

## 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:
  - Pablo García-munté García [<pgarcia-munte@tecnocampus.cat>](mailto:pgarcia-munte@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. 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.

**Críteris generals de les activitats:**

- El professor presentarà un enunciat per cada activitat i els criteris d'avaluació i/o rúbriques.
- El professor informarà 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.
- Hogarth, B. (1996), Dynamic figure drawing, Watson Guptil Publications

### 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>