

Contingut

Dades generals	2
Competències	2
Bàsiques i generals	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

RETÍCULA I JERARQUIA GRÀFICA

Dades generals

- **Codi de l'assignatura:** 365611
- **Estudis:** Creació Artística per a Videojocs i Jocs Aplicats
- **Descripció breu:** L'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 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.

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.

[CE10] Sintetitzar projectes plasmant idees gràficament i per escrit, de forma estructurada, ordenada i comprensible.

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

[CE16] Expressar idees i conceptes mitjançant el coneixement i l'aplicació dels fonaments estètics de la imatge quant a estructura, forma, color i espai en els entorns digitals.

[CE24] Identificar el context socio-cultural que fa possible discursos artístics determinats.

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

Resultats d'aprenentatge

[RA1] 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 a través del 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. Introducció

- 1.1. Metodologia i tècniques de dibuix
- 1.2. Elements de representació
- 1.3. Processos gràfics

2. Forma i Composició

- 2.1. Perspectiva, paisatges i espais: urban *sketch* / dibuix al natural
- 2.2. Perspectives 1 i 2 punts de fuga (Reforçament)
- 2.3. Espais impossibles i perspectives amb 3 punts de fuga

Desenvolupament del Projecte (1): idees i recerca

3. El Color Analògic – Tècniques humides i seques

- 3.1. El color
 - El color pla: classificació i aplicació / referents artístics i implementació al videojoc
 - Tècniques del color (1)
- 3.2. El color graduat: Valor i to / referents artístics i implementació al videojoc
 - Tècniques del color (2)

4. Forma i Composició del cos humà

- 4.1. Ombres teoria i pràctica de les ombres (Reforçament)
- 4.2. Estructura del cos humà: masses / *blocking* / anàlisi de la figura (Reforçament)
- 4.3. El personatge i l'expressió corporal
- 4.4. Figura i expressió. Prototips i ideals: L'heroi i l'heroïna. Pràctiques amb model

Desenvolupament del Projecte (2): evolució i coherència

5. El volum – modelatge del cos humà

- 5.1. Volums reals i tridimensional
- 5.2. Anatomia (reforçament) i personatge modelat

6. El rostre

- 6.1. Estructura
- 6.2. Expressions i personatges.

7. Criteris per al disseny gràfic

- 7.1. Tipografia i cal·ligrafia: anàlisi bàsica i disseny personalitzat
- 7.2. 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 corresponents. Els treballs pràctics individuals dirigits 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
Libreta 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], [CG4], [CE5], [CE10], [CE12], [CE16], [CE24], [CE26]	Setmana 3	Treball Pràctic 1 Individual	Lliurament a classe dels exercicis 1
AA2	[CB1], [CG4], [CE5], [CE10], [CE12], [CE16], [CE24], [CE26]	Setmana 6	Treball Pràctic 2 Individual	Lliurament a classe dels exercicis 2
AA3	[CB1], [CG4], [CE5], [CE10], [CE12], [CE16], [CE24], [CE26]	Setmana 10	Treball Pràctic 3 Individual	Lliurament a classe dels exercicis 3
AA4	[CB1], [CG4], [CE5], [CE10], [CE12], [CE16], [CE24], [CE26]	Setmana 14	Treball Pràctic 4 Individual	Lliurament a classe dels exercicis 4
AA5	[CB1], [CG4], [CE5], [CE10], [CE12], [CE16], [CE24], [CE26]	Setmana 15	Treball Pràctic 5 Individual	Lliurament a classe dels exercicis 5
AA6	[CB1], [CG4], [CE5], [CE10], [CE12], [CE16], [CE24], [CE26]	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 1 Individual	AR1	Reavaluació	Treball Pràctic 1 Individual	Nova data de lliurament
AA2	Treball Pràctic 2 Individual	AR2	Reavaluació	Treball Pràctic 2 Individual	Nova data de lliurament
AA3	Treball Pràctic 3 Individual	AR3	Reavaluació	Treball Pràctic 3 Individual	Nova data de lliurament
AA4	Treball Pràctic 5 Individual	AR4	Reavaluació	Treball Pràctic 4 Individual	Nova data de lliurament
AA5	Treball Pràctic 6 Individual	AR5	Reavaluació	Treball Pràctic 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], [CG4], [CE5], [CE10], [CE12], [CE16], [CE24], [CE26]	Avaluació	Treball Pràctic 1 Individual	Lliurament dels exercicis 1 Requereix presencialitat
AA2	[CB1], [CG4], [CE5], [CE10], [CE12], [CE16], [CE24], [CE26]	Avaluació	Treball Pràctic 2 Individual	Lliurament dels exercicis 3 Requereix presencialitat
AA3	[CB1], [CG4], [CE5], [CE10], [CE12], [CE16], [CE24], [CE26]	Avaluació	Treball Pràctic 3 Individual	Lliurament dels exercicis 4 Requereix presencialitat
AA4	[CB1], [CG4], [CE5], [CE10], [CE12], [CE16], [CE24], [CE26]	Avaluació	Treball Pràctic 4 Individual	Lliurament dels exercicis 5 Requereix presencialitat
AA5	[CB1], [CG4], [CE5], [CE10], [CE12], [CE16], [CE24], [CE26]	Avaluació	Treball Pràctic 5 Individual	Lliurament dels exercicis 6 Requereix presencialitat
AA6	[CB1], [CG4], [CE5], [CE10], [CE12], [CE16], [CE24], [CE26]	Avaluació	Projecte final Individual	Lliurament del projecte final Requereix presencialitat

Càlcul de la nota final:

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

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.

Revaluació

Sistema avaluació única: revaluació					
Avaluació		Revaluació			
Id	Tipus d'activitat	Id	Calendari	Tipus d'activitat	Observació
AA1	Treball Pràctic 1 Individual	AR1	Revaluació	Treball Pràctic 1 Individual	Nova data de lliurament
AA2	Treball Pràctic 3 Individual	AR2	Revaluació	Treball Pràctic 2 Individual	Nova data de lliurament
AA3	Treball Pràctic 4 Individual	AR3	Revaluació	Treball Pràctic 3 Individual	Nova data de lliurament
AA4	Treball Pràctic 5 Individual	AR4	Revaluació	Treball Pràctic 4 Individual	Nova data de lliurament
AA5	Treball Pràctic 6 Individual	AR5	Revaluació	Treball Pràctic 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
- Disseny centrat en l'usuari

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.