

## DOBLE GRADO EN INFORMÁTICA DE GESTIÓN Y SISTEMAS DE INFORMACIÓN/GRADO EN DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS

### 107213 - INTRODUCCIÓN A LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA

#### Información general

- Tipo de asignatura : Obligatoria
- Coordinador : Adso Fernández Baena
- Curso: Segundo
- Trimestre: Primero
- Créditos: 4
- Profesorado:
  - Ana Urroz Osés [<aurroz@tecnocampus.cat>](mailto:aurroz@tecnocampus.cat)

#### Idiomas de impartición

- Catalán
- Castellano

Las clases se impartirán en catalán y castellano, utilizando también documentación en inglés.

#### Competencias que se trabajan

##### Específica

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

##### Transversal

- T2\_ Que los estudiantes tengan capacidad para trabajar como miembro de un equipo interdisciplinario ya sea como un miembro más, o realizando tareas de dirección con la finalidad de contribuir a desarrollar proyectos con pragmatismo y sentido de la responsabilidad, asumiendo compromisos teniendo en cuenta los recursos disponibles

#### Descripción

En introducción a la expresión artística, asignatura de la materia de Creación Artística los alumnos aprenderán **a utilizar el dibujo como un método expresivo y de comunicación**. Desde esbozar un personaje hasta diseñar un escenario en perspectiva a mano alzada o definir un storyboard que explique una cinemática de un juego. La asignatura incluye clases magistrales, cápsulas de vídeo, presentaciones y estudios de caso.

Esta asignatura dispone de recursos metodológicos y digitales para hacer posible su continuidad en modalidad no presenciales caso de ser necesario por motivos relacionaos con la COVID-19. De esta forma se asegura alcanzar los mismos conocimientos y competencias que se especifican en este plan docente.

#### Resultados de aprendizaje

El alumno ha de acabar la asignatura siendo capaz de:

- E8.1: Idear el aspecto gráfico de un videojuego, según el tipo de usuario, tipo de juego y contexto cultural e histórico del mismo.
- E8.2: Representar gráficamente los elementos de un videojuego: escenas, personajes, niveles, etc..
- E8.3: Representar de forma visual información y datos mediante infografías y otras técnicas de vanguardia.

## Metodología de trabajo

---

Clase magistral, presentaciones y cápsulas de vídeo. Este curso, debido a la situación generada por la COVID-19, la asignatura se impartirá en modalidad de docencia híbrida, combinando sesiones online y presenciales.

## Contenidos

---

### Tema 1. Comunicación y expresión: del boceto a la creación de personajes.

- 1.1 Dibujo a mano alzada: la importancia del croquis y los apuntes rápidos.
- 1.2 La morfología de la figura humana
- 1.3 Espacio y volumen. Composición gráfica. Teoría del color y modelos de color.
- 1.4 Apuntes y representación de acciones y movimiento.

### Tema 2. Creación y representación: el paisaje, el entorno y el diseño de escenarios

- 2.1 Dibujo al natural de paisaje.
- 2.2 La perspectiva.
- 2.3 Definir las reglas estéticas de un mundo y sus objetos.
- 2.4 Técnicas de bocetado rápido en color.

### Tema 3. Secuencias y acción: el storyboard y su importancia

- 3.1 Análisis de grandes autores del storyboard.
- 3.2 Blocking y secuencias cinemáticas.
- 3.3 Planos de cámara
- 3.4 Dibujo de personaje y escenario como conjunto.

## Actividades de aprendizaje

---

### A1: Ejercicio individual

**Creación de un mundo: Bocetos e ilustración** (Evidencia de los resultados de aprendizaje E8.1, E8.2 )

El alumno se enfrentará a la creación de un nuevo mundo y a la representación pictórica de los elementos característicos que la forman. De este modo entenderá la representación rápida de escenarios, bocetos de paisajes y reglas básicas de la perspectiva a mano alzada mientras aprende a buscar referencias iconográficas y estéticas para crear un mundo coherente.

