

|  |    |
|--|----|
| 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  |
| Reavaluació .....                                  | 8  |
| Avaluació única.....                               | 9  |
| Reavaluació .....                                  | 10 |
| Criteris específics de la nota No Presentat: ..... | 10 |
| Bibliografia .....                                 | 11 |

## ART CONTEMPORANI

### Dades generals

- **Codi de l'assignatura:** 201114
- **Estudis:** Creació Artística per a Videojocs i Jocs Aplicats
- **Descripció breu:** Entendre els diferents moviments de les avantguardes artístiques del segle XX i de l'art contemporani del nostre temps. Aprendre i desenvolupar tècniques de modelat 3D.
- **Crèdits ECTS:** 6
- **Idioma principal de les classes:** català i anglès
- **S'utilitza oralment la llengua anglesa en l'assignatura:** sí
- **S'utilitzen documents en llengua anglesa:** sí
- **Durada:** semestral
- **Curs:** segon
- **Semestre:** 1S
- **Professorat:** Ben Kleber i Ruth Garcia

### Competències

#### Bàsiques i generals

##### Competències bàsiques:

[CB1] Que els estudiants hagin demostrat tenir i comprendre coneixements en una àrea d'estudi que parteix de la base de l'educació secundària general, i es 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] Coneixerà 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

Aquesta assignatura consta de dues parts, una pràctica i una teòrica amb dos professors diferents.

La part pràctica treballarà i posarà èmfasi en l'ús i l'aplicació de la creació 3D, tals com texturització i programes de *sculpting*. Es profunditzarà en els coneixements de 3D ja adquirits en l'any anterior i es tractaran conceptes avançats d'Autodesk 3ds max. S'incidirà en l'ús i el tractament dels mètodes i pràctiques per poder iniciar la configuració d'un prototip tridimensional.

La part teòrica incidirà en l'evolució de l'art contemporani, des de la gestació de les avantguardes artístiques fins a l'art més actual, i es centrarà en la pintura i l'escultura per tal de que els/les estudiants puguin desenvolupar un coneixement per a la posterior aplicació d'estils i textures en els mitjans digitals.

Les pràctiques consistiran en treballs a partir de les obres i els artistes tractats i tindran un vincle amb les dues parts de l'assignatura. Algunes de les activitats s'exposaran a la resta de la classe i en finalitzar les exposicions es realitzarà un debat o fòrum de discussió amb conclusions de les sessions (relacionades sempre amb el paper de l'art en la creació artística de videojocs). En alguna de les pràctiques els alumnes treballaran aspectes desenvolupats a l'aula de manera cooperativa (en grups de 3 o 4 persones).

## Índex

### Part teòrica

1. Introducció i antecedents de l'art contemporani.
  - 1.1. Introducció a l'art contemporani. Reflexions, perspectives i enfocaments de l'art.
  - 1.2. Els inicis del canvi de pensament i dels temes en la pintura: Del Romanticisme a l'Impressionisme.
2. Les primeres avantguardes. Els ismes del segle XX. Pintura i escultura.
  - 2.1. Fauvisme
  - 2.2. Expressionisme
  - 2.3. Cubisme
  - 2.4. Orfisme
  - 2.5. Futurisme
  - 2.6. Dadà i Surrealisme
  - 2.7. Suprematisme
  - 2.8. De Stijl
  - 2.9. Constructivisme
3. Les segones avantguardes. Pintura, escultura i altres expressions artístiques.
  - 3.1. Informalisme
  - 3.2. Expressionisme abstracte americà
  - 3.3. Minimalisme
  - 3.4. Art cinètic
  - 3.5. Pop Art
  - 3.6. Art conceptual: Happenings, Land Art, Performance, Grafitti...
4. L'art Contemporani avui
  - 4.1. Reflexions a l'entorn de l'art contemporani. Videojocs inspirats en artistes d'avantguarda.
  - 4.2. Els videojocs com a nova expressió artística?

### Part pràctica

1. Introduction to the Course.
2. 3ds max basics i repàs, interface i eines.
  - 2.1. Conceptes avançats de 3ds max.
3. High poly modelling & sculpting: Introducció a Mudbox i ZBrush
  - 3.1. High poly topology and mesh flow.
  - 3.2. Basic Mudbox / sculpting workflow.
  - 3.3. Advanced Mudbox / sculpting workflow.
4. Texturització i PBR: 3D texturing i Substance Painter.
  - 4.1. Basic Substance / PBR introduction and workflow
  - 4.2. Automation i smart materials.
  - 4.3. Advanced Substance workflow.

## Metodologia docent

La metodologia de l'assignatura es basa en la combinació de classes magistrals i treballs pràctics dirigits, supervisats i autònoms que culminen (alguns) amb una presentació a classe.

En les classes magistrals s'introdueixen els conceptes teòrics relacionats. L'alumne ha de complementar els apunts i cercar informació. En determinades sessions s'establiran discussions conjuntes a classe.

