiz collantes, *Retórica creativa*. Bellaterra, UAB, 2000
- M. Sausmarez, *de Diseño básico. Dinámica de la forma visual en las artes plásticas*. Gustavo Gili, Barcelona, 1973/1998
- A. Swann, *Bases del diseño gráfico*. Gustavo Gili, Barcelona, 1990
- W. Wong, *Principios del diseño en color*. Gustavo Gili, Barcelona, 2008
- L.C. Zeegen, *Principios de la nueva ilustración. Cómo generar ideas, interpretar un brief y promocionarse. Análisis de la teoría, la realidad y la profesión en el mundo de la ilustración manual y digital*. Gustavo Gili. Barcelona, 2009

Altres recursos:

- Per a cada contingut, s'ampliarà la bibliografia (bàsica i complementària), referències web (pàgines, bancs d'imatges, de tipografia...), així com, es proveirà a l'estudiant d'articles i informacions/guies de revistes especialitzades a consultar amb regularitat.

Material audiovisual:

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

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