

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
Revaluació	6
Avaluació única.....	7
Revaluació	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
- **Descripció breu:** Aprenem 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. Aprenem les eines de Photoshop, Illustrator per poder preparar diferents continguts visuals. Veurem els diferents elements plàstics que tenim i com funcionen a l'hora de treballar una imatge, un personatge, un escenari... Analitzarem i treballarem les diferents etapes de desenvolupament de projectes creatius, vinculant el procés dins d'un projecte de videojoc i amb la creació d'un objecte. Texturitzat 3D i integració de gràfics i models a Unity.
- **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

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 (suports) 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 Unity

3. Il·lustració i disseny gràfic. Elements de la representació

- 3.1 Fonaments del disseny gràfic
- 3.2 La composició i jerarquia de contingut
- 3.3 El color
- 3.4 La tipografia
- 3.5 El clarobscur
- 3.6 El dibuix
- 3.7 La forma
- 3.8 Maquetació de contingut
- 3.9 Tècniques de dibuix per al desenvolupament i la comunicació d'idees en el disseny

4. Etapes i processos de representació (art per a un videojoc, creació d'un objecte)

- 4.1 Tècniques per potenciar la creativitat i poder arribar a unes bones solucions
- 4.2 Plantejament i justificació d'idees
- 4.3 Recerca d'alternatives, anàlisi crític
- 4.4 Recerca de referents, investigació secundària
- 4.5 GDA
- 4.6 Desenvolupament de l'objecte
- 4.7 Interfícies
- 4.8 Creació de contingut ingame
- 4.9 Material promocional
- 4.10 Presentació de l'objecte

5. Pintat de models 3D

6. La presentació oral

- 6.1 Expressió corporal
- 6.2 La respiració
- 6.3 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 4	Examen Individual	Avaluació de formats d'arxius i formats de color
AA2	CB5, CE6, CG2	Set 14	Treball Pràctic Individual	Creació de personatge i escenari
AA3	CB5, CE6	Set 9	Treball Pràctic Individual	Exercici de Creació de cartell
AA4	CB5, CE6	Set 15	Treball Pràctic Individual	Pintat de model 3D
AA5	CB5, CG2, CE6	Set 16	Treball Pràctic En grup	Creativitat, desenvolupament d'idees, maquetació de documentació, habilitats d'oratória i presentació oral

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [avaluació]} = [\text{AA1}] \cdot 0.15 + [\text{AA2}] \cdot 0.25 + [\text{AA3}] \cdot 0.10 + [\text{AA4}] \cdot 0.1 + [\text{AA5}] \cdot 0.40$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0.
- Si $[\text{AA5}] < 5$, 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	Examen	AR1	Reavaluació	Examen Individual	Avaluació de formats d'arxius i formats de color
AA2	Treball pràctic	AR2	Reavaluació	Treball pràctic Individual	Nova data d'entrega
AA3	Treball pràctic	AR3	Reavaluació	Treball pràctic Individual	Nova data d'entrega
AA4	Treball pràctic	AR4	Reavaluació	Treball pràctic Individual	Nova data d'entrega
AA5	Treball Pràctic	AR5	Reavaluació	Treball Pràctic En grup	Nova data d'entrega

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [reavaluació]} = [\text{AR1}] \cdot 0.15 + [\text{AR2}] \cdot 0.25 + [\text{AR3}] \cdot 0.10 + [\text{AR4}] \cdot 0.1 + [\text{AR5}] \cdot 0.40$$

Criteris:

- Si un alumne no es presenta a alguna activitat de reavaluació, es prendrà la nota corresponent de l'activitat d'avaluació, d'acord amb les ponderacions corresponents
- Si [AR5] < 5, la Nota final [reavaluació] serà, com a màxim, un 4
- La nota total de la reavaluació serà, com a màxim, un 7

Avaluació única

Sistema d'avaluació única				
Id	Competència/es associades	Calendari	Tipus d'activitat	Descripció de l'activitat
AA1	CB5, CG2	Set 7	Examen Individual	Avaluació de formats d'arxius i formats de color, usabilitat Photoshop i Illustrator Requereix presencialitat
AA2	CB5, CG2, CE6	Avaluació	Treball Pràctic Individual	Creació de personatge i escenari
AA3	CB5, CE6	Set 9	Treball Pràctic Individual	Exercici de Creació de cartell
AA4	CB5, CE6	Avaluació	Treball Pràctic Individual	Pintat de model 3D
AA5	CB5, CG2, CE6	Avaluació	Treball Pràctic Individual	Treball amb cutscene i guia d'art (inclou l'activitat de clarobscur) Requereix presencialitat

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [avaluació]} = [\text{AA1}] \cdot 0.15 + [\text{AA2}] \cdot 0.25 + [\text{AA3}] \cdot 0.10 + [\text{AA4}] \cdot 0.1 + [\text{AA5}] \cdot 0.40$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0.
- Si $[\text{AA5}] < 5$, 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	Examen	AR1	Revaluació	Examen Individual	Avaluació de formats d'arxius i formats de color
AA2	Treball pràctic	AR2	Revaluació	Treball pràctic Individual	Nova data d'entrega
AA3	Treball pràctic	AR3	Revaluació	Treball pràctic Individual	Nova data d'entrega
AA4	Treball pràctic	AR4	Revaluació	Treball pràctic Individual	Nova data d'entrega
AA5	Treball Pràctic	AR5	Revaluació	Treball Pràctic Individual	Nova data d'entrega

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [revaluació]} = [\text{AR1}] \cdot 0.15 + [\text{AR2}] \cdot 0.25 + [\text{AR3}] \cdot 0.10 + [\text{AR4}] \cdot 0.1 + [\text{AR5}] \cdot 0.40$$

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 $[\text{AR5}] < 5$, la Nota final [revaluació] serà, com a màxim, un 4
- La nota total de la revaluació serà, com a màxim, un 7

Criteris específics de la nota No Presentat:

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

Bibliografia

Bàsica:

- Diseño y comunicación visual. Munari, Bruno. Ed. Gustavo Gili, 1973.
- Diseño gráfico: fundamentos y prácticas (5ª edición). David Dabner, Sandra Stewart, Eric Zempel, Ed. Blume, 2015.
- Diseño gráfico, nuevos fundamentos. Ellen Lupton, Jennifer Cole Phillips. Ed. Gustavo Gili, 2016
- Introducción a la teoría de la imagen. Villafañe, Justo. Ed. Pirámide, 1985.
- Arte de videojuegos: Da forma a tus sueños. Daniel González, Ed. Ra-Ma, 2014.
- El diseño del siglo XXI, Charlotte & Peter Fiell. Ed. Taschen, 2003
- Diseñar para los ojos, Joan Costa, 2007.

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
- Las Bases del dibujo Vol. I, II y III. Colecciones Leonardo, Vinciana Editora. 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.
- Comprender la perspectiva. Miniguías Parramón, Ed. Parramón.
- The Ultimate history of video games. L. Kent, Steven. Ed. Three Rivers Press, 2001

Altres recursos:

- Web Sprite resources: www.sprites-resource.com
- 3D total: www.3dtotal.com
- Gametopia: www.gametopia.es/learning/index.php
- Sketchfab: <https://sketchfab.com>
- Dafont: www.dafont.com
- Adobe Color CC: <https://color.adobe.com/es/create/color-wheel/>

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