

Contingut

Dades generals	2
Competències	2
Bàsiques i generals	2
Específiques	2
Resultats d'aprenentatge	3
Continguts	4
Descripció	4
Índex	4
Metodologia docent	5
Activitats formatives	5
Avaluació i qualificació	6
Avaluació Continuada	6
Reavaluació	7
Avaluació única	8
Reavaluació	9
Criteris específics de la nota No Presentat:	9
Bibliografia	10
Assignatures recomanades	10
Altres	10

REPRESENTACIÓ GRÀFICA

Dades generals

- **Codi de l'assignatura:** 365596
- **Estudis:** Creació Artística per a Videojocs i Jocs Aplicats
- **Descripció breu:** La *Representació gràfica* és l'aprenentatge de les formes de representació d'objectes, espais i persones, tenint en compte diferents sistemes de representació, perspectives, tècniques i formats.
- **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:** Primer
- **Semestre:** 1S
- **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 tal 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] Formular, dissenyar i gestionar projectes buscant i integrant nous coneixements i aptituds des de la creativitat.

Específiques

[CE5] Apreciar els valors formals, semàntics, funcionals i ergonòmics del disseny.

[CE9] Utilitzar les tècniques essencials del modelat i la representació tridimensional de les formes a partir d'un disseny.

[CE12] Utilitzar els conceptes i aplicar les eines i tècniques que permetin introduir efectes visuals en un projecte audiovisual.

[CE26] Desenvolupar estratègies de producció aplicades a l'exercici sistemàtic de la pràctica artística.

Resultats d'aprenentatge

[RA1] Conèixer 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.

Continguts

Descripció

La *Representació gràfica* és l'aprenentatge de les formes de representació d'objectes, espais i persones, tenint en compte diferents sistemes de representació, perspectives, tècniques i formats.

La idea es posar les bases per la representació de futurs conceptes i art final per a videojocs, tant pel que fa a la representació dels personatges com a la representació dels escenaris.

Índex

1. Geometria i Art

- 1.1. Introducció a la perspectiva
- 1.2. Perspectiva i paisatge: urban sketch / dibuix al natural
Perspectiva dièdrica
Perspectives paral·leles i projeccions axonomètriques
Perspectiva cònica 1 i 2 punts de fuga
Perspectives impossibles i perspectives amb 3 punts de fuga
- 1.3. El *Sketchbook* o llibreta d'artista

2. Forma i composició

- 2.1. Retícules i objecte: Dibuix a mà alçada / Mesurament perceptiu / natura morta i objecte
Tècniques del dibuix a llapis - l'encaix
- 2.2. Iniciació Ombres: teoria i pràctica de les ombres
- 2.3. *Sketchbook*

3. La idea del cos

- 3.1. Introducció. La tradició dels cànons. Estructura i proporció del cos
- 3.2. El cos humà al llarg de la H. De l'Art

4. L'esquelet i l'estructura

- 4.1. Blocs bàsics per al dibuix de la figura humana.
- 4.2. Tècniques d'aproximació: El model anatòmic

5. El treball amb model

- 5.1. La captació del natural. Posse fixa (I)
- 5.2. La captació del natural. Posse fixa (II)
- 5.3. L'estudi del Moviment (I)
- 5.4. L'estudi del Moviment (II)
- 5.5. *Sketchbook*

6. Concept Art & Character Design

- 6.1. Creació de Personatge
- 6.2. T-shape and turn-around
- 6.3. *Sketchbook*

Metodologia docent

Les classes seran eminentment pràctiques, tot i que s'aniran explicant els diferents continguts, però l'objectiu principal és l'experimentació pràctica i la representació gràfica d'objectes, espais i persones. S'utilitzaran tècniques i eines tant analògiques com digitals

