

Contingut

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

RETÍCULA I JERARQUIA GRÀFICA

Dades generals

- **Codi de l'assignatura:** 201514
- **Estudis:** Creació Artística per a Videojocs i Jocs Aplicats
- **Curs acadèmic:** 2016-2017
- **Descripció breu:** La assignatura potencia les eines del dibuix i el disseny per descriure de manera eficient el missatge visual imprescindible per a la creació artística del videojoc
- **Crèdits ECTS:** 6
- **Idioma principal de les classes:** Castellà
- **S'utilitza oralment la llengua anglesa en l'assignatura:** no
- **S'utilitzen documents en llengua anglesa:** Sí
- **Durada:** semestral
- **Curs:** segon
- **Semestre:** 3S
- **Professorat:** 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.

Competències generals:

[CG4] Formular, dissenyar i gestionar projectes tot buscant i integrant nous coneixements i aptituds des de la Creativitat

Específiques

[CE4] Usar llenguatges de creació artística per a la realització de productes digitals

[CE9] Dissenyar l'escaleta de creació de produccions digitals en allò relatiu a la conceptualització d'històries, desenvolupament de materials des del disseny i recreació d'elements de joc per a jocs aplicats, entreteniment temàtic i videojocs.

Resultats d'aprenentatge

[R1] Conèixer les tècniques bàsiques del dibuix i el disseny gràfic i ser capaç d'aplicar-les per a transmetre de forma efectiva i amb suficient qualitat tècnica un missatge o una idea mitjançant el contingut visual.

Continguts

Descripció

L'assignatura té com objectiu principal conèixer les tècniques bàsiques de dibuix i el disseny gràfic i fer que els alumnes siguin ser capaços d'aplicar-les per a transmetre de forma efectiva i amb suficient qualitat tècnica un missatge o una idea mitjançant el contingut visual. Per això es prenen en consideració aspectes com ara: Metodologia i tècniques del dibuix / Àmbit, tipologia i funcions plàstiques dels elements de la representació / Bases de l'anàlisi de representació simple i complexa / Bases dels diferents tipus de processos gràfics / Dissecció de la forma mitjançant l'anàlisi d'objectes, paisatges, espais i siluetes antropomòrfiques / Bases a l'entorn de l'estructura i forma del cos humà Instrumental i tècniques per a la creació i comunicació de conceptes en el disseny / Criteris essencials del disseny gràfic / Tipografia / Bases per a la usabilitat

Índex

1. Forma i Composició
 - 1.1. Perspectiva i objecte: Dibuix a mà alçada / Mesurament perceptiu / natura morta i objecte
Tècniques del dibuix a llapis (1)
 - 1.2. Ombres teoria i pràctica de les ombres
Tècniques del dibuix a llapis (2)
 - 1.3. Perspectiva i paisatge: urban sketch / dibuix al natural
2. Cos i Volum
 - 2.1. Estructura del cos humà: masses / blocking / anàlisi de la figura
 - 2.2. Proporcions: Cànon, teories i aplicacions
Prototips e ideals: L'heroi i l'heroïna
3. Desenvolupament del Projecte (1): idees i recerca
4. El Color Analògic
 - 4.1. teoria/teories del color
El color pla: classificació i aplicació / referents artístics i implementació al videojoc
Tècniques del color (1)
 - 4.2. El color graduat: Valor i to / referents artístics i implementació al videojoc
Tècniques del color (2)
5. El Rostre
 - 5.1. Estructura
 - 5.2. Expressions i personatges
6. Desenvolupament del Projecte (2): evolució i coherència
7. Elements del Disseny Gràfic
 - 7.1. Tipografia i cal·ligrafia: anàlisi bàsica i disseny personalitzat
 - 7.2. Elements d'usabilitat, HUD i altres conceptes associats
8. Desenvolupament del Projecte (3): síntesi i resultats

Metodologia docent

La metodologia de l'assignatura es basa en la combinació de classes magistrals, treballs pràctics dirigits i tutories individuals i grupals, treball autònom que culmina amb una presentació final a classe on s'incorporen els coneixements assolits a la matèria. En les classes magistrals s'introdueixen els conceptes teòrics relacionats amb els elements del dibuix i el disseny, així com les indicacions tècniques i estilístiques corresponent. Els treballs pràctics dirigits individuals, es plantegen a classe i es desenvolupen parcialment a classe i fora de classe. Tenen per objectiu posar en pràctica els conceptes bàsics definits a l'explicació teòrica del professor. El treball o projecte final es complementa amb la recerca individual de cada alumne per crear un contingut coherent, complet i eficient.

