



Guia docent

804224 - ACVJ - Art Conceptual

Última modificació: 18/05/2026

Unitat responsable: Centre de la Imatge i la Tecnologia Multimèdia
Unitat que imparteix: 804 - CITM - Centre de la Imatge i la Tecnologia Multimèdia.

Titulació: GRAU EN DISSENY I DESENVOLUPAMENT DE VIDEOJOCES (Pla 2014). (Assignatura obligatòria).

Curs: 2026 **Crèdits ECTS:** 6.0 **Idiomes:** Català, Anglès

PROFESSORAT

Professorat responsable: Elisabet Fonts

Altres: Elisabet Fonts
Marian Company

COMPETÈNCIES DE LA TITULACIÓ A LES QUALS CONTRIBUEIX L'ASSIGNATURA

Específiques:

1. Dissenyar, modelar, texturitzar i animar objectes, personatges i escenes 2D i 3D per la seva inclusió en projectes digitals, seqüències audiovisuals i videojocs.
2. Dominar el gran ventall d'eines professionals del sector per a l'elaboració de continguts digitals de tot tipus.
3. Representar de forma esquemàtica i visual conceptes, idees i / o dades complexes a partir d'habilitats personals i referències externes, amb l'objectiu de transmetre atractiu, originalitat i creativitat.

Transversals:

4. COMUNICACIÓ EFICAÇ ORAL I ESCRITA: Comunicar-se de forma oral i escrita amb altres persones sobre els resultats de l'aprenentatge, de l'elaboració del pensament i de la presa de decisions; participar en debats sobre temes de la pròpia especialitat.
 5. APRENENTATGE AUTÒNOM: Detectar mancances en el propi coneixement i superar-les mitjançant la reflexió crítica i l'elecció de la millor actuació per ampliar aquest coneixement.
- CT3. TREBALL EN EQUIP: Ser capaç de treballar com a membre d'un equip interdisciplinari, ja sigui com un membre més o duent a terme tasques de direcció, amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, tot assumint compromisos considerant els recursos disponibles.

METODOLOGIES DOCENTS

Seguiment personalitzat de projectes. Clases demostratives. Documentació gràfica. Teoria i pràctica a l'aula.

En l'àmbit de temps de creació de les practiques de cada mòdul docent un 25% del temps de les classes presencials es destinarà a la orientació personal als projectes dels alumnes.

OBJECTIUS D'APRENTATGE DE L'ASSIGNATURA

L'assignatura pretén que l'estudiant adquireixi la base necessària artística teòrica i pràctica per la creació autònoma de projectes de disseny conceptual tant en l'àmbit visual com a nivell de guió i estructuració d'entorn. Adquirint les habilitats que caldràn per fer el preprojectes i estudis estètics del videojoc en desenvolupament.

- Mostra creativitat en la definició, creació o adaptacions de l'estil d'il·lustració i de l'estil gràfic més adient per al videojoc que s'està desenvolupant.
- Mostra Capacitat per identificar, diferenciar i anomenar l'estil d'il·lustració i l'estil gràfic corresponent de cada videojoc i, Capacitat per aplicar correctament els conceptes, els procediments, les tècniques i les tecnologies i programes informàtics per il·lustrar els videojocs.
- Mostra Comprensió de el llenguatge dels sistemes de representació en enginyeria i saber posar-los en pràctica.
- Mostra destresa en la creació d'esbossos i croquis.
- Mostra Capacitat per analitzar i interpretar correctament plànols d'Espais, instal·lacions i Objectes.
- Ser capaç d'utilitzar les tecnologies i aplicar les tècniques utilitzando programes informàtics de representació gràfica.
- Mostra Coneixement i saber aplicar Conceptes relativa a la representació plana i tridimensional i el control de la visualització d'Objectes i escenes.
- Participar en el treball en equip i col·laborar, un cop identificats els Objectius i les Responsabilitats col·lectives i individuals, i decidir conjuntament ment l'estratègia que es Ha de seguir.
- Identificar les Necessitats d'informació i utilitzar les col·leccions, els espais i els serveis disponibles per Disseny i executar la recerca-dónes simples adequats a l'àmbit temàtic.
- Treure a cabo Tasques encomanades en el temps previst, Treballant amb les fonts d'informació indicades, d'acord amb les pautes marcades pel professorat.