### A2. Ejercicio individual

**Creación de un personaje principal. Bocetos y poses de acción.** (Evidencia de los resultados de aprendizaje E8.1 i E8.2)

A partir de sus bocetos, los estudiantes deberán realizar un estudio de la silueta y las poses de un personaje principal que pudiera protagonizar un videojuego. Necesitarán trabajar el proceso creativo, y el dibujo final ha de ser suficientemente representativo como para que un artista 3D lo pueda entender y crear un modelo tridimensional. Actividad individual.

### A3: Trabajo en grupo

**Storyboard de una secuencia cinemática** (Evidencia de los resultados de aprendizaje E8.1, E8.2 y E8.3)

Será necesario completar una secuencia cinemática de unos 40 segundos y preparar el storyboard necesario para que el equipo de arte y animación entienda perfectamente la propuesta, los cambios de cámara y de plano y la intención del montaje. Utilizando un formato estandarizado en la industria y mediante el bloqueo de poses, el dibujo de escenarios y personajes el alumno deberá resolver una compleja secuencia cinemática ajustada a un guion.

### A4. Examen final

 (Evidencia de todos los resultados de aprendizaje)

Se realiza un único examen final en el que evalúan los conocimientos adquiridos durante el curso. La prueba consta de un ejercicio de dibujo que permitirá evaluar la creatividad, la capacidad expresiva y comunicativa, y la capacidad para resolver un proceso creativo en un tiempo determinado.

### Criterios generales de las actividades:

- El profesor presentará un enunciado para cada actividad y los criterios de evaluación y/o rúbricas.
- El profesor informará de las fechas y formatos de entrega de las actividades.

Este curso, debido a la situación generada por la COVID-19, las actividades serán adaptadas de la siguiente manera:

Las actividades A1 y A2 se realizarán desde casa via Zoom, y se entregarán escaneadas o fotografiadas en el campus.

La A3 se realizará desde casa sin necesidad de supervisión via Zoom.

## Sistema de evaluación

---

La nota de cada alumno se calculará según los siguientes porcentajes:

**A1. Ejercicio individual: Creación de un mundo: Bocetos e ilustración 10%**

**A2. Ejercicio individual: Creación de un personaje principal. Bocetos y poses de acción.: 10%**

**A3. Trabajo en grupo: Storyboard de una secuencia cinemática: 30%**

**A 4. Examen Final: 50%**

**Nota final: A1 0,1 + A2 0,1 + A3 0,3 + A4 0,5**

### Consideracions:

-Es necesario obtener una nota igual o superior a 5 en el examen final para aprobar la asignatura

-Una actividad no entregada o entregada con retraso sin causa justificada (médica o citación judicial) cuenta como 0

-Es responsabilidad del estudiante evitar el plagio en todas sus formas. En caso de detectar un plagio en alguna actividad, obtendrá una nota=0, independientemente de su magnitud. Además, la profesora comunicará al Jefe de estudios la situación para que se tomen las medidas aplicables en materia de régimen sancionador.

### Recuperació:

Es necesario obtener un 5 en el examen final de recuperación para aprobar la asignatura.

La nota del examen de recuperación se aplica sólo a la nota de la A4.

Este curso, debido a la situación generada por la COBID-19, el sistema de evaluación será el siguiente:

**A1. Ejercicio individual en casa:** Creación de un mundo: Bocetos e ilustración 10%

**A2. Ejercicio individual en casa:** Creación de un personaje principal. Bocetos y poses de acción.: 10%

**A3. Trabajo en grupo en casa:** Storyboard de una secuencia cinemática: 30%

**A 4. Examen Final en casa:** 50%

**Nota final: A1 0,1 + A2 0,1 + A3 0,3 + A4 0,5**

## Recursos

---

### Básicos

#### Bibliografías

- Halligan, F. (2015). The art of movie storyboards: Visualising the action of the world's greatest films. Lewes: Ilex Gift.
- Loomis, A. (2012). Creative illustration. London: Titan Books.
- Rinzler, J. W. (2014). Star Wars storyboards. Harry N. Abrams.

### Complementarios

#### Bibliografías

- Gurney, J. (2009). Color and Light – A Guide for the realist painter. Andrews McMeel Publishing.

#### Enlaces web

- <http://www.safestyle-windows.co.uk/secret-door/>

<http://www.posemaniacs.com/>

<http://www.osfcostumerentals.org/stock/index.html>