

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
Revaluació	6
Avaluació única	7
Revaluació	8
Criteris específics de la nota No Presentat:	8
Bibliografia.....	9
Assignatures recomanades	9
Altres	9

RETÍCULA I JERARQUIA GRÀFICA

Dades generals

- **Codi de l'assignatura:** 201514
- **Estudis:** Creació Artística per a Videojocs i Jocs Aplicats
- **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 (jorgeegea@enti.cat)

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 paisatge: urban sketch / dibuix al natural
 - 1.2. Perspectives 1 i 2 punts de fuga (Reforçament)
 - 1.3. Espais impossibles i perspectives amb 3 punts de fuga

Desenvolupament del Projecte (1): idees i recerca
2. El Color Analògic – Tècniques humides i seques
 - 2.1. El color
El color pla: classificació i aplicació / referents artístics i implementació al videojoc
Tècniques del color (1)
 - 2.2. El color graduat: Valor i to / referents artístics i implementació al videojoc
Tècniques del color (2)
3. Forma i Composició del cos humà
 - 3.1. Ombres teoria i pràctica de les ombres (Reforçament)
 - 3.2. Estructura del cos humà: masses / blocking / anàlisi de la figura (Reforçament)
 - 3.3. El Personatge i l'expressió corporal
 - 3.4. Figura i expressió. Prototips e ideals: L'heroi i l'heroïna. Pràctiques amb model

Desenvolupament del Projecte (2): evolució i coherència
4. El volum – modelatge del cos humà
 - 4.1. Volums reals i tridimensional
 - 4.2. Anatomia (reforçament) i personatge modelat
5. El rostre
 - 5.1. Estructura
 - 5.2. Expressions i personatges.
6. Elements del Disseny Gràfic
 - 6.1. Tipografia i cal·ligrafia: anàlisi bàsica i disseny personalitzat
 - 6.2. Elements d'usabilitat, HUD i altres conceptes associats

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 3	Treball Pràctic tema 1 Individual	Lliurament a classe dels exercicis tema 1
AA2	CB1, CE4, CE9	Setmana 6	Treball Pràctic tema 2 Individual	Lliurament a classe dels exercicis tema 2
AA3	CB1, CE4, CE9	Setmana 10	Treball Pràctic tema 5 Individual	Lliurament a classe dels exercicis tema 3
AA4	CB1, CE4, CE9	Setmana 14	Treball Pràctic tema 5 Individual	Lliurament a classe dels exercicis tema 4
AA5	CB1, CE4, CE9	Setmana 15	Treball Pràctic tema 6 Individual	Lliurament a classe dels exercicis tema 5
AA6	CB1, CE4, CE9	Setmana 15	Projecte final Individual	Lliurament a classe del projecte final

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [avaluació]} = ([AA1] + [AA2] + [AA3] + [AA4] + [AA5] + [AA6]) / 6$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0
- Si qualsevol de les 6 activitats AAx < 4, llavors 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 tema 1 Individual	AR1	Reavaluació	Treball Pràctic tema 1 Individual	Nova data de lliurament
AA2	Treball Pràctic tema 3 Individual	AR2	Reavaluació	Treball Pràctic tema 2 Individual	Nova data de lliurament
AA3	Treball Pràctic tema 4 Individual	AR3	Reavaluació	Treball Pràctic tema 3 Individual	Nova data de lliurament
AA4	Treball Pràctic tema 5 Individual	AR4	Reavaluació	Treball Pràctic tema 4 Individual	Nova data de lliurament
AA5	Treball Pràctic tema 6 Individual	AR5	Reavaluació	Treball Pràctic tema 5 Individual	Nova data de lliurament
AA6	Projecte final Individual	AR6	Reavaluació	Projecte final Individual	Nova data de lliurament

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [reavaluació]} = ([AR1] + [AR2] + [AR3] + [AR4] + [AR5] + [AR6]) / 6$$

Criteris:

- Si un alumne no es presenta a alguna activitat de reavaluació, es prendrà la nota corresponent de l'activitat d'avaluació
- Si qualsevol de les 6 activitats ARx < 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
AA1	CB1, CE4, CE9	Avaluació	Treball Pràctic tema 1 Individual	Lliurament dels exercicis tema 1 Requereix presencialitat
AA2	CB1, CE4, CE9	Avaluació	Treball Pràctic tema 2 Individual	Lliurament dels exercicis tema 3 Requereix presencialitat
AA3	CB1, CE4, CE9	Avaluació	Treball Pràctic tema 3 Individual	Lliurament dels exercicis tema 4 Requereix presencialitat
AA4	CB1, CE4, CE9	Avaluació	Treball Pràctic tema 4 Individual	Lliurament dels exercicis tema 5 Requereix presencialitat
AA5	CB1, CE4, CE9	Avaluació	Treball Pràctic tema 5 Individual	Lliurament dels exercicis tema 6 Requereix presencialitat
AA6	CB1, CE4, CE9	Avaluació	Projecte final Individual	Lliurament del projecte final Requereix presencialitat

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [avaluació]} = ([AA1] + [AA2] + [AA3] + [AA4] + [AA5] + [AA6]) / 6$$

Críteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0
- Si qualsevol de les 6 activitats AAx < 4, 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
AA1	Treball Pràctic tema 1 Individual	AR1	Revaluació	Treball Pràctic tema 1 Individual	Nova data de lliurament
AA2	Treball Pràctic tema 3 Individual	AR2	Revaluació	Treball Pràctic tema 2 Individual	Nova data de lliurament
AA3	Treball Pràctic tema 4 Individual	AR3	Revaluació	Treball Pràctic tema 3 Individual	Nova data de lliurament
AA4	Treball Pràctic tema 5 Individual	AR4	Revaluació	Treball Pràctic tema 4 Individual	Nova data de lliurament
AA5	Treball Pràctic tema 6 Individual	AR5	Revaluació	Treball Pràctic tema 5 Individual	Nova data de lliurament
AA6	Projecte final Individual	AR6	Revaluació	Projecte final Individual	Nova data de lliurament

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [revaluació]} = ([AR1] + [AR2] + [AR3] + [AR4] + [AR5] + [AR6]) / 6$$

Criteris:

- Si un alumne no es presenta a alguna activitat de revaluació, es prendrà la nota corresponent de l'activitat d'avaluació
- Si qualsevol de les 6 activitats ARx < 4, 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-Guption, 2012

Complementària:

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

Assignatures recomanades

Assignatures recomanades d'haver cursat amb anterioritat:

- Representació Gràfica
- Teoria de la Imatge
- Usabilitat

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