Activitats formatives

Activitat	Tipus	Hores amb professor	Hores sense professor	Total
Classe magistral	Presencial	15	0	15
Classe pràctica	Presencial	30	0	30
Pràctiques	Treball dirigit	0	30	30
Projecte	Treball dirigit	11	29	40
Llibreta d'artista	Aprenentatge autònom	0	21	21
Recerca i documentació	Aprenentatge autònom	0	10	15
Activitats d'avaluació	Presencial	4	0	4
		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, CE4, CE9	Setmana 4	Treball Pràctic tema 1	Lliurament dels exercicis 1.1/1.2/1.3
AA2	CB1, CE4, CE9	Setmana 7	Treball Pràctic tema 2	Lliurament dels exercicis 2.1/2.2
AA3	CB1, CE4, CE9	Setmana 9	Treball Pràctic tema 4	Lliurament dels exercicis 4.1/4.2
AA4	CB1, CE4, CE9	Setmana 13	Treball Pràctic tema 5	Lliurament dels exercicis 5.1/5.2
AA5	CB1, CE4, CE9	Setmana 14	Treball Pràctic tema 7	Lliurament dels exercicis 7.1/7.2
AA6	CG4, CE4, CE9	Setmana 15	Llibreta d'artista	Lliurament de la llibreta realitzada al llarg del curs
AA7	CG4, CE4, CE9	Setmana 15	Projecte final	Lliurament i exposició del projecte final

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [avaluació]} = 0.1 \cdot [\text{AA1}] + 0.1 \cdot [\text{AA2}] + 0.1 \cdot [\text{AA3}] + 0.1 \cdot [\text{AA4}] + 0.1 \cdot [\text{AA5}] + 0.1 \cdot [\text{AA6}] + 0.4 \cdot [\text{AA7}]$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0
- Si $[\text{AA7}] < 5$, 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 tema 1	AR1	Revaluació	Treball Pràctic tema 1	Nova data de lliurament
AA2	Treball Pràctic tema 2	AR2	Revaluació	Treball Pràctic tema 2	Nova data de lliurament
AA3	Treball Pràctic tema 4	AR3	Revaluació	Treball Pràctic tema 4	Nova data de lliurament
AA4	Treball Pràctic tema 5	AR4	Revaluació	Treball Pràctic tema 5	Nova data de lliurament
AA5	Treball Pràctic tema 7	AR5	Revaluació	Treball Pràctic tema 7	Nova data de lliurament
AA6	Llibreta d'artista	AR6	Revaluació	Llibreta d'artista	Nova data de lliurament
AA7	Projecte final	AR7	Revaluació	Projecte final	Nova data de lliurament

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [revaluació]} = 0.1 \cdot [\text{AR1}] + 0.1 \cdot [\text{AR2}] + 0.1 \cdot [\text{AR3}] + 0.1 \cdot [\text{AR4}] + 0.1 \cdot [\text{AR5}] + 0.1 \cdot [\text{AR6}] + 0.4 \cdot [\text{AR7}]$$

Criteris:

- Si un alumne no es presenta a alguna activitat de revaluació, es prendrà la nota corresponent de l'activitat d'avaluació
- La nota màxima de [AR7] serà un 7 (no es presentarà el treball a classe)
- Si [AR7] < 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
AA6	CB1, CG4, CE4, CE9	Avaluació final	Llibreta d'artista	Lliurement d'una llibreta d'artista que contingui les pràctiques expressades als punts 1/2/4/5/7
AA7	CG4, CE4, CE9	Avaluació final	Projecte final	Lliurament del projecte final

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [avaluació]} = 0.4 \cdot [\text{AA6}] + 0.6 \cdot [\text{AA7}]$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0
- Si [AA6] < 5, llavors la Nota final [avaluació] serà com a màxim un 4
- Si [AA7] < 5, llavors 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
AA6	Llibreta d'artista	AR6	Revaluació	Llibreta d'artista	Lliurement d'una llibreta d'artista que contingui les pràctiques expressades als punts 1/2/4/5/7
AA7	Projecte final	AR7	Revaluació	Projecte final	Lliurament del projecte final

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [revaluació]} = 0.4 \cdot [\text{AR6}] + 0.6 \cdot [\text{AR7}]$$

Criteris:

- Si un alumne no es presenta a alguna activitat de revaluació, es prendrà la nota corresponent de l'activitat d'avaluació
- Si [AR6] < 5, llavors la Nota final [revaluació] serà com a màxim un 4
- Si [AR7] < 5, llavors 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:

- STONEHAM, Bill, *Cómo crear arte fantástico para videojuegos*, Norma Editorial, Barcelona 2012
- DILLE, Flint, *The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design*. Skip press 2007
- SOLARSKI, Chris. *Drawing Basics for Video Game Art: Classic to Cutting Edge Art Techniques for Winning Video Game Design*, Watson-Guptill, 2012

Complementària:

- FOCILLON, Henri. *La Vida de las Formas*. Xarait, Madrid, 1983

Assignatures recomanades

Assignatures recomanades d'haver cursat amb anterioritat:

- Representació Gràfica
- Disseny centrat en l'usuari

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