

## Contingut

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

## PRINCIPIS DE COMPOSICIÓ I DISSENY

### Dades generals

- **Codi de l'assignatura:** 101414
- **Estudis:** Grau en Continguts Digitals Interactius
- **Curs acadèmic:** 2017-2018
- **Descripció breu:** analitzarem i treballarem les diferents etapes artístiques que hi ha dins d'un projecte de videojoc: per treballar els conceptes, prepararem una *cutscene*. També aprendrem com presentar de forma organitzada i atraient els nostres projectes. Per dur a terme aquestes tasques, haurem d'entendre els conceptes fonamentals del disseny gràfic i de la creació d'imatges. També aprendrem les eines de Photoshop, Illustrator i After Effects per poder preparar el contingut visual.
- **Crèdits ECTS:** 6
- **Idioma principal de les classes:** català/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:** Lourdes Nicolich: [lourdesnicolich@enti.cat](mailto:lourdesnicolich@enti.cat), Ferran González: [fgonzalez@enti.cat](mailto:fgonzalez@enti.cat)

### Competències

#### Bàsiques i generals

##### Competències bàsiques:

[CB5] Que els estudiants hagin desenvolupat aquelles habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors amb un alt grau d'autonomia.

##### Competències generals:

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

#### Específiques

[CE6] Comprensió i domini del llenguatge i les eines gràfiques per modelar, simular i resoldre problemes, reconeixent i valorant les situacions i problemes susceptibles de ser tractats a l'àmbit del Disseny.

### Resultats d'aprenentatge

[RA1] Comprendre els principis de la composició gràfica

[RA2] Comprendre els principis de la il·lustració

[RA3] Conèixer i aplicar les tècniques de la il·lustració en suport digital

[RA4] Dissenyar contingut gràfic que compleixi un propòsit específic en termes de comunicació

[RA5] Dissenyar interfícies gràfiques efectives

[RA6] Crear propostes estètiques adaptades a audiències específiques

# Continguts

## Descripció

Treballarem les diferents etapes i processos de creació d'art per a un videojoc (recerca de referents, guies d'art, creació de personatges, d'escenaris, props, efectes visuals, mockups, art ingame, storyboards, interfícies, material promocional...), i ho posarem en pràctica preparant una cutscene. Analitzarem quins formats d'arxius digitals/analògics utilitzem els artistes, tipus de formats d'imatge i analitzarem els perfils de color. També veurem diferents eines creatives, els conceptes fonamentals del disseny gràfic, de la il·lustració, tècniques d'il·lustració digital i software necessari per preparar el material per als nostres projectes. Per posar encara més en pràctica els conceptes apresos, treballarem la creació de marca i la presentació escrita i oral perquè els projectes desenvolupats siguin eficaços i atractius tant comunicativament i com visualment.

## Índex

### 1. Formats d'arxius i formats de color

- 1.1. Formats d'arxius digitals i analògics
- 1.2. Perfils de color
- 1.3. Formats d'imatge (mapa de bits i imatge vectorial)
- 1.4. Proporcions i escales

### 2. El Software

- 2.1 Photoshop
- 2.2 Illustrator
- 2.3 After Effects

### 3. Il·lustració i disseny gràfic

- 3.1 La composició i jerarquia de contingut
- 3.2 El color
- 3.3 La tipografia
- 3.4 El Clarobscur
- 3.5 La marca
- 3.6 Maquetació de contingut
- 3.7 Comunicar un missatge mitjançant la creació d'una imatge

### 4. Etapes i processos de creació d'art per a videojocs

- 4.1 Tècniques creatives com a eina per resoldre la creació de personatges, escenaris
- 4.2 Recerca de referents, moodboards
- 4.3 Guia d'Art
- 4.4 Creació de personatges
- 4.5 Creació d'escenaris
- 4.6 Props i efectes visuals
- 4.7 Mockups
- 4.8 Llenguatge cinematogràfic per crear cinemàtiques i cutscenes
- 4.9 Guió, storyboards i animàtiques
- 4.10 Sprites
- 4.11 Tiles, Atlas
- 4.12 Interfícies i elements promocionals

### 5. La presentació oral

- 5.1 Expressió corporal
- 5.2 La respiració
- 5.3 Recursos visuals i d'oratoría

## Metodologia docent

Els diferents continguts que treballarem a l'assignatura de Principis de Composició i Disseny, s'impartiran tenint en compte tant l'àmbit teòric, amb classes magistrals, com el pràctic, realitzant petits exercicis i pràctiques durant les classes. Per avaluar l'aprenentatge dels alumnes, aquests hauran de realitzar diferents treballs individuals, en grup i un examen teòric-pràctic.

## Activitats formatives

Activitat	Tipus	Hores amb professor	Hores sense professor	Total
Classe magistral	Presencial	25	0	25
Classe pràctica	Presencial	14	0	14
Resolució de Problemes	Treball dirigit	15	50	65
Estudi	Aprenentatge autònom	0	40	40
Activitats d'Avaluació	Presencial	6	0	6
		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	CB5, CG2	Set 3	Examen individual	Avaluació de formats d'arxius i formats de color
AA2	CB5, CE6	Set 5, 6	Treball Pràctic individual	Dos exercicis parcials Photoshop
AA3	CB5, CE6	Set 6, 8	Treball Pràctic Individual	Dos exercicis parcials Illustrator
AA4	CB5	Set 7	Treball Pràctic Individual	Exercici parcial Clarobscur
AA5	CB5, CG2, CE6	Set 14	Treball Pràctic individual	Creació de marca i presentació escrita
AA6	CB5, CG2, CE6	Set 15	Treball Pràctic en grup	Creativitat, habilitats d'oratoría i presentació oral
AA7	CB5, CG2, CE6	Set 1-15	Treball Pràctic individual	Treball amb Cutscene (6 entregues)

