

GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOC

106113 - INTRODUCCIÓ A L'EXPRESSIÓ ARTÍSTICA

Informació general

- Tipus d'assignatura : Obligatòria
- Coordinador : Adso Fernández Baena
- Curs: Primer
- Trimestre: Primer
- Crèdits: 4
- Professorat:
 - Maider Véliz Ramas <mveliz@tecnocampus.cat>

Idiomes d'impartició

- Català
- Castellà

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. L'assignatura consta de classes magistrals, càpsules de vídeo i presentacions, i estudi de casos.

Aquesta assignatura disposa de recursos metodològics i digitals per fer possible la seva continuïtat en modalitat no presencial en el cas de ser necessari per motius relacionats amb la Covid-19. D'aquesta forma s'assegurarà l'assoliment dels mateixos coneixements i competències que s'especifiquen en aquest pla docent.

El Tecnocampus posarà a l'abast del professorat i l'alumnat les eines digitals necessàries per poder dur a terme l'assignatura, així com guies i recomanacions que facilitin l'adaptació a la modalitat no presencial.

Resultats d'aprenentatge

En acabar l'assignatura l'alumne 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.

Metodologia de treball

L'assignatura utilitza les següents metodologies de treball:

Aquesta assignatura es desenvolupa mitjançant classes magistrals, presentacions, capsules de vídeo i estudi de casos

Continguts

Tema 1. Creació i representació: el paisatge, l'entorn i el disseny d'escenaris.

- 1.1. Dibuix al natural de paisatge.
- 1.2. La perspectiva.
- 1.3. Definir les regles estètiques d'un món i els seus objectes.
- 1.4. Tècniques d'esbós ràpid en color.

Tema 2. Comunicació i expressió: de l'esbós a la creació de personatges.

- 2.1. El dibuix a mà alçada: la importància del croquis i els apunts ràpids.
- 2.2. La morfologia de la figura humana
- 2.3. Espai i volum. Composició gràfica.
- 2.4. Apunts i representació d'accions i moviment.

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

- 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

Amb l'objectiu de recollir evidència de l'assoliment dels resultats d'aprenentatge esperats es realitzaran les següents activitats de caràcter avaluatiu (relacionades amb totes les competències comunes):

A1: Exercici individual: 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.

A2: Exercici individual: Creació d'un personatge principal: esbossos i poses d'acció (Evidència del resultats d'aprenentatge E8.1 i E8.2)

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.

A3: Treball en grup: Storyboard d'una seqüència cinematàtica (Evidència del resultat d'aprenentatge E8.1, E8.2 i 8.3)

Dissenyar una seqüència cinematàtica d'uns 40 segons i preparar els storyboards necessaris per l'equip d'art i animació. Utilitzar un format estandaritzat en la indústria .

A4. 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.

Criteris generals de les activitats:

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

Sistema d'avaluació

A1. Exercici: Creació d'un món: esbossos, il·lustració 10%

A2. Exercici: Creació d'un personatge principal: esbossos i poses d'acció 10%

A3. Treball en grup: Storyboard d'una seqüència cinematàtica 30%

A4. Examen Final : 50%

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

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:

- Cal obtenir una nota superior a 5 a l'examen final de recuperació per a aprovar l'assignatura.
- La nota de l'examen de recuperació s'aplicarà només a la nota de l'activitat A4.

Recursos

Bàsics

Bibliografies

- 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.

Complementaris

Bibliografies

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

Enllaços web

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