

## Continguts

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

# DIRECCIÓ ARTÍSTICA

## Dades generals

- **Codi de l'assignatura:** 204316
- **Estudis:** Creació Artística per a Videojocs i Jocs Aplicats
- **Descripció breu:** L'assignatura té per objectiu explicar el rol del director d'art en una empresa de videojocs, tant des d'un punt de vista teòric (metodologies, eines, indicadors, etc.) com pràctic.
- **Crèdits ECTS:** 6
- **Idioma principal de les classes:** Castellà i anglès
- **S'utilitza oralment la llengua anglesa en l'assignatura:** Sí
- **S'utilitzen documents en llengua anglesa:** Sí
- **Durada:** Semestral
- **Curs:** Tercer
- **Semestre:** 6S
- **Professorat:** Ben Kleber ([benkleber@enti.cat](mailto:benkleber@enti.cat)), Estefanía Pérez ([estefania.perez@enti.cat](mailto:estefania.perez@enti.cat))

## Competències

### Bàsiques i generals

#### Competències bàsiques:

[CB4] Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tant especialitzat com no especialitzat.

#### Competències generals:

[CG3] Col·laborar amb els altres per contribuir a un projecte comú, treballant en equips interdisciplinaris i en contextos multiculturals.

### Específiques

[CE2] Analitzar de forma general un context, i en base a les dades recollides, prendre decisions sobre el projecte digital, relacionades amb el públic objectiu del mateix i el model de negoci establert.

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

[CE11] Aplicar coneixements de composició i narrativa audiovisual a la realització, planificació i edició de seqüències i plans.

[CE20] Dissenyar i planificar un projecte de creació artística per a videojocs i jocs aplicats.

## Resultats d'aprenentatge

[RA1] Conèixer de primera mà els conceptes de direcció d'art necessaris per a abordar produccions en qualsevol mitjà transmèdia (cinema, còmic, videojoc, etc.) i en qualsevol gènere cultural i artístic.

# Continguts

## Descripció

La primera part consisteix en una versió teòrica del rol de Director artístic i la seva relació amb la resta de membres del projecte, les fases del procés creatiu de personatges, escenaris i *assets*. A tal efecte es proposa una pràctica consistent en què els alumnes escullin un joc del seu gust i plantegin una seqüela fictícia. Sobre aquesta base es sintetitzarà la documentació associada al nou joc.

La segona part de l'assignatura té un enfocament més pràctic, consistent en una anàlisi de casos reals en què es compararà l'art final amb l'art planificat. S'estudiarà amb detall exemples relacionats amb elements estilístics, temàtica, aspectes tècnics, processos, eines, optimització, qualitat, verificació, etc.

## Índex

- 1. Rols en un estudi de videojocs**
  - 1.1. Definició de rols de l'equip
  - 1.2. Funcions
  - 1.3. Objectius del director artístic
- 2. Organització del personal**
  - 2.1. Eines
  - 2.2. Programació de tasques
- 3. Creació dels documents d'art**
  - 3.1. Investigació prèvia
  - 3.2. Plantejament preliminar de l'estil gràfic
  - 3.3. Plantejament de la història
  - 3.4. Plantejament dels personatges
- 4. Gestió d'escenaris i *assets***
  - 4.1. *Mood*, il·luminació, composició d'escenaris
  - 4.2. Elecció d'estil de tipografies dins del joc
  - 4.3. Creació del document d'aplicació de materials en una escena a desenvolupar
  - 4.4. Creació del document de disseny per fases
  - 4.5. Llistat d'*assets* i associació amb escenes
- 5. Gestió de personatges**
  - 5.1. Elecció prèvia del disseny dels personatges: funcions, estil, propòsit
  - 5.2. *Workflow* de personatges
- 6. Creació del document final d'art**
  - 6.1. Tancament del document d'art
- 7. Estudi de casos (universitat / indústria)**
  - 7.1. Anàlisi i reconstrucció
  - 7.2. Anàlisi retrospectiu de temes i estils
  - 7.3. Elements temàtics
- 8. Tècnic**
  - 8.1. Direcció d'art: procés, definició, objectius, entregables i motor gràfic
  - 8.2. Seguiment. Estàndards. Integritat
  - 8.3. *Post-releases*. Migració i *porting*

## Metodologia docent

Combinació de classes teòriques, exercicis pràctics començats a classe i acabats a casa i treball final mentoritzat a classe.