Alguns dels treballs pràctics dirigits són en grup, es plantegen a classe i es desenvolupen parcialment a l'aula i fora d'ella. Tenen per objectiu introduir la creativitat, l'emoció, el rigor científic i la curiositat. Hi haurà treball individual, treball en grup i una prova teòrica.

## Activitats formatives

| Activitat              | Tipus                | Hores amb professor | Hores sense professor | Total |
|------------------------|----------------------|---------------------|-----------------------|-------|
| Classe magistral       | Presencial           | 46                  | 0                     | 48    |
| Classe pràctica        | Presencial           | 10                  | 0                     | 12    |
| Pràctiques guiades     | Treball dirigit      | 0                   | 30                    | 30    |
| Estudi                 | Aprenentatge autònom | 0                   | 60                    | 60    |
| 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   |
| AA1a                         | [CE2]                     | Setmana 7         | Individual          | Es realitzarà un model low/high poly i l'extracció del mapa de textures d'una manera polida i eficient. Serà una escultura d'estil contemporani que es relacionarà amb l'altre part de l'assignatura. |
| AA1b                         | [CE2]                     | Setmana 7         | Grup                | Presentar una fitxa amb les característiques, la descripció i el context de l'escultura escollida. Amb conclusions i bibliografia.  |
| AA2                          | [CE2]                     | Setmana 9         | Individual          | Sculpting i creació en low poli d'un model de retopologia i extracció de mapa.  |
| AA3a                         | [CB3], [CG1]              | Setmana 11        | Individual          | Crear una escultura o objecte simple en 3D a la que se li aplicarà una textura basada en un estil o artista d'art contemporani en Substance Painter.  |
| AA3b                         | [CB3], [CG1]              | Setmana 11        | Individual          | Argumentar la decisió i contextualitzar l'artista o la peça escollida en el disseny de l'escultura o objecte 3D.  |
| AA4                          | [CB3], [CG1]              | Setmana avaluació | Examen (individual) | Argumentar respostes a les preguntes de manera individual i per escrit  |

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [avaluació]} = 0.1 \cdot [\text{AA1a}] + 0.1 \cdot [\text{AA1b}] + 0.1 \cdot [\text{AA2}] + 0.3 \cdot [\text{AA3a}] + 0.2 \cdot [\text{AA3b}] + 0.2 \cdot [\text{AA4}]$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0
- Si [AA3a] < 4, llavors la Nota final [avaluació] serà com a màxim un 4
- Si [AA3b] < 4, llavors la Nota final [avaluació] serà com a màxim un 4
- Si [AA4] < 4, llavors la Nota final [avaluació] serà com a màxim un 4

## Reavaluació

| Sistema avaluació contínua: reavaluació |                   |             |             |                   |  |
|---|-------------------|-------------|-------------|-------------------|--|
| Avaluació                               |                   | Reavaluació |             |                   |  |
| Id                                      | Tipus d'activitat | Id          | Calendari   | Tipus d'activitat | Observació                                       |
| AA1a,<br>AA1b                           | Individual        | AR1         | Reavaluació | Individual        | Nova data de lliurament                          |
| AA2                                     | Individual        |             |             |                   |  |
| AA3a<br>AA3b                            | Individual        | AR2         | Reavaluació | Individual        | Nova data de lliurament                          |
| AA4                                     | Examen individual | AR3         | Reavaluació | Examen Individual | Examen individual escrit<br>Requereix presencial |

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [reavaluació]} = 0.3 \cdot [\text{AR1}] + 0.5 \cdot [\text{AR2}] + 0.2 \cdot [\text{AR3}]$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat de reavaluació, es prendrà la corresponent nota d'avaluació
- Si  $[\text{AR2}] < 4$ , llavors la Nota final [reavaluació] serà com a màxim un 4
- Si  $[\text{AR3}] < 4$ , llavors 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  |
| [AA1a],<br>[AA1b]         | [CB3], [CG1],<br>[CE2]    | Setmana 9            | Individual        | Pràctica: Es realitzarà un model low/high poly i l'extracció del mapa de textures d'una manera polida i eficient. Serà una escultura d'estil contemporani que es relacionarà amb l'altre part de l'assignatura.<br>Teòrica: Presentar una fitxa amb les característiques, la descripció i el context de l'escultura escollida. Amb conclusions i bibliografia. |
| [AA2]                     | [CB3], [CG1],<br>[CE2]    | Setmana 9            | Individual        | Sculpting i creació en low poli d'un model de retopologia i extracció de mapa.   |
| [AA3a],<br>[AA3b]         | [CB3], [CG1],<br>[CE2]    | Setmana<br>avaluació | Individual        | Pràctica: Crear una escultura o objecte simple en 3D a la que se li aplicarà una textura basada en un estil o artista d'art contemporani en Substance Painter.<br>Teòrica: Argumentar la decisió i contextualitzar l'artista o la peça escollida del disseny de l'escultura o objecte 3D.  |
| [AA4]                     | [CB3], [CG1],<br>[CE2]    | Setmana<br>avaluació | Examen            | Examen individual sobre les classes teòriques. És presencial.  |

Càlcul de la nota final:

