

EXPRESSIÓ GRÀFICA

Expresión Gráfica

Graphical Expression

Nom	Expressió Gràfica
Codi	
Caràcter	Grau Universitari 1er Curs Obligatori
Nombre de credits ECTS	6
Grups	1
Crèdits teòrics	
Crèdits pràctics	
Coordinació	-
Departaments	Informàtica i Enginyeria Industrial
Distribució	
Idioma	Català, Espanyol i Anglès

Nombre	Expresión Gráfica
Código	
Carácter	Grado Universitario 1er Curso Obligatoria
Número créditos ECTS	6
Grupos	1
Créditos teóricos	
Créditos prácticos	
Coordinación	-
Departamentos	Informática y Ingeniería Industrial
Distribución	
Idioma de impartición	Catalán, Español e Inglés.

Name	Graphic Expression
Code	
Character	University degreee, 1st Course
ECTS Credit Number	6
Groups	1
Teoric Credits	
Practic credits	
Coordination	-
Departments	<i>Informática e Ingeniería Industrial</i>
Distribution	
Language	Catalan, Spanish and English.

Continguts/Contenidos/Contents

Expressió gràfica

***Dibuix tècnic**

Geometria plana

Geometria descriptiva. Els sistemes de representació (sistema Dièdric, axonomètric i sistema cònic).

***Dibuix a mà alçada**

L'esbós

El croquis

Sistemes de representació espacial

La figura humana

Tècniques gràfic-plàstiques del clarobscur.

***Dibuix digital**

Expresión gráfica

***Dibujo técnico**

Geometría plana

Geometría descriptiva. Los sistemas de representación (sistema Diédrico, axonométrico y sistema cónico).

***Dibujo a mano alzada**

El boceto

El croquis

Sistemas de representación espacial

La figura humana

Técnicas grafico-plásticas del claroscuro

Graphic Expression

***Lineal Drawing**

Flat geometry

Descriptive geometry. Different representation systems (Dihedral system, axonometric and conic system).

***Artistic Drawing**

The Sketch

Spatial representation systems

The human Body

Graphic and plastic art representation

***Digital Drawing.**

OBJECTIUS ACADÈMICS DE L'ASSIGNATURA

Amb l'assignatura Art i disseny digital, es pretén que l'estudiant assoleixi els objectius següents.

- Dominar els plans geomètrics.
- Diferenciar els sistemes de representació Dièdric, Axonomètric i Cònic.
- Entendre i utilitzar correctament la perspectiva.
- Entendre els processos de dibuix a mà alçada
- Adquirir habilitat en el croquis i el dibuix.
- Treballar correctament el clarobscur.
- Adquirir coneixements i destresa en el dibuix digital.

COMPETÈNCIES SIGNIFICATIVES

Competències Bàsiques (CB)

*Que els estudiants demostrin, posseeixin i comprenguin coneixements de la seva àrea d'estudi que parteix de la base de l'educació secundària general, i sol estar en un nivell que si bé es recolza en llibres de text avançats, incloent-hi també alguns aspectes que impliquen coneixements procedents de l'avantguarda del seu camp d'estudi.

Competències Específiques (CE)

*Abordar el procés de creació i modelat d'un disseny 3D d'un videojoc en totes les fases del seu cicle de vida.
*Saber visualitzar i comunicar visualment la informació mitjançant el domini de les tècniques pròpies de l'expressió gràfica 2D i 3D, sabent presentar els resultats d'acord amb els canons estètics.
*Adquirir sensibilitat estètica i artística per prendre decisions durant el procés creatiu, demostrant habilitat amb l'ús de les tècniques i procediments específics de l'art digital.

Competències Transversals (CT)

*Adquirir nocions essencials de pensament científic.

Competències Estratègiques de la Universitat (CEU)

*Correcta expressió Oral i escrita.

- *Domini de les TIC
- *Coneixement i Domini de l'Anglès com a llengua estrangera
- *Respecte i desenvolupament dels drets humans i principis democràtics, principis d'igualtat entre homes i dones, i els valors propis d'una cultura de pau amb valors democràtics universals (RD 1393/2007, de 29 d'Octubre).

OBJECTIVOS ACADÉMICOS DE LA ASIGNATURA

Con la asignatura Arte i diseño digital se pretende que el estudiante alcance los objetivos siguientes.

