
DOBLE GRAU EN INFORMÀTICA DE GESTIÓ I SISTEMES D'INFORMACIÓ/ GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOC

107213 - INTRODUCCIÓ A L'EXPRESSIÓ ARTÍSTICA

Informació general

- Tipus d'assignatura : Obligatòria
- Coordinador : Alfons Palacios González
- Curs: Segon
- Trimestre: Primer
- Crèdits: 4
- Professorat:
 - Maider Véliz Ramas <mveliz@tecnocampus.cat>

Idiomes d'impartició

- Català
- Castellà
- Anglès

Competències que es treballen

Específica

- V8. Representar de forma visual conceptes i/o dades per a la ideació i creació de videojocs.

Transversal

- T2_ Que els estudiants tinguin capacitat per a treballar com a membres d'un equip interdisciplinari ja sigui com un membre més, o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, assumint compromisos tenint en compte els recursos disponibles

Descripció

A Introducció a l'expressió artística els alumnes aprendran a utilitzar el dibuix com a mètode expressiu i de comunicació. Des de bocetar un personatge fins a dissenyar un escenari en perspectiva a mà alçada o definir un storyboard que expliqui una cinemàtica del joc.

Resultats d'aprenentatge

A nivell general, aquesta assignatura contribueix als següents resultats d'aprenentatge especificats per a la matèria a la qual pertany (Creació Artística).

- Reunir i interpretar dades rellevants per emetre judicis que incloguin una reflexió sobre temes rellevants d'índole social, científica o ètica.
- Comunicar informació, idees, problemes i solucions a un públic tant especialitzat com no especialitzat.
- Desenvolupar les habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors amb un alt grau d'autonomia.
- Treballar com a membre d'un equip interdisciplinari ja sigui com un membre més, o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, assumint compromisos i tenint en compte els recursos disponibles.

L'objectiu final de l'aprenentatge de l'assignatura és que l'alumne apliqui coneixements de dibuix tradicional i de representació gràfica a la creació de propostes visuals innovadores. Des del estil conceptual fins al infogràfic, l'alumne podrà definir diferents solucions per resoldre activitats relacionades amb la creació de productes interactius i videojocs.

En particular, l'alumne en acabar l'assignatura és capaç de:

- E8.1: Idear l'aspecte gràfic d'un videojoc segons el tipus d'usuari, tipus de joc i context cultural i històric.
- E8.2: Representar gràficament els elements d'un videojoc: escenes, personatges, nivells, etc.
- E8.3: Representar de forma visual informació i dades mitjançant infografies i d'altres tècniques d'avantguarda.

El tipus d'activitat que es treballarà estarà basada en problemes reals que un dissenyador o artista de videojocs ha de resoldre en el dia a dia aplicant els principis bàsics del disseny gràfic, el dibuix, el coneixement de referents i el programari específic del sector.

Metodologia de treball

La metodologia docent que es vol implementar és la d'**aprenentatge mitjançant exemples (learning by example)**. A teoria, grup gran, es fa una presentació i discussió de les activitats (1, 2 i 3) que l'alumne desenvoluparà i fruit d'aquest anàlisi, s'expliquen els conceptes més importants per tal d'assolir els objectius d'aprenentatge de l'assignatura.

Les activitats estan pensades perquè s'assoleixin els objectius de forma incremental, és a dir, en cada activitat es presenten i treballen aspectes nous que ens serviran en totes les activitats futures.

Continguts

Tema 1. La por al paper en blanc: Sketching and fast drawing.

- 1.1 El dibuix a mà alçada: la importància del croquis i els apunts ràpids.
- 1.2 La morfologia de la figura humana
- 1.3 Espai i volum. Composició gràfica. Teoria del color i models de color.
- 1.4 Apunts i representació d'accions i moviment.

Tema 2. Creant mons: el paisatge, l'entorn i les seves icones.

- 2.1 Dibuix al natural de paisatge.
- 2.2 La perspectiva.
- 2.3 Definir les regles estètiques d'un món i els seus objectes.
- 2.4 Tècniques d'esbós ràpid.

Tema 3. Seqüències i acció: el storyboard i la seva importància

- 3.1 Anàlisi de grans autors del storyboard.
- 3.2 Blocking i seqüències cinemàtiques.
- 3.3 Plans de càmera.
- 3.4 Dibuix de personatge i escenari com a conjunt.

