

DOBLE GRAU EN INFORMÀTICA DE GESTIÓ I SISTEMES D'INFORMACIÓ/ GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOCs

107213 - INTRODUCCIÓ A L'EXPRESSIÓ ARTÍSTICA

Informació general

- Curs acadèmic 2025/26
- Departament: Indústries culturals
- Tipus d'assignatura: Obligatòria
- Curs: Segon
- Trimestre: Primer
- Nombre de crèdits: 4
- Professorat:
 - Pablo García-munté García [<pgarcia-munte@tecnocampus.cat>](mailto:pgarcia-munte@tecnocampus.cat)

Llengües de docència

- Català
- Castellà

Les classes s'impartiran en català i/o castella. Alguns continguts i recursos poden presentar-se 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.

Per al correcte funcionament de l'assignatura així com de la seva correcta avaluació contínua, **es necessita obtenir cert material per a classe:**

- Bloc d'esbós. Proposta de marca: Guarro. Mida A4.
- Material de dibuix: goma, maquineta, diversos bolígrafs de diferents colors, llapis de diferents dureses (des d'H2 fins a B9). En cas de no precisar de tots els graus de duresa, com a mínim es demanaran: H2, HB, B2 i B8 y llapis blau i vermell de dibuix.
- Grafito.
- És possible que durant el curs s'especifiqui algun material més.

Informació relativa a l'aula:

L'aula (física o virtual) és un espai segur, lliure d'actituds masclistes, racistes, homòfobes, trànsfobes i discriminatòries, ja sigui cap a l'alumnat o cap al professorat. Confiem que entre totes i tots puguem crear un espai segur on ens puguem equivocar i aprendre sense haver de patir prejudicis d'altres.

Competències/Resultats d'aprenentatge

Específica

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

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

No definides

Activitats i Sistema d'avaluació

L'assignatura s'avalua a partir de l'**avaluació continuada**.

Les **pràctiques** de l'assignatura comporten una avaluació continuada que es correspon amb un total del 50% de la nota final. El 50% restant correspon amb l'examen final. Les pràctiques es divideixen segons el següent criteri:

- 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

Normes de realització de les activitats pràctiques:

A cada activitat, s'informarà de la normativa a seguir, i de les condicions particulars que les regeixin. La realització de les pràctiques és obligatòria. Es valorarà la puntualitat i el rigor en el lliurament de les diferents activitats de la següent manera:

- No s'acceptaran formats diferents del requerit.
- No s'acceptaran treballs fora de termini.
- No s'acceptaran treballs no lliurats a través del campus de l'assignatura.

- Qualsevol d'aquestes tres incidències, repercutirà automàticament en la qualificació **NO PRESENTAT**, (és a dir, comptabilització 0 respecte a la qualificació final de la suma de les diferents activitats). Si no es realitza alguna de les activitats de pràctiques o de seguiment, es considerarà **NO PRESENTADA**.

- Les activitats avaluable A1, A2 i A3 comptaran 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.

Consideracions de l'examen final:

Cal obtenir una nota superior a 5 a l'examen final per a aprovar l'assignatura.

Consideracions per la 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.
- Independentment de la nota obtinguda en l'examen de recuperació, la nota final de l'assignatura no podrà superar el 5.

Altres consideracions:

- Qualsevol forma de frau acadèmic serà sancionada d'acord amb la normativa d'avaluació del centre. En cas que es detectin indicis de frau, inclòs l'ús indegut d'eines d'intel·ligència artificial generativa, el professorat de l'assignatura podrà convocar l'estudiant a una entrevista individual amb l'objectiu de verificar-ne l'autoria.

- 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.

Bibliografia i Recursos

- Gurney, J. (2009). Color and Light – A Guide for the realist painter. Andrews McMeel Publishing.
- <http://www.safestyle-windows.co.uk/secret-door/>
<http://www.posemaniacs.com/>
<http://www.osfcostumerentals.org/stock/index.html>
- 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