HORES TOTALES DE DEDICACIÓ DE L'ESTUDIANTAT

Tipus	Hores	Percentatge
Hores aprenentatge autònom	90,0	60.00
Hores grup gran	24,0	16.00
Hores activitats dirigides	20,0	13.33
Hores grup mitjà	16,0	10.67

Dedicació total: 150 h

CONTINGUTS

1- Modul de dibuix - Principis bàsics del dibuix

Descripció:

Inici al dibuix.
Modes de dibuix i esboç.
Perspectiva isomètrica.
Perspectiva amb un punt de fuga.
Perspectiva amb dos punts de fuga.
Perspectiva avançada. 3 o 4 punt de fuga y distorsionada.
La figura humana. Volums i escorç.

Activitats vinculades:

P5: Life Drawing.

Competències relacionades:

CEVJ 8. Dissenyar, modelar, texturitzar i animar objectes, personatges i escenes 2D i 3D per la seva inclusió en projectes digitals, seqüències audiovisuals i videojocs.

CEVJ 2. Representar de forma esquemàtica i visual conceptes, idees i / o dades complexes a partir d'habilitats personals i referències externes, amb l'objectiu de transmetre atractiu, originalitat i creativitat.

07 AAT. APRENTATGE AUTÒNOM: Detectar mancances en el propi coneixement i superar-les mitjançant la reflexió crítica i l'elecció de la millor actuació per ampliar aquest coneixement.

Dedicació: 15h 30m

Grup mitjà/Pràctiques: 1h

Activitats dirigides: 4h 30m

Aprenentatge autònom: 10h

2- Modul de dibuix - Anatomia

Descripció:

- Cercant referències adequades.
- Fent el casting del personatge.
- Coneixements teòrics de cara, braços, mans, tors, espatlles, cames i peus.

Activitats vinculades:

P6: Anatomy.

Competències relacionades:

CEVJ 8. Dissenyar, modelar, texturitzar i animar objectes, personatges i escenes 2D i 3D per la seva inclusió en projectes digitals, seqüències audiovisuals i videojocs.

CEVJ 2. Representar de forma esquemàtica i visual conceptes, idees i / o dades complexes a partir d'habilitats personals i referències externes, amb l'objectiu de transmetre atractiu, originalitat i creativitat.

07 AAT. APRENTATGE AUTÒNOM: Detectar mancances en el propi coneixement i superar-les mitjançant la reflexió crítica i l'elecció de la millor actuació per ampliar aquest coneixement.

Dedicació: 17h

Grup mitjà/Pràctiques: 1h 30m

Activitats dirigides: 5h 30m

Aprenentatge autònom: 10h

3- Mòdul de narrativa gràfica

Descripció:

- Introducció.
- Composicions narratives. Il·lustració, vinyeta, story?
- Tipus de pla.
- La elipsis y la clausura.
- Els tipus d'elipsis.
- Diagrama de la elipsis.
- Narracions amb text.

Activitats vinculades:

- P3: Storytelling.
P4: Storyboarding.

Competències relacionades:

CEVJ 2. Representar de forma esquemàtica i visual conceptes, idees i / o dades complexes a partir d'habilitats personals i referències externes, amb l'objectiu de transmetre atractiu, originalitat i creativitat.

07 AAT. APRENTATGE AUTÒNOM: Detectar mancances en el propi coneixement i superar-les mitjançant la reflexió crítica i l'elecció de la millor actuació per ampliar aquest coneixement.

Dedicació: 16h 30m

Grup mitjà/Pràctiques: 1h

Activitats dirigides: 5h 30m

Aprenentatge autònom: 10h

4- Modul de dibuix - Postures de cos sencer

Descripció:

- Coneixements teòrics.
- Identificació de la postura a través de les mans i els peus.
- Línies d'acció.
- Identificació de la postura segons el caràcter del personatge.
- Esboç dels grans volums corporals.
- Disseny dels escorços i equilibri del cos.

Activitats vinculades:

- P6: Anatomy.

Competències relacionades:

CEVJ 8. Dissenyar, modelar, texturitzar i animar objectes, personatges i escenes 2D i 3D per la seva inclusió en projectes digitals, seqüències audiovisuals i videojocs.