Nota final [avaluació] =

$$0.1 \cdot [AA1a] + 0.1 \cdot [AA1b] + 0.1 \cdot [AA2] + 0.3 \cdot [AA3a] + 0.2 \cdot [AA3b] + 0.2 \cdot [AA4]$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0
- Si [AA3] < 4, llavors la Nota final [avaluació] serà com a màxim un 4
- Si [AA4] < 4, 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                                       |
| AA1a,<br>AA1b                        | Individual        | AR1         | Reavaluació | Individual        | Nova data de lliurament                          |
| AA2                                  | Individual        |             |             |                   |  |
| AA3a<br>AA3b                         | Individual        | AR2         | Reavaluació | Individual        | Nova data de lliurament                          |
| AA4                                  | Examen individual | AR3         | Reavaluació | Examen Individual | Examen individual escrit<br>Requereix presencial |

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [reavaluació]} = 0.3 \cdot [\text{AR1}] + 0.5 \cdot [\text{AR2}] + 0.2 \cdot [\text{AR3}]$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat de reavaluació, es prendrà la corresponent nota d'avaluació
- Si  $[\text{AR2}] < 4$ , llavors la Nota final [reavaluació] serà com a màxim un 4
- Si  $[\text{AR3}] < 4$ , 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 no es presenti a cap activitat d'avaluació

## Bibliografia

### Bàsica:

- ARGAN, G.C., *El Arte Moderno. Del Iluminismo a los movimientos contemporàneos*. Madrid: Akal, 1991.
- COMBALÍA, V. *Comprender el arte moderno*. Barcelona: Random House Mondadori. 2003.
- STANGOS, N. *Conceptos del arte moderno*. Barcelona: Ed. Destino, 2000.
- TOMAN, R. (ed). *Neoclasicismo y Romanticismo*. Barcelona: Loc Team, 2008.
- Autodesk 3ds Max 2020: A Detailed Guide to Modeling, Texturing, Lighting, and Rendering, 2nd Edition (April 24, 2019) ISBN-13: 978-1095759141
- Kelly L. Murdock's Autodesk 3ds Max 2019 Complete Reference Guide (August 3, 2018) ISBN-13: 978-1630571801
- (On-line Reference), Autodesk 3ds Max Learning Centre @ <http://help.autodesk.com/view/3DSMAX/2019/ENU/>
- (On-line Reference) Unity Learning Resources @ <https://docs.unity3d.com/es/current/Manual/index.html>
- Digital Sculpting with Mudbox: Essential Tools and Techniques for Artists, Focal Press; 1 edition (April 28, 2010), ISBN-13: 978-0240812038 • (On-line Reference) Mudbox Resources @ <http://docs.autodesk.com/MBXPRO/2018/ENU/#!/url=../files/mePortal.htm>
- (On-line Reference) Substance Painter References @ <https://support.allegorithmic.com/documentation/display/SPDOC/Substance+Painter>

### Complementària:

- BARNES, J. *Con los ojos bien abiertos. Ensayos sobre arte*. Barcelona: Anagrama, 2008.
- BRETON, A. *Manifiestos del surrealismo*. Madrid: Visor Libros, 2002.
- BRETON, A. *Los pasos perdidos*. Madrid: Alianza Editorial, 1972.
- DELACROIX, E. *El Puente de la visión*. Madrid: Tecnos Editorial, 2011.
- FANÉS, F. (Ed). *Dalí, obra completa. vol.I*. Barcelona: Ed. Destino 2003.
- GAUGUIN, P. *Escritos de un salvaje*. Madrid: Ediciones Istmo, 2000
- GOMBRICH, E. H.. *The Story of Art. Londres*, Phaidon, 1958
- KANDISNKY, W. *Cursos de la Bauhaus*. Madrid: Alianza Editorial, 1985.
- KANDISNKY, W. *Escritos sobre arte y artistas*. Madrid: Editorial Síntesis, 2002.
- PARCERISAS, P. *Duchamp en España. Las claves ocultas de sus estancias en Cadaqués*. Madrid: Ediciones Siruela, 2009.
- SHINER, L. *La invención del arte. Una historia cultural*. Barcelona: Paidós. 2004
- Stylization with a Purpose the Illustrative World of Team Fortress 2, Jason Mitchell, Valve, 2008
- Altres
- 

### Altres recursos:

- [http://www.terras.edu.ar/biblioteca/9/9AyE\\_Cirlot\\_Unidad\\_4.pdf](http://www.terras.edu.ar/biblioteca/9/9AyE_Cirlot_Unidad_4.pdf)
- <https://books.google.es/books?hl=ca&lr=&id=6jCzXi-BScC&oi=fnd&pg=PA5&dq=arte+contemporaneo&ots=hPLOGMMFa&sig=RxB8LTaKA5SLGITkHK1NE05Xp00#v=onepage&q=arte%20contemporaneo&f=false>
- <https://books.google.es/books?hl=ca&lr=&id=iS2zAAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT5&dq=arte+contemporaneo&ots=yKiDIPNDIf&sig=wNhlcZmNoYU-NaUiD7sMdodN8Y#v=onepage&q&f=false>

- 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.

#### **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