- Dominar los planos geométricos.
- Diferenciar los sistemas de representación Diédrico, Axonométrico i Cónico.
- Entender y utilizar correctamente la perspectiva.
- Entender los procesos de dibujo a mano alzada
- Adquirir habilidad en el boceto, croquis i dibujo.
- Trabajar correctamente el claroscuro.
- Adquirir conocimientos i destreza en el dibujo digital.

COMPETENCIAS SIGNIFICATIVAS

Competencias Básicas (CB)

*Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en su área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar en un nivel que si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

Competencias Específicas (CE)

- *Abordar el proceso de creación y modelado de un diseño 3D de un videojuego en todas las fases que constituyen su ciclo de vida.
- *Saber visualizar y comunicar visualmente la información mediante el dominio de las técnicas propias de la expresión gráfica 2D y 3D, sabiendo presentar los resultados en base a los cánones estéticos.
- *Adquirir sensibilidad estética y artística para tomar decisiones durante el proceso creativo, demostrando habilidad en el manejo de las técnicas y procedimientos específicos del arte digital.

Competencias Transversales (CT)

*Adquirir nociones esenciales de pensamiento científico.

Competencias Estratégicas de Universidad (CEU)

*Correcta expresión Oral y escrita.

*Dominio de las TIC

*Conocimiento y Dominio del Inglés como lengua extranjera

*Respecto y desarrollo de los derechos humanos y principios democráticos, principios de igualdad entre hombres i mujeres, y los valores propios de una cultura de paz con valores democráticos (RD 1393/2007, de 29 de Octubre).

ACADEMIC SUBJECT OBJECTIVES

In the subject Graphical Expression, it's intended that students reach the next objectives:

- Know how to use the geometric drawings
- Know how to differentiate the dihedral, axonometric and conic drawings.
- Understand and Know how to use the perspective.
- Understand the artistic drawing process.
- Acquire skill on artistic drawing.
- Learn and work the chiaroscuro technique.
- Acquire knowledge on digital drawing

SIGNIFICANT COMPETENCES

Basic Competences (CB)

The students have to demonstrate and learn the knowledge of this area of studies that starts from de secondary stage base. This level is supported by advanced textbooks, including also other aspects involving knowledge from the vanguards of his field of study.

Specific Competences (CE)

* Address the process of creation and modeling designs 3D of video-games in all their life cycles.

*Knowing how to visualize and communicate the information by mastering the techniques of 2D and 3D graphic

expression, knowing how to present the results according to aesthetic canons.

*Acquire aesthetic and artistic sensibility to take decisions during the creative process, demonstrating skills, using the techniques and specific procedures of digital art.

Transversal Competences (CT)

*Acquire essential notions of scientific thought.

Strategic Competences of the University (CEU)

*Correct oral and written expression.

*Domain of TIC

*Knowing and master the English Language as a foreign language.

*Respect for human rights and principles of equality between men and women and expose the democratic values of a culture of peace. RD 1393/2007, 29th October).

Bibliografia/Bibliografía/Bibliography

Shara Smith, *Anatomía para el artista*.

Ray Smith, *El manual del artista*. H. Blume Ediciones

El retrato. Galaxia Gutemberg.

Juan José Gómez Molina, Lino Cabezas, *El manual del Dibujo, estrategias de enseñanza en el siglo XX*. ED Catedra.

Cabezas, L. y Ortega, L. F. *Análisis gráfico y representación geométrica*. Edicions Universitat de Barcelona, 2001.

Avaluació/Evaluación/Evaluation

Hi ha 3 blocs, en cada un d'ells es subministren i es realitzaran exercicis. Cada un dels blocs representarà un 20% de la nota final. Entre els 3 sumaran el 60% de la nota i el projecte final tindrà un valor d'un 40%.

Existen 3 bloques, en cada uno de ellos se subministran ejercicios. Cada diferenciados en esta asignatura. Cada uno de los bloques representará el 20% de la nota final. Entre los 3 bloques sumarán el 60% de la nota i el proyecto final tendrá un valor de un 40%.

There are 3 different blocks in this subject. Each of the blocks will have the final 20%. The 3 blocks add the 60% of the note and the final Project will have the remaining 40%.