Activitats d'aprenentatge

Els estudiants duran a terme un seguit d'activitats de caràcter pràctic que són la base de l'aprenentatge de l'assignatura. Les resoldran de manera presencial seguint les indicacions dels docents però també hauran de ser desenvolupades amb autoaprenentatge per tal d'assolir els coneixements teoricopràctics de l'assignatura. Amb l'objectiu de recollir evidència de l'assoliment dels resultats d'aprenentatge esperats cada activitat anirà acompanyada d'un treball individual pràctic que es realitzarà a classe (relacionat amb totes les competències comunes). Es descriuen a continuació:

Activitat 1: Creació d'un personatge principal: esbossos i poses d'acció

Dedicació: 32h

Grup petit/laboratori: 13h

Activitats dirigides: 1h

Aprenentatge autònom: 18h

Descripció general:

Esbossant primer i després de realitzar un estudi de la silueta, la forma i la pose l'estudiant haurà de dissenyar un personatge principal que podria protagonitzar un videojoc.

Necessitarà treballar el procés creatiu, els diferents esbossos, les posis descartades i justificar les seves decisions creatives. El dibuix final ha de ser prou representatiu com perquè un artista 3D pugui entendre-ho i crear un model tridimensional a partir d'ell. (Evidència del resultat d'aprenentatge E8.1 i E8.2)

Material de suport:

Enunciat de la pràctica.

L'alumne podrà buscar referències d'estil, pose, il·luminació o estètica a internet

Lliurable i vincles amb l'avaluació:

S'ha de lliurar una il·lustració final així com tots els esbossos i exercicis de dibuix, il·luminació, pose o representació de moviment que s'hagin anat generant al llarg del procés creatiu del personatge. A més, ha d'incloure's una memòria en la qual s'explica el rerefons del personatge i s'argumenten les decisions creatives que s'hagin pres al llarg del desenvolupament.

El resultat de l'activitat s'incorporarà a l'avaluació de l'assignatura amb un valor del 20% de la nota.

Objectius específics:

- Dibuixar amb certa soltesa la forma humana i les seves poses.
- Entendre conceptes com a volum, llum i ombra.
- Seguir un procés creatiu d'iteració i cerca de referents.
- Aprendre el valor de la crítica constructiva en un procés creatiu.

Activitat 2: Creació d'un món: esbossos, il·lustració

Dedicació: 32h

Grup petit/laboratori: 13h

Activitats dirigides: 1h

Aprenentatge autònom: 18h

Descripció general:

L'alumne s'enfrontarà a la creació d'un nou món i a la representació pictòrica dels elements característics que ho formen. D'aquesta manera entindrà la representació ràpida d'escenaris, esbossos de paisatges i regles bàsiques de la perspectiva a mà alçada mentre aprèn a buscar referències iconogràfiques i estètiques per crear un món coherent. (Evidència del resultat d'aprenentatge E8.1, E8.2 i 8.3)

Material de suport:

La pràctica es realitza en equip de dues persones preferiblement.

Enunciat de la pràctica. L'alumne podrà buscar referències d'estil, obra d'altres artistes i referències de perspectiva a internet.

Lliurable i vincles amb l'avaluació:

S'ha de lliurar un dossier amb diverses il·lustracions, esbossos i exercicis de dibuix, tant detallats com ràpids, que anirà acompanyat d'una memòria en la qual els alumnes explicaran el rerefons del món, les referències que han pres i les decisions creatives més importants.

El resultat de l'activitat s'incorporarà a l'avaluació de l'assignatura amb un valor del 20% de la nota.

Objectius específics:

- Dibuixar amb certa soltesa un paisatge.
- Entendre les regles de la perspectiva.
- Seguir un procés creatiu d'iteració i cerca de referents.
- Aprendre el valor de la crítica constructiva en un procés creatiu.
- Afrontar reptes creatius al costat d'un company, negociar i arribar a un punt en comú pel bé del projecte.