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [avaluació]} = [\text{AA1}] \cdot 0.15 + [\text{AA2}] \cdot 0.1 + [\text{AA3}] \cdot 0.1 + [\text{AA4}] \cdot 0.05 + [\text{AA5}] \cdot 0.13 + [\text{AA6}] \cdot 0.12 + [\text{AA7}] \cdot 0.35$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0.
- [AA2]: consta de dues entregues que tenen la mateixa ponderació
- [AA3]: consta de dues entregues que tenen la mateixa ponderació
- [AA7]: consta de sis entregues
- Si [AA7] < 5, 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-AA3	Treballs	AR1	Revaluació	Examen	Avaluació de formats d'arxius i formats de color, usabilitat Photoshop i Illustrator
AA5	Treball	AR2	Revaluació	Treball	Nova data d'entrega
AA4, AA6, AA7	Treball Pràctic	AR3	Revaluació	Treball Pràctic	Nova data d'entrega per cutscene i guia d'art (inclou l'activitat de clarobscur)

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [revaluació]} = [\text{AR1}] \cdot 0.35 + [\text{AR2}] \cdot 0.13 + [\text{AR3}] \cdot 0.52$$

Criteris:

- Si un alumne no es presenta a alguna activitat de revaluació, es prendrà la nota corresponent de l'activitat d'avaluació, d'acord amb les ponderacions corresponents
- Si  $[\text{AR3}] < 5$ , 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	CB2, CB5, CE6	Set 7	Examen	Avaluació de formats d'arxius i formats de color, usabilitat Photoshop i Illustrator Requereix presencialitat
AA2	CB5, CG2, CE6	Avaluació	Treball	Creació de marca i presentació escrita Requereix presencialitat
AA3	CB5, CG2, CE6	Avaluació	Treball Pràctic	Treball amb cutscene i guia d'art (inclou l'activitat de clarobscur) Requereix presencialitat

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [avaluació]} = [\text{AA1}] \cdot 0.35 + [\text{AA2}] \cdot 0.13 + [\text{AA3}] \cdot 0.52$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0.
- Si [AA3]<5, 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	Treballs	AR1	Revaluació	Examen	Avaluació de formats d'arxius i formats de color, usabilitat Photoshop i Illustrator Requereix presencialitat
AA2	Treball	AR2	Revaluació	Treball	Nova data d'entrega Requereix presencialitat
AA3	Treball Pràctic	AR3	Revaluació	Treball Pràctic	Nova data d'entrega per cutscene i guia d'art (inclou l'activitat de clarobscur) Requereix presencialitat

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [revaluació]} = [\text{AR1}] \cdot 0.35 + [\text{AR2}] \cdot 0.13 + [\text{AR3}] \cdot 0.52$$

Criteris:

- Si un alumne no es presenta a alguna activitat de revaluació, es prendrà la nota corresponent de l'activitat d'avaluació, d'acord amb les ponderacions corresponents
- Si  $[\text{AR3}] < 5$ , 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:

- The Ultimate history of video games. L. Kent, Steven. Three Rivers Press, 2001
- La percepción, Rock, Irvin. Ed. Labor, 1985.
- Diseño y comunicación visual. Munari, Bruno. Gustavo Gili, 1973.
- Diseño gráfico: fundamentos y prácticas (5ª edición). David Dabner, Sandra Stewart, Eric Zempel, Ed. Blume, 2015.
- Super Control. V.V. A. A. , Star-t Magazine Books, 2014.
- Introducción a la teoría de la imagen. Villafañe, Justo. Ed. Pirámide, 1985.
- Psicología de la forma. Katz, David. Espasa Calpe, 1967.
- Comprender la perspectiva. Miniguías Parramón, Ed. Parramón.
- Arte de videojuegos: Da forma a tus sueños. Daniel González, Ed. Ra-Ma, 2014.

### Complementària:

- VV.AA. The Legend of Zelda: Hyrule historia. 2013 (2011 a la seva versió original)
- The Art of the Mass Effects Universe. Varios artistas. Ed. Dark Horse.
- The Art of The Last of Us. Naughty Dog Studios, Ed. Dark Horse.
- The Art of Alice: Madness Return. American McGee, Ed. Dark Horse.
- The Sky: The Art of Final Fantasy. Yoshitaka Amano, Ed. Dark Horse.
- Anatomía para artistas. Colecciones Leonardo, Vinciana Editora. [www.vinciana.com](http://www.vinciana.com)
- Las Bases del dibujo Vol. I, II y III. Colecciones Leonardo, Vinciana Editora. [www.vinciana.com](http://www.vinciana.com)
- Anatomía para dibujantes de fantasía. Glenn Fabry, Norma Editorial, 2007.
- Kit de supervivència del animador. Richard E. Williams, Ed. Faber and Faber, 2002.

### Altres recursos:

- Web Sprite resources: [www.sprisers-resource.com](http://www.sprisers-resource.com)
- 3D total: [www.3dtotal.com](http://www.3dtotal.com)
- Gametopia: [www.gametopia.es/learning/index.php](http://www.gametopia.es/learning/index.php)
- Sketchfab: <https://sketchfab.com>
- Dafont: [www.dafont.com](http://www.dafont.com)
- Adobe Kuler

## Assignatures recomanades

### Assignatures recomanades d'haver cursat amb anterioritat:

- Projectes I

### Assignatures recomanades de cursar alhora:

- Disseny de videojocs
- Projectes II

## 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