

GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOC

241113 - INTRODUCCIÓ A L'EXPRESSIÓ ARTÍSTICA

Informació general

- Curs acadèmic 2026/27
- Departament: Indústries culturals
- Tipus d'assignatura: Obligatoria
- Curs: Primer
- Trimestre: Primer
- Nombre de crèdits: 4
- Professorat:
 - Maider Véliz Ramas [<mveliz@tecnocampus.cat>](mailto:mveliz@tecnocampus.cat)

Llengües de docència

- Castellà

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

Presentació de l'assignatura

El dibuix és la base del coneixement on s'aplica en diversos camps com els videojocs, la televisió, la publicitat, Internet, l'educació... Conèixer els fonaments del dibuix artístic tant a l'anatomia com als diversos entorns, aporta qualitat, expressivitat i realisme al nostre treball ja sigui el producte final una il·lustració, un concept art o com a element fundamental d'un videojoc 2D.

És per tot això que l'objectiu principal de l'assignatura *Introducció a l'Expressió Artística* és que 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 guió il·lustrat que expliqui una cinemàtica del joc. L'assignatura consta de classes magistrals, càpsules de vídeo i presentacions, i estudi de casos.

Introducció a l'Expressió Artística forma part de l'àrea de contingut de *Creació Artística* i està relacionada amb les assignatures de *Disseny gràfic*, *Expressió Artística* i *Animació 2D*, *Disseny 3D I*, i *Disseny 3D II*. L'assignatura *Introducció a l'Expressió Artística*, en tractar sobre la correcta comunicació dels esbossos i la comprensió dels mateixos amb la resta de l'equip, també està relacionada amb les àrees de *Disseny i creació de videojocs* i l'àrea de *Desenvolupament*.

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

- Bloc d'esbós. Proposta de marca: *Guarro*. Mida A4.
- Material de dibuix:
 - Goma, maquineta i 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
 - Llapis blau i vermell de dibuix.
 - Grafito.
- L'ordinador o tablet on poder buscar referències i crear la documentació pertinent.
- 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. Confiam 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

- RAE 4.1 - Definir la direcció artística d'un videojoc segons el perfil de l'usuari, la tipologia del joc i el seu context cultural i històric.
- RAE 5.7 - Descriure els diferents escenaris i tècniques de desenvolupament e implementació de gràfics i art avançat per a videojocs.
- RAE 10.1 - Construir una proposta de direcció artística segons les seves referències i construir un moodboard.
- RAE 10.2 - Elaborar art conceptual i esbossos per a validar la proposta de direcció artística i orientar als artistes en el desenvolupament d'assets digitals.

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.

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. Dibuix al natural.
- 3.5. 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

Evaluació:

L'assignatura s'avalua a partir de l'avaluació continuada. És per això que les pràctiques de l'assignatura comporten una avaluació continuada que es correspon amb un total del 60% de la nota final. El 40% restant correspon amb l'examen final. Les pràctiques es divideixen segons el següent criteri:

- **Activitat 1.** Creació d'un món: conceptualització, esbossos i il·lustració ? 10%
- **Activitat 2.** Creació d'un personatge principal: conceptualització, esbossos i poses d'acció ?10%
- **Activitat 3.** Ideació i creació d'un Storyboard: seqüència cinemàtica per a un videojoc ? 20%
- **Activitat 4.** Diari de dibuix ? 20%
- **Activitat 5.** Examen Final ? 40%

RESUM Nota final: A1 0,1 + A2 0,1 + A3 0,2 + A4 0,2 + A4 0,4

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** Creació d'un món, **A2** Creació d'un personatge principal i **A3** Ideació i creació d'un Storyboard, 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.

- Aprovar l'activitat avaluable **A4** Diari de dibuix serà requisit indispensable per a poder optar a l'examen final.

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.

Altres consideracions:

- **Ús NO permès de la IA en cap sentit.** En aquesta assignatura es valora la creativitat individual i personal.
- Una activitat no entregada o lliurada amb retard i sense justificació compta com un 0.
- 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.
- La identificació de plagi es considera una circumstància greu que pot comportar una qualificació de suspens a una activitat.
- 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

- Halligan, F. (2015). The art of movie storyboards: Visualising the action of the world's greatest films. Lewes: Ilex Gift.
- Rinzler, J. W. (2014). Star Wars storyboards. Harry N. Abrams.
- Simblet, S., & Davis, J. (2024). Anatomía para el artista. Blume.
- Wei, G. Z., & Orenjikun. (2024). Artists' Master Series: Perspective and Depth. 3dtotal Publishing.
- Amin, J. (2022). Anatomía artística : guía visual del cuerpo humano. ANAYA MULTIMEDIA.
- Fundamentos del arte : luz, forma, color, perspectiva, profundidad, composición y anatomía (A. Moreno Muñoz, Trans.). (2021). Ediciones Anaya Multimedia.
- LINE of ACTION. Web con infinidad de poses para poder practicar: <https://line-of-action.com/>
- POSEMANIACS. Web con modelos 3D para dibujar con las mejores vistas que escojas <https://www.posemaniacs.com/>