Activitats formatives

Activitat	Tipus	Hores amb professor	Hores sense professor	Total
Classe magistral	Presencial	12	0	12
Classe pràctica	Presencial	35	0	35
Resolució de problemes	Treball dirigit	10	20	30
Pràctiques	Treball dirigit	0	40	40
Estudi	Aprenentatge autònom	0	30	30
Activitats d'Avaluació	Presencial	3	0	3
		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], [CB4] [CG4], [CE5], [CE9], [CE12], [CE26]	Set. 4	Treball Pràctic individual	Lliurament dels exercicis dirigits T1
AA2	[CB1], [CB4] [CG4], [CE5], [CE9], [CE12], [CE26]	Set. 6	Treball Pràctic Individual	Lliurament de l'exercici de treball autònom T2
AA3	[CB1], [CB4] [CG4], [CE5], [CE9], [CE12], [CE26]	Set.8	Treball Pràctic individual	Lliurament dels exercicis dirigits T3
AA4	[CB1], [CB4] [CG4], [CE5], [CE9], [CE12], [CE26]	Set. 10	Treball Pràctic individual	Lliurament dels exercicis de treball autònom T4
AA5	[CB1], [CB4] [CG4], [CE5], [CE9], [CE12], [CE26]	Set. 12	Treball Pràctic individual	Lliurament dels exercicis dirigits T5
AA6	[CB1], [CB4] [CG4], [CE5], [CE9], [CE12], [CE26]	Set. 15	Treball Pràctic individual	Lliurament del <i>Character Design</i> T6
AA7	[CB1], [CB4] [CG4], [CE5], [CE9], [CE12], [CE26]	Set. 15	Treball Pràctic individual	Lliurament del <i>Sketchbook</i> T7

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [avaluació]} = 0.12*[AA1] + 0.12*[AA2] + 0.12*[AA3] + 0.12*[AA4] + 0.12*[AA5] + 0.2*[AA6] + 0.2*[AA7]$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0.
- Si qualsevol exercici ([AA1] – [AA7]) té una nota inferior a 4, la Nota final [avaluació] màxima serà un 4.

Revaluació

Sistema avaluació continuada: revaluació					
Avaluació		Revaluació			
Id	Tipus d'activitat	Id	Calendari	Tipus d'activitat	Observació
AA2	Treball Pràctic individual	AR2	Revaluació	Treball Pràctic individual	Nova data de lliurament
AA1	Treball Pràctic Individual	AR1	Revaluació	Treball Pràctic Individual	Nova data de lliurament
AA3	Treball Pràctic Individual	AR3	Revaluació	Treball Pràctic Individual	Nova data de lliurament
AA4	Treball Pràctic Individual	AR4	Revaluació	Treball Pràctic Individual	Nova data de lliurament
AA5	Treball Pràctic Individual	AR5	Revaluació	Treball Pràctic Individual	Nova data de lliurament
AA6	Treball Pràctic Individual	AR6	Revaluació	Treball Pràctic Individual	Nova data de lliurament
AA7	Treball Pràctic individual	AR7	Revaluació	Treball Pràctic Individual	Nova data de lliurament

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [revaluació]} = 0.12 * [\text{AR1}] + 0.12 * [\text{AR2}] + 0.12 * [\text{AR3}] + 0.12 * [\text{AR4}] + 0.12 * [\text{AR5}] + 0.2 * [\text{AR6}] + 0.2 * [\text{AR7}]$$

Criteris:

- Si un alumne no es presenta a alguna activitat de revaluació, es prendrà la nota corresponent de l'activitat d'avaluació
- Si qualsevol exercici ([AR1] – [AR7]) té una nota inferior a 4, la Nota final [revaluació] màxima serà un 4

Avaluació única

Sistema d'avaluació única				
Id	Competència/es associades	Calendari	Tipus d'activitat	Descripció de l'activitat
AA2	[CB1], [CB4] [CG4], [CE5], [CE9], [CE12], [CE26]	Set. 4	Treball Pràctic individual	Lliurament dels exercicis dirigits T1
AA1	[CB1], [CB4] [CG4], [CE5], [CE9], [CE12], [CE26]	Set. 6	Treball Pràctic Individual	Lliurament de l'exercici de treball autònom T2
AA3	[CB1], [CB4] [CG4], [CE5], [CE9], [CE12], [CE26]	Set. 8	Treball Pràctic Individual	Lliurament dels exercicis dirigits T3
AA4	[CB1], [CB4] [CG4], [CE5], [CE9], [CE12], [CE26]	Set. 10	Treball Pràctic Individual	Lliurament dels exercicis de treball autònom T4
AA5	[CB1], [CB4] [CG4], [CE5], [CE9], [CE12], [CE26]	Set. 12	Treball Pràctic individual	Lliurament dels exercicis dirigits T5
AA6	[CB1], [CB4] [CG4], [CE5], [CE9], [CE12], [CE26]	Set. 15	Treball Pràctic Individual	Lliurament del <i>Character Design</i> T6
AA7	[CB1], [CB4] [CG4], [CE5], [CE9], [CE12], [CE26]	Set. 15	Treball Pràctic Individual	Lliurament del <i>Sketchbook</i> T7