CEVJ 2. Representar de forma esquemàtica i visual conceptes, idees i / o dades complexes a partir d'habilitats personals i referències externes, amb l'objectiu de transmetre atractiu, originalitat i creativitat.

07 AAT. APRENTATGE AUTÒNOM: Detectar mancances en el propi coneixement i superar-les mitjançant la reflexió crítica i l'elecció de la millor actuació per ampliar aquest coneixement.

Dedicació: 16h 30m

Grup mitjà/Pràctiques: 1h

Activitats dirigides: 5h 30m

Aprenentatge autònom: 10h



5- Modul de creació conceptual - Guió arran dels personatges

Descripció:

- Creació conceptual arran del guió orientat als personatges.
- Tècniques d'speed painting de personatges en photoshop.

Activitats vinculades:

P7: Creació de un humanoide.

Competències relacionades:

CEVJ 2. Representar de forma esquemàtica i visual conceptes, idees i / o dades complexes a partir d'habilitats personals i referències externes, amb l'objectiu de transmetre atractiu, originalitat i creativitat.

04 COE. COMUNICACIÓ EFICAC ORAL I ESCRITA: Comunicar-se de forma oral i escrita amb altres persones sobre els resultats de l'aprenentatge, de l'elaboració del pensament i de la presa de decisions; participar en debats sobre temes de la pròpia especialitat.

07 AAT. APRENENTATGE AUTÒNOM: Detectar mancances en el propi coneixement i superar-les mitjançant la reflexió crítica i l'elecció de la millor actuació per ampliar aquest coneixement.

Dedicació: 16h 30m

Grup mitjà/Pràctiques: 1h

Activitats dirigides: 5h 30m

Aprenentatge autònom: 10h

6- Modul de Matte Painting - Matte Painting

Descripció:

- Explicació de la tècnica del Matte Painting.
- Explicació de la igualació de fonts para el matte.
- Resolució.
- Contrast.
- To.
- Il·luminació.
- Estratègies de posproducció.

Activitats vinculades:

P2: Matte Painting

Competències relacionades:

CEVJ 8. Dissenyar, modelar, texturitzar i animar objectes, personatges i escenes 2D i 3D per la seva inclusió en projectes digitals, seqüències audiovisuals i videojocs.

CEVJ 7. Dominar el gran ventall d'eines professionals del sector per a l'elaboració de continguts digitals de tot tipus.

CEVJ 2. Representar de forma esquemàtica i visual conceptes, idees i / o dades complexes a partir d'habilitats personals i referències externes, amb l'objectiu de transmetre atractiu, originalitat i creativitat.

07 AAT. APRENENTATGE AUTÒNOM: Detectar mancances en el propi coneixement i superar-les mitjançant la reflexió crítica i l'elecció de la millor actuació per ampliar aquest coneixement.

Dedicació: 27h

Grup mitjà/Pràctiques: 1h 30m

Activitats dirigides: 5h 30m

Aprenentatge autònom: 20h



9- Modul de creació conceptual - Art conceptual

Descripció:

- Elaboració de un guió d'art conceptual.
- Creació de las fitxes de personaje y entorns.

Activitats vinculades:

P9: Dossier d'art conceptual.

Competències relacionades:

CEVJ 2. Representar de forma esquemàtica i visual conceptes, idees i / o dades complexes a partir d'habilitats personals i referències externes, amb l'objectiu de transmetre atractiu, originalitat i creativitat.

04 COE. COMUNICACIÓ EFICAC ORAL I ESCRITA: Comunicar-se de forma oral i escrita amb altres persones sobre els resultats de l'aprenentatge, de l'elaboració del pensament i de la presa de decisions; participar en debats sobre temes de la pròpia especialitat.

07 AAT. APRENENTATGE AUTÒNOM: Detectar mancances en el propi coneixement i superar-les mitjançant la reflexió crítica i l'elecció de la millor actuació per ampliar aquest coneixement.

Dedicació: 41h

Grup mitjà/Pràctiques: 12h

Activitats dirigides: 9h

Aprenentatge autònom: 20h

ACTIVITATS

P1: Dossier d'anatomia

Descripció:

Creació de un dossier de anatomia.