Activitat 3: Storyboard d'una seqüència cinemàtica

Dedicació: 17h

Grup petit/laboratori: 10h

Activitats dirigides: 1h

Aprenentatge autònom: 6h

Descripció general:

Serà necessari dissenyar una seqüència cinemàtica d'uns 40 segons i preparar els storyboards necessaris perquè l'equip d'art i animació entengui perfectament la proposta, els canvis de càmera i de plànol i la intenció en el muntatge. Utilitzant un format estandaritzat en la indústria i mitjançant blocking de poses, dibuix d'escenaris i personatges l'alumne haurà de resoldre una complexa seqüència cinemàtica, ajustada a un guió. (Evidència del resultat d'aprenentatge E8.1, E8.2 i 8.3)

Material de suport:

La pràctica és individual.

Enunciat de la pràctica.

L'alumne podrà buscar referències d'estil, obra d'altres artistes i referències de perspectiva a internet.

Lliurable i vincles amb l'avaluació:

El lliurament constarà del storyboard complet, amb anotacions i aclariments sobre canvis de plànol, moviments de càmera i suport visual on sigui necessari. El resultat de l'activitat s'incorporarà a l'avaluació de l'assignatura amb un valor del 20% de la nota.

Objectius específics:

- Estudiar als grans autors del storyboard mitjançant exemples reals.
- Usar el blocking de poses.
- Aplicar les regles del storyboarding.
- Afrontar el desenvolupament del storyboard d'una cinemàtica completa.

Examen final

Dedicació: 9h

Activitats dirigides: 2h

Aprenentatge autònom: 7h

Descripció general:

Es realitza un únic examen final on s'avaluen els coneixements adquirits en els mòduls de contingut 1, 2 i 3. La prova consta d'un exercici pràctic de dibuix que posarà a prova la creativitat i la capacitat per resoldre un procés creatiu en un temps determinat. (Evidència de tots els resultats d'aprenentatge) L'estudiant disposarà de dues hores per a la realització de la prova dins del període de classes (en les últimes setmanes). Es considera necessària una dedicació addicional de 7 hores d'aprenentatge autònom per preparar l'examen. Una vegada realitzat, el professor publicarà la resolució.

Material de suport :

Enunciat de la prova.

Lliurable i vincles amb l'avaluació

Resultat de la prova.

El resultat de l'activitat s'incorporarà a l'avaluació de l'assignatura amb un valor del 40% de la nota final.

Objectius específics

- Representar la forma humana i diverses poses de manera solvent.
- Entendre conceptes com volum, espai, moviment o composició.
- Realitzar un complet storyboard que utilitzar de referent en el desenvolupament.
- Representar l'entorn utilitzant perspectives i fugides.
- Solucionar un procés creatiu utilitzant referents estètics.
- Treballar en equip i arribar a un punt de compromís entre diverses opinions.

Sistema d'avaluació

La nota final del curs s'obindrà de la següent ponderació:

NFinal = 0,6 Npràctiques + 0,4 NExamen Final

La NPràctiques és el promig de les activitats 1, 2 i 3.

L'examen final es farà en la darrera setmana de classe dins l'horari de classe. Si en acabar el curs l'estudiant no ha obtingut una NFinal igual o superior a 5,0, podrà recuperar-la amb un treball adicional en les dates que determini el Cap d'estudis.

Normes de realització de les activitats

Les pràctiques (activitats 1, 2 i 3) es realitzen individualment i en classe. L'alumne ha de portar amb si el material de dibuix indicat a principi de curs (fulles, llapis de diferents dureses, colors...) amb tal de realitzar les diferents proves.

Les notes d'aquestes pràctiques no es podran recuperar. La pràctica final és una activitat individual.

Qualsevol intent de còpia o trampa per part de l'alumne detectat per part del professorat comportarà el suspens directe de l'assignatura i la impossibilitat de recuperació.

Recursos

Bàsics

Bibliografies

- Andrew Loomis – Creative Illustration TITAN BOOKS ISBN: 978-1845769284
- Fionnuala Halligan - The Art of Storyboards. ILEX 2013 ISBN: 978-1-78157-105-7
- J.W. Rinzler, Ralph McQuarrie – Star Wars Storyboards ABRAMS 2010
ISBN 978 – 1 – 4197-0774-2

Complementaris

Bibliografies

- Color and Light – A Guide for the realist painter James Gurney – Andrews McMeel Publishing ISBN 978 - 0 – 7407-97-71-2

Enllaços web

- <http://www.safestyle-windows.co.uk/secret-door/>
<http://www.posemaniacs.com/>
<http://www.osfcostumerentals.org/stock/index.html>