

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



**PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA
UNIVERSITARIA**

GUÍA DOCENTE

ELEMENTOS DE COMPOSICIÓN VISUAL

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Diseño de Productos Interactivos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)
Materia:	Diseño de productos interactivos
Denominación de la asignatura:	Elementos de Composición Visual
Curso:	Segundo
Semestre:	Primero
Carácter:	Básica
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a:	Dr. Juan Manuel Díaz Lima
E-mail:	juan.lima@u-tad.com
Teléfono:	916402811

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA.

Descripción de la materia

Esta asignatura pertenece al módulo de Diseño conceptual e ideación y, dentro de éste, a la materia de Diseño de Productos Interactivos. Esta materia permite adquirir los conocimientos de narrativa audiovisual, psicología del juego y del jugador, diseño visual y artístico y, sobre todo, de diseño de mecánicas y dinámicas que definen la jugabilidad del producto interactivo.

Descripción de la asignatura

La asignatura “Elementos de Composición Visual y Cinematografía” pretende fomentar en el alumno las destrezas y competencias relativas a la composición del plano y la escena, así como la adquisición de los fundamentos del lenguaje audiovisual.

La importancia de esta asignatura reside en su interrelación de la composición del plano, la iluminación y los movimientos de cámara en la articulación de una estructura

narrativa eficaz. El ámbito de la asignatura está tangencial y, a veces, directamente relacionado con la materia de otras asignaturas de primer curso, como Percepción y Expresión Visual, Fundamentos Literarios e Historia y tradición artística y también con Dirección de arte en segundo curso.

Aporta conocimientos imprescindibles para el análisis, comprensión y factura de los productos audiovisuales y la creación de materiales audiovisuales en los productos interactivos.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)

CG1 - Aprender a lo largo de la vida mediante el estudio autónomo y la formación continua.

CG2 - Saber adaptarse al cambio y a las nuevas situaciones con flexibilidad y versatilidad.

CG4 - Ejercer la capacidad de liderazgo y de negociación.

CG6 - Manifestar motivación por la calidad.

CG7 - Mostrar interés y sensibilidad en temas medioambientales y sociales, así como capacidad de análisis de la dimensión social de la actividad y responsabilidad social corporativa.

CG8 - Manifestar capacidad para trabajar en equipo.

CG12 - Expresar el sentido crítico y autocrítico y la capacidad de análisis para la valoración de diferentes alternativas.

CG14 - Saber trabajar en equipo en entornos multidisciplinares.

CG17 - Demostrar habilidad para analizar, sintetizar y recoger información de diversas fuentes.

CG18 - Gestionar adecuadamente la información.

CE5 - Comprender la influencia de la sociología, la filosofía y la psicología en su correlación con la historia del arte, la literatura y los juegos como referencia en el proceso creativo.

CE9 - Comprender los principios de la narrativa audiovisual para elaborar discursos e historias aplicables a los productos interactivos.

CE12- Conocer los elementos que intervienen en el diseño de una obra interactiva en relación con el usuario.

CE19 - Comprender los principios del diseño que permiten la utilización, accesibilidad y usabilidad de los productos interactivos y su implicaciones filosóficas.

3.2 Resultados de aprendizaje

Construir historias que pueden plasmar visualmente los elementos literarios de las que parten

Categorizar los distintos tipos de videojuego en función de sus elementos de diseño

Manejar los conceptos de diseño 2D en la elaboración de un juego

Aplicar métodos y normas en el diseño de juegos

4. CONTENIDOS

- Planteamiento de análisis visual
- Desarrollo de análisis visual
- Modificación estética de producto
- Selección de elementos del diseño
- Línea y forma
- Fundamentos de narración
- La necesidad de un lenguaje visual
- Conflicto y proceso
- Arquetipos y realidad

5. TEMARIO

Tema 1. Elementos de composición de la imagen

1.1. Principios de composición. El encuadre

1.2. Reglas de composición

1.3. Componentes visuales básicos

Tema 2. Estética del cine

2.1. La puesta en escena

2.2. Espacio fílmico: campo y fuera de campo

2.3. Distancia focal y profundidad de campo

Tema 3. Elementos dinámicos de composición

- 3.1. Movimiento y ritmo
- 3.2. Los movimientos y ubicación de cámara
- 3.3. El montaje audiovisual

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y MODALIDADES DE ENSEÑANZAS

Modalidades de enseñanza

La asignatura se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas generales, que se aplicarán diferencialmente según las características propias de la asignatura:

- **Método expositivo/Lección magistral:** el profesor desarrollará, mediante clases magistrales y dinámicas los contenidos recogidos en el temario.
- **Estudio de casos:** análisis de casos reales relacionados con la asignatura.
- **Resolución de ejercicios y problemas:** los estudiantes desarrollarán las soluciones adecuadas aplicando procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados.
- **Aprendizaje basado en problemas:** utilización de problemas como punto de partida para la adquisición de conocimientos nuevos.