Eixos metodològics / Ejes Metodológicos / Methodological
Axes

Sessions Sesiones Sessions	Descripció Descripción Description	Activitat Actividad Activity	Hores HTP Horas HTP Hours HTP	Activitat de treball Actividad de trabajo Work activity	Hores Horas Hours
1-2-3-4	Bloc 1	Casos Pràctics	4	Estudi i exercicis	30
5-6-7-8	Bloc 2	Casos Pràctics	4	Exercicis	30
9-10-11-12	Bloc 3	Casos Pràctics	4	Estudi i exercicis	30
13-14-15	Preparació projecte	Consultes Presencials	4	Estudi, Casos pràctics	40
16	Evaluació	Presentació projectes	4		

Continguts fonamentals de l'assignatura.

PART 1. Expressió Gràfica

Tema1. La representació gràfica de l'espai.

- 1- El dibuix tècnic i la geometria en l'art.
- 2- Tècniques, instruments i materials.
- 3- Introducció a la geometria plana.
- 4- Representació gràfica.

Tema 2. La representació dels plans.

- 1-La perspectiva.
- 2-Representacions dels plans, Geometria descriptiva.
- 3- Axonometria.
- 4-Dièdric.
- 5-Perspectiva cònica.

PART 2. Dibuix a ma alçada.

Tema 3. Dibuix i representació.

- 1- Introducció al dibuix artístic.
- 2- Tècniques instruments i materials.
- 3- El croquis.
- 4- Representació espacial, apunts i croquis en perspectiva de l'espai.

TEMA 4. Anatomia i representació del cos Humà.

- 1-Anatomia humana i representació del cos humà.
- 2-Cos, rostre i identitat.
- 3-Tècniques del clarobscur.

PART 3. Dibuix Digital.

Tema 5. Representació i Dibuix digital.

- 1- Representació i dibuix digital.
- 2- Eines i apps de dibuix en entorns digitals.
- 3- Representació en 2D i en 3D.

Contenidos fundamentales de la asignatura.

PARTE 1. Expresión Gráfica

Tema1. La representación gráfica del espacio.

- 5- El dibujo técnico y la geometría en el arte.
- 6- Técnicas, instrumentos y materiales.
- 7- Introducción a la geometría plana.
- 8- Representación gráfica.

Tema 2. La representación de los planos.

- 1-La perspectiva.
- 2-Representaciones de los planos, Geometría descriptiva.
- 3- Axonometría.
- 4-Diédrico.
- 5-Perspectiva cónica.

PART 2. Dibujo a mano alzada.

Tema 3. Dibujo y representación.

- 5- Introducción al dibujo artístico.
- 6- Técnicas e instrumentos i materiales.
- 7- El croquis.
- 8- Representación espacial, apuntes i croquis en perspectiva del espacio.

TEMA 4. Anatomía y representación del cuerpo humano.

- 1-Anatomia humana i representación del cuerpo humano.
- 2- Cuerpo, rostro e identidad.
- 3-Técnicas del claroscuro.

PART 3. Dibujo Digital.

Tema 5. Representación y Dibujo digital.

- 4- Representación y dibujo digital.
- 5- Herramientas y APPS de dibujo en entornos digitales.
- 6- Representación en 2D i en 3D.

PART 1. Graphic expression.

Lesson 1. The graphic space representation

- 1-Technical drawing and geometry on arts.
- 2-Techniques, Instruments and materials.
- 3-Flat Geometry Introduction.
- 4-Graphic representation.

Lesson 2. The flat representation

- 1-Spatial Perspective.
- 2-Flat representation and descriptive geometry.
- 3-Axonometry drawing.
- 4-Dimensional Drawing.
- 5-Conical perspective.

PART 2. Hand drawing.

Lesson 3. Drawing and representation.

- 1-Introduction to artistic drawing.
- 2-Techniques, Instruments and materials.
- 3-The Sketch.
- 4-Spatial representation and spatial sketches.

Lesson 4. Anatomy and Human body representation.

- 1-Drawing the Human body and the human anatomy on art.
- 2-Body, face and identity.
- 3-Chiaroscuro technique.

PART 3. Digital drawing.

Lesson 5. Digital representation and drawing.

- 1-Digital drawing representation.
- 2-Drawing tools and APPS.
- 3-2D and 3D drawing on digital tools.