Dedicació: 40h

Activitats dirigides: 10h

Aprenentatge autònom: 30h

P2: Llums i personatges

Descripció:

Creació de una il·lustració conceptual segons les tècniques explicades a classe

Dedicació: 16h

Activitats dirigides: 4h

Aprenentatge autònom: 12h

P3: Matte Painting

Descripció:

Creació de una il·lustració conceptual segons les tècniques de matte painting

Dedicació: 4h

Activitats dirigides: 1h

Aprenentatge autònom: 3h



P4: Artbook

Descripció:

Creació d'un llibre d'art per a un videojoc

Dedicació: 5h

Activitats dirigides: 2h

Aprenentatge autònom: 3h

SISTEMA DE QUALIFICACIÓ

Les qualificacions vindran donades per la valoració de les practiques de cada mòdul i un exame final, amb una ponderació de:

P1 - Anatomía 20%

P2 - Llums i color: 15%

P3 - Entorns amb personatges: 10%

P4 - Entrega final artbook 30%

Examen parcial: 15%

Actitud i participació a classe 10%

Els alumnes suspesos per l'avaluació curricular tindran l'opció de presentar-se a l'examen de reavaluació. La nota d'aquest examen substituirà la nota de l'examen parcial i, en cas d'aprovar l'assignatura, la nota màxima final serà un 5.

Les accions irregulars que poden conduir a una variació significativa de la qualificació d'un o més estudiants constitueixen una realització fraudulenta d'un acte d'avaluació. Aquesta acció comporta la qualificació descriptiva de suspens i numèrica de 0 de l'acte d'avaluació ordinària global de l'assignatura, sense dret a reavaluació.

Si els docents tenen indicis de la utilització d'eines d'IA no permeses en les proves d'avaluació, podran convocar els estudiants implicats a una prova oral o a una reunió per verificar-ne l'autoria.

NORMES PER A LA REALITZACIÓ DE LES PROVES.

Les practiques es realitzaran en el temps de treball personal i amb breus revisions durant el temps de classe presencial, rebent el suport i la orientació del personal docent procurant l'enfoc correcte de cada un dels treballs.

BIBLIOGRAFIA

Complementària:

- Digital painting techniques [en línia]. New York: Focal Press, 2013 [Consulta: 06/05/2022]. Disponible a: <https://www.sciencedirect-com.recursos.biblioteca.upc.edu/book/9780240521749/digital-painting-techniques>. ISBN 9786612381089.



RECURSOS

Material audiovisual:

- Begginer's guide in Photoshop Digital Painting. <https://shop.3dtotal.com/books/photoshop-books/beginners-guide-digital-painting>
- Digital Painting Techniques (V1). <https://shop.3dtotal.com/books/digital-painting-techniques/digital-painting-techniques-volume-1>
- Digital Painting Techniques (V2). <https://shop.3dtotal.com/books/digital-painting-techniques/digital-painting-techniques-volume-2>
- Digital Painting Techniques (V3). <https://shop.3dtotal.com/books/photoshop-books/digital-painting-techniques-volume-3>
- Digital Painting Techniques (V4). <https://shop.3dtotal.com/books/digital-painting-techniques/digital-painting-techniques-volume-4>
- Digital Painting Techniques (V5). <https://shop.3dtotal.com/books/digital-painting-techniques/digital-painting-techniques-volume-5>
- Digital Painting Techniques (V6). <https://shop.3dtotal.com/books/digital-painting-techniques/digital-painting-techniques-volume-6>
- Sketching from the imagination. <https://shop.3dtotal.com/books/3dtotalpublishing/sketching-from-the-imagination>
- Sketching from the imagination - Fantasy. <https://shop.3dtotal.com/books/3dtotalpublishing/sketching-from-the-imagination-fantasy>
- Beginner's guide to create Manga Art. <https://shop.3dtotal.com/books/3dtotalpublishing/beginners-guide-manga>
- Environment Design. <https://shop.3dtotal.com/video-training/photoshop-videotraining/zillionarts-environment-design>
- Character Design. Character design: <https://shop.3dtotal.com/video-training/photoshop-videotraining/zillionarts-character-design>
- Total Textures. <https://shop.3dtotal.com/total-textures/volumes-1-to-19>

Enllaç web:

- Official Adobe Photoshop CC online help. <http://helpx.adobe.com/es/photoshop/topics>