## Activitats formatives

Activitat	Tipus	Hores amb professor	Hores sense professor	Total
Classes magistrals i conferències	Presencial	30	0	30
Classes pràctiques	Presencial / Treball dirigit	20	45	65
Treball final	Presencial / Treball dirigit / Aprentatge autònom	10	45	55
		<b>60</b>	<b>90</b>	<b>150</b>

# Avaluació i qualificació

## Avaluació Continuada

El sistema d'avaluació per defecte és l'avaluació continuada.

Sistema d'avaluació continuada				
ID	Competència/es associades	Calendari	Tipus d'activitat	Descripció de l'activitat
AA1	[CE2]	Set. 4	Treball individual	Document de recerca sobre un joc existent i definició de la seqüela
AA2	[CE10], [CE11], [CE20]	Set. 9	Treball individual	Document detallat sobre la seqüela
AA3	[CB4], [CG3], [CE2]	Set. 11	Treball en grup i presentació	Anàlisi dels elements artístics d'un videojoc
AA4	[CE10], [CE11], [CE20]	Set. 15	Treball individual	Implementació, organització i optimització de <i>assets</i>

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [Avaluació]} = 0.2 \cdot [\text{AA1}] + 0.3 \cdot [\text{AA2}] + 0.2 \cdot [\text{AA3}] + 0.3 \cdot [\text{AA4}]$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0.
- Si Nota [AA2] < 5, la Nota final [avaluació] màxima serà un 4.
- Si Nota [AA4] < 5, 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
AA1	Treball individual	AR1	Revaluació	Treball individual	Document de recerca sobre un joc existent, definició i document detallat de la seqüela
AA2	Treball individual				
AA3	Treball en grup i presentació	AR2	Revaluació	Treball en grup i presentació	Nova data de lliurament i presentació
AA4	Treball individual	AR3	Revaluació	Treball individual	Implementació, organització i optimització d'assets

### Càlcul de la nota final:

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

### Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat de Revaluació, es pren la nota d'avaluació corresponent.
- Si  $[\text{AR1}] < 5$ , la Nota final [Revaluació] serà, com a màxim, un 4.
- Si  $[\text{AR3}] < 5$ , la Nota final [Revaluació] 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	[CE2], [CE10], [CE11], [CE20]	Set. 10	Treball individual	Document de recerca sobre un joc existent, definició i document detallat de la seqüela.
AA2	[CB4], [CG3], [CE2]	Set. 10	Treball individual i presentació	Anàlisi dels elements artístics d'un videojoc.
AA3	[CE10], [CE11], [CE20]	Avaluació	Treball individual	Nova data de lliurament i presentació.

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [Avaluació]} = 0.5 \cdot [\text{AA1}] + 0.2 \cdot [\text{AA2}] + 0.3 \cdot [\text{AA3}]$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0.
- Si [AA1]<5, la Nota final [avaluació] serà, com a màxim, un 4.
- Si [AA3]<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	Treball individual	AR1	Revaluació	Treball individual	Nova data de lliurament
AA2	Treball individual i presentació	AR2	Revaluació	Treball individual i presentació	Nova data de lliurament
AA3	Treball individual	AR3	Revaluació	Treball individual	Nova data de lliurament

Càlcul de la nota final:

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

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat de Revaluació, es pren la nota d'avaluació corresponent.
- Si  $[\text{AR1}] < 5$ , la Nota final [Revaluació] serà, com a màxim, un 4.
- Si  $[\text{AR3}] < 5$ , 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:

- Zheng Yuan (2010), Impeccable Scene Design for game, animation and film, Edición Cypi Press

### Complementària:

- Haitao Su (2011), Alive Character Design: For Game, Animation and Film, Edición Gingko Press GmbH

### Recursos online:

- Feng Zhu: <http://fengzhudesign.com/tutorials.htm>
- Team Fortress 2 Art direction/Style choice <https://www.gdcvault.com/play/279/Stylization-with-a-Purpose-The>
- Uncharted 2 Art direction: <https://www.gdcvault.com/play/1012449/Uncharted-2-Art>
- Polycount: <http://polycount.com/>
- 80 level: <https://80.lv/>
- Artstation: <https://www.artstation.com>

## Assignatures recomanades

Assignatures recomanades d'haver cursat amb anterioritat:

- No n'hi ha

Assignatures recomanades de cursar alhora:

- No n'hi ha

## Altres

- El sistema d'avaluació per defecte és l'avaluació continuada. Si l'alumne es vol acollir a l'avaluació única, ho ha 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.