

GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOCs

106113 - INTRODUCCIÓ A L'EXPRESSIÓ ARTÍSTICA

Informació general

- Tipus d'assignatura : Obligatòria
- Coordinador : Adso Fernández Baena
- Curs: Primer
- Trimestre: Primer
- Crèdits: 4
- Professorat:
 - Ana Urroz Osés <aurroz@tecnocampus.cat>

Idiomes d'impartició

- Castellà
- Català

Les classes s'impartiran en català i castella, amb documentació en anglès.

Competències que es treballen

Específica

- E8. Representar de forma visual conceptes i/o dades per a la ideació i creació de videojocs.

General

- G3. Reunir i interpretar dades rellevants (normalment dins de la seva àrea d'estudi) per emetre judicis que incloguin una reflexió sobre temes rellevants d'índole social, científica o ètica.
- G4. Comunicar informació, idees, problemes i solucions a un públic especialitzat com no especialitzat.
- G5. Desenvolupar les habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors amb un alt grau d'autonomia.

Transversal

- T2. 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.

Descripció

A Introducció a l'expressió artística, assignatura de la matèria de Creació Artística, els alumnes **aprendran a utilitzar el dibuix com a mètode expressiu i de comunicació**. Des d'esbossar 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

Aquesta assignatura es desenvolupa mitjançant classes magistral i presentacions que permeten a l'estudiant conèixer principis de creació i dibuix que practicarà posteriorment. Les activitats realitzades a l'aula afavoreixen tanmateix l'aprenentatge col·laboratiu.

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. Comunicació i expressió: de l'esbós a la creació de personatges.

1. El dibuix a mà alçada: la importància del croquis i els apunts ràpids.
2. La morfologia de la figura humana
3. Espai i volum. Composició gràfica.
4. Apunts i representació d'accions i moviment.

Tema 2. Creació i representació: el paisatge, l'entorn i el disseny d'escenaris.

1. Dibuix al natural de paisatge.
2. La perspectiva.
3. Definir les regles estètiques d'un món i els seus objectes.
4. Tècniques d'esbós ràpid en color.

Tema 3. Seqüències i acció: el storyboard i la narració figurativa.

1. Anàlisi de grans autors del storyboard.
2. Blocking i seqüències cinemàtiques.
3. Plans de càmera.
4. Dibuix de personatge i escenari com a conjunt.

Activitats d'aprenentatge

Activitat 1: Quadern d'artista (Evidència del resultats d'aprenentatge E8.1 i E8.2)

Els estudiants faràn servir durant el curs una llibreta de dibuix. Cada setmana hauràn de realitzar un mínim de 10 pàgines per dibuixar (esbossos, apunts), de manera que la última setmana de curs tinguin un mínim de 100 pàgines utilitzades en 1 o més llibretes.

Activitat 2: Creació d'un món: esbossos, il·lustració (Evidència del resultats d'aprenentatge E8.1, E8.2)

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 entendrà 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.

Activitat 3: Storyboard d'una seqüència cinemàtica (Evidència del resultat d'aprenentatge E8.1, E8.2 i 8.3)

En grups de 3 estudiants, 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 els alumnes hauran de resoldre una complexa seqüència cinemàtica, ajustada a un guió.

Activitat 4. Examen parcial (Evidència del resultat d'aprenentatge E8.1 i E8.2)

La prova avaluarà els continguts de l'A1. **Creació d'un personatge principal: esbossos i poses d'acció**

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

L'estudiant disposarà de 2 hores per a la realització de la prova dins del període de classes (en les últimes setmanes).

Activitat 5. Examen final (Evidència de tots els resultats d'aprenentatge)

Es realitza un únic examen final on s'avaluen els coneixements adquirits durant el curs. La prova consta d'un exercici pràctic de dibuix que posarà a prova la creativitat, la capacitat expressiva i comunicativa, i la capacitat per resoldre un procés creatiu en un temps determinat.

L'estudiant disposarà de 2 hores per a la realització de la prova dins del període de classes (en les últimes setmanes).

Críteris generals de les activitats:

- El professor presentarà un enunciat per cada activitat i els críteris d'avaluació i/o rúbriques.
- El professor informarà de les dates i format del lliurament de l'activitat.

Sistema d'avaluació

La nota de cada alumne es calcularà seguint els següents percentatges:

Activitat 1. Treball: Quadern d'artista: 10%

Activitat 2. Exercici: Creació d'un món: esbossos, il·lustració : 20%

Activitat 3. Treball en grup: Storyboard d'una seqüència cinemàtica : 20%

Activitat 4. Examen Parcial: 20%

Activitat . Examen Final : 30%

Nota final: A1 0,1 + A2 0,2 + A3 0,2 + A4 0,2+A5 0,3

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 examen de recuperació en les dates que determini el Cap d'estudis

Consideracions:

- Cal obtenir una nota superior a 5 a l'examen final per a aprovar l'assignatura.
- Una activitat no entregada o lliurada amb retard i sense justificació (citació judicial o assumpte mèdic) compta com un 0.
- És responsabilitat de l'alumne evitar el plagi en totes les seves formes. En el cas de detectar un plagi, independentment del seu abast, en alguna activitat correspondrà a tenir una nota de 0. A més, el professor comunicarà a la Cap d'estudis la situació per a que es prenguin mesures aplicables en matèria de règim sancionador.

Recuperació:

Si NF és menor de 5, l'assignatura estarà suspesa i per recuperar-la, l'estudiant haurà de realitzar un examen de reavaluació en les dates que marqui el cap d'estudi. La nota màxima de recuperació serà de 6.

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

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>