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [avaluació]} = 0.12 * [AA1] + 0.12 * [AA2] + 0.12 * [AA3] + 0.12 * [AA4] + 0.12 * [AA5] + 0.2 * [AA6] + 0.2 * [AA7]$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0.
- Si qualsevol exercici ([AA1] – [AA7]) té una nota inferior a 4, la Nota final [avaluació] màxima serà un 4.

Revaluació

Sistema avaluació única: revaluació					
Avaluació		Revaluació			
Id	Tipus d'activitat	Id	Calendari	Tipus d'activitat	Observació
AA2	Treball Pràctic individual	AR2	Revaluació	Treball Pràctic individual	Nova data de lliurament
AA1	Treball Pràctic Individual	AR1	Revaluació	Treball Pràctic Individual	Nova data de lliurament
AA3	Treball Pràctic Individual	AR3	Revaluació	Treball Pràctic Individual	Nova data de lliurament
AA4	Treball Pràctic Individual	AR4	Revaluació	Treball Pràctic Individual	Nova data de lliurament
AA5	Treball Pràctic Individual	AR5	Revaluació	Treball Pràctic Individual	Nova data de lliurament
AA6	Treball Pràctic Individual	AR6	Revaluació	Treball Pràctic Individual	Nova data de lliurament
AA7	Treball Pràctic individual	AR7	Revaluació	Treball Pràctic Individual	Nova data de lliurament

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [revaluació]} = 0.12 \cdot [\text{AR1}] + 0.12 \cdot [\text{AR2}] + 0.12 \cdot [\text{AR3}] + 0.12 \cdot [\text{AR4}] + 0.12 \cdot [\text{AR5}] + 0.2 \cdot [\text{AR6}] + 0.2 \cdot [\text{AR7}]$$

Criteris:

- Si un alumne no es presenta a alguna activitat de revaluació, es prendrà la nota corresponent de l'activitat d'avaluació.
- Si qualsevol exercici ([AR1] – [AR7]) té una nota inferior a 4, la Nota final [revaluació] màxima serà 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:

- Moreaux, A. *Anatomía artística del Hombre*. Capitel Ediciones, ISBN: 9788484510222.
- Goldfinger E., *Human Anatomy for Artist*. The Elements of Form, Oxford University Press, 1991, ISBN: 9780195052064
- Simblet, S. *Anatomia para el artista*. Ed. Blume, 2016, ISBN 9788480769631
- Chevalier A., *Dibujo industrial*. Editorial Noriega.
- Preciado C., Moral F. J., *Normalización del dibujo técnico*. Donostiarra.
- Ching F., *Arquitectura: Forma, Espacio y Orden*. Ed. Gustavo Gili, Mèxic.
- Edwards, B., *Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro*. Ed. Urano. Barcelona.
- Solarski, C. *Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting-Edge Art techniques for winning video game design 2012*

Complementària:

- Eco, U. *Historia de la Belleza*, Ed. Lumen ISBN: 9788426414687.
- Munari B., *¿Cómo nacen los objetos? (apuntes para una metodología proyectual)* Ed. Gustavo Gili. Barcelona.
- Black M., *Cómo se representan las imágenes, en Arte, percepción y realidad*. Ed. Paidós. Barcelona.
- Maier M., *Procesos elementales de proyectación y configuración*. Ed. Gustavo Gili. Barcelona.

Altres recursos:

- <http://tecnicasdedibujo.com/>
- <http://www.dibujotecnico.com/sistemas-de-representacion-en-geometria-descriptiva/>
- <http://www.pinturayartistas.com/>
- <http://arte.about.com/od/Que-es-el-arte/fl/Figuras-geometricas.htm>

Material audiovisual:

- www.adobe.com/education
- <https://color.adobe.com/es/create/color-wheel/>

Assignatures recomanades

- No n'hi ha

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.