Actividades formativas

ACTIVIDADES FORMATIVAS	Horas totales	Horas presenciales	% presencialidad
Clases teóricas	25	25	100
Seminarios y talleres	0	0	0
Clases prácticas	10	10	100
Tutorías	2	2	100
Actividades de evaluación	3	3	100
Estudio y trabajo en grupo	5	0	5
Estudio y trabajo autónomo, individual	30	0	0

7. DESARROLLO TEMPORAL

Tema	Semanas
Tema 1 Elementos de composición de la imagen	1,2,3,4,5

Tema 2 Estética del cine	6,7,8,9,10,11
Tema 3 Elementos dinámicos de composición	12,13,14,15

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	10%	30%
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	30%	60%
SE3 Prueba Objetiva	30%	70%

Criterios de evaluación:

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	Se valorará de los alumnos la participación activa y la correcta entrega de las prácticas en forma y fecha.	10%
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	Práctica conjunta. Se valorará la correcta entrega de la práctica en forma y fecha, la calidad, la capacidad de autocrítica y la presentación	60%
SE3 Prueba Objetiva	Creatividad del proyecto final, redacción y contenido de la memoria, y adecuación a la guía de proyecto Los alumnos se someterán a un examen teórico.	30%

Consideraciones generales acerca de la evaluación:

- **Evaluación ordinaria:**

Para aprobar en convocatoria ordinaria, el alumno deberá sacar una nota media igual o superior a 5,00 en la sumatoria de todas las calificaciones.

Para que pueda realizarse la media deberá obtener al menos un 5,00 en el proyecto final y un 5,00 en el examen. Será necesario haber entregado cada una de las prácticas realizadas durante el curso para proceder a la calificación total.

- **Evaluación extraordinaria:**

Los alumnos que hayan suspendido alguna de las partes correspondientes tanto al examen como al trabajo final, podrán presentarse a la evaluación extraordinaria.

- **Notas importantes**

El examen en convocatoria extraordinaria tendrá el mismo valor de porcentaje que el examen suspenso o no presentado durante el curso.

El proyecto final en convocatoria extraordinaria tendrá el mismo valor de porcentaje que el proyecto suspenso o no presentado durante el curso.

El porcentaje destinado a la asistencia, participación y entrega de actividades dentro del aula no será recuperable en convocatoria extraordinaria.

Es crucial realizar las entregas dentro de plazo. Se darán 10 minutos de cortesía en los que la entrega se considera realizada a tiempo. Pasado ese tiempo, se podrán entregar trabajos en un máximo de 24 horas tras la fecha marcada, pero con una penalización sobre la nota que será determinada por el profesor. No se admitirá ninguna entrega pasadas esas 24 horas.

Toda detección de plagio en un trabajo o examen implicará el suspenso de ese trabajo con un cero, el reporte al claustro y coordinador académico y la aplicación de la normativa vigente, lo que puede conllevar penalizaciones muy serias para el alumno.

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

SÁNCHEZ ESCALONILLA, A. (2016). Del guión a la pantalla. Ariel.

BORDWELL, D. (1985). Narration in the Fiction Film. Wisconsin: University of Wisconsin Press

DONDIS, D. A. (2012). La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual. Editorial Gustavo Gili.

Bibliografía recomendada

ARNHEIM, R. (1983). The Power of the Center: A Study of Composition in the Visual Arts. Berkeley. University of California Press.

BALLÓ, J. (2000). Las imágenes del silencio. Los motivos visuales en el cine. Anagrama.

BORDWELL, D., THOMPSON, K. (1993). Film Art: An Introduction. McGraw Hill.

HALL, B. (2015). Understanding Cinematography. Ramsbury: The Crowood Press.

HUBERMAN, D. (2018). The Eye of History. When images take position. Cambridge: MIT Press.

KANDINSKY, V. (2005). Punto y línea sobre el plano. Andrómeda.

KATZ, S. (2000). Plano a plano. De la idea a la pantalla. Plot.

KLEE, P. (2012). Bases para la estructuración del arte. México: Coyoacán.

MALKIEWICZ, K. (1992). Film Lighting: Talks with Hollywood's Cinematographers and Gaffer. Prentice

QUIJANO, J. (2019). The Composition of Videogames. Narrative, Aesthetics, Rhetoric and Play. Jefferson: Mc Farland.

10. Materiales, software y herramientas necesarias

Tipología del aula:

Equipo de proyección y pizarra
Sala virtual de Blackboard

Materiales:

Ordenador personal
Webcam, ordenador y micrófono

Software: