

GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOC

106113 - INTRODUCCIÓ A L'EXPRESSIÓ ARTÍSTICA

Informació general

- Curs acadèmic 2023/24
- Curs: Primer
- Trimestre: Primer
- Nombre de crèdits: 4
- Professorat:
 - Maider Véliz Ramas [<mveliz@tecnocampus.cat>](mailto:mveliz@tecnocampus.cat)

Llengües de docència

- Català
- Castellà

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

Presentació de l'assignatura

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.

Competències/Resultats d'aprenentatge

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.

No definides

Continguts

Tema 1. Introducció a la direcció d'art: aplicant la creativitat

- 1.1. Referents VS. plagi
- 1.2. Com ser creatius
- 1.3. Cerca de referents
- 1.4. Justificació estètica

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

- 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 en color.

Tema 3. Comunicació i expressió: de l'esbós a la creació de personatges.

- 3.1. El dibuix a mà alçada: la importància del croquis i els apunts ràpids.
- 3.2. La morfologia de la figura humana
- 3.3. Espai i volum. Composició gràfica.
- 3.4. Apunts i representació d'accions i moviment.

Tema 4. Seqüències i acció: el storyboard i la narració figurativa.

- 4.1. Anàlisi de grans autors del storyboard.
- 4.2. Blocking i seqüències cinemàtiques.
- 4.3. Plans de càmera.
- 4.4. Dibuix de personatge i escenari com a conjunt.

Objectius de Desenvolupament Sostenible

- 04 - Educació de qualitat

Sistema d'avaluació i qualificació

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 cinemàtica 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.

- Tota activitat avaluable comptarà amb una part de creativitat que cal aprovar per poder optar a aprovar el còmput de l'exercici. En cas de suspendre aquesta part, només s'avaluarà i es comptabilitzarà la part creativa.

- 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.