

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

Percepción y Expresión 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:	Creación Audiovisual
Denominación de la asignatura:	Percepción y expresión visual
Curso:	Primero
Semestre:	Segundo
Carácter:	Básica
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a:	Ángela Sánchez de Vera / Mercedes García / Elvira Lorenzo
E-mail:	angela.torres@u-tad.com mercedes.garcia@u-tad.com elvira.lorenzo@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 Creación Audiovisual.

Esta materia hace referencia al estudio y práctica del conjunto de técnicas artísticas fundamentales de la creación y su aplicación al entorno digital, como son los videojuegos. En ella, el alumno obtiene habilidades diversas relacionadas con el arte, y adquiere los conocimientos necesarios de las herramientas digitales y que le permitirán utilizarlas.

Descripción de la asignatura

Esta asignatura desarrolla las bases necesarias en cuanto a percepción y expresión visual para el resto de las asignaturas relacionadas con la creación audiovisual. Los contenidos

de la materia están relacionados de forma directa con las siguientes asignaturas del grado:

- Dirección de arte
- Diseño gráfico, interfaz y experiencia de usuario
- Creación de contenidos 3D
- Pensamiento Creativo

En esta asignatura el alumnado aprenderá a analizar y manejar las herramientas básicas del lenguaje visual con las que se crearán los mundos visuales de los productos interactivos que diseñen. Este conocimiento les capacita para controlar desde un primer momento todos los significados y connotaciones de los elementos visuales de sus creaciones.

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.

CG3 - Desarrollar el ámbito de la creatividad e innovación y tener la habilidad de presentar recursos, ideas y métodos novedosos para posteriormente concretarlos en acciones.

CG5 Demostrar iniciativa y espíritu emprendedor.

CG6 Manifestar motivación por la calidad.

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

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..

CE8. Evaluar las implicaciones éticas, técnicas y creativas de la tecnología en el diseño de productos interactivos

CE10. Conocer las técnicas de representación artística y diseño de contenidos 2D y 3D.

CE11 - Aplicar la creatividad en el entorno de los contenidos digitales.

CE18 Aplicar los conocimientos teóricos y prácticos de diseño de productos para el desarrollo de contenidos.

3.2 Resultados de aprendizaje

Utilizar el conocimiento del lenguaje visual para construir diseños básicos

Transferir el conocimiento de los efectos psicológicos y perceptivos de la luz, el color la música y el sonido al diseño del juego

Emplear el simbolismo y la iconografía para transmitir información

Crear mundos visuales coherentes

4. CONTENIDOS

- Principios del arte y teoría de la composición artística
- Movimientos artísticos y su influencia en el arte del videojuego

5. TEMARIO

TEMA 1. TEORÍA DE LA IMAGEN Y PSICOLOGÍA DE LA PERCEPCIÓN

- 1.1. Percepción y sentido
- 1.2. La naturaleza de la imagen
- 1.3. La composición y la estructura visual de la imagen
- 1.4. La teoría de la Gestalt
- 1.5. La percepción del color
- 1.6. Tipografía

TEMA 2. SENTIDO Y SIGNIFICADO DE LA IMAGEN

- 2.1. Expresión
- 2.2. Estilo
- 2.3. El espacio subjetivo
- 2.4. Totem – animación de lo inanimado
- 2.5. El arquetipo
- 2.6. El icono
- 2.7. El símbolo

TEMA 3. EL IMAGINARIO DEL ARTE EN EL VIDEOJUEGO

- 3.1. El imaginario popular
- 3.2. El imaginario material
- 3.3. El videojuego y las vanguardias
- 3.4. El videojuego y el arte contemporáneo
- 3.5. El imaginario del Cover Art
- 3.6. El cambio de target

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.
- **Aprendizaje cooperativo:** Los estudiantes trabajan en grupo para realizar las tareas de manera colectiva.

Actividades formativas

ACTIVIDADES FORMATIVAS	Horas totales	Horas presenciales	% presencialidad
Clases teóricas	30	30	100
Seminarios y talleres	3	3	100
Clases prácticas	21	21	100
Tutorías	4	4	100
Actividades de evaluación	6	6	100
Estudio y trabajo en grupo	18	1	5
Estudio y trabajo autónomo, individual	68	0	0

7. DESARROLLO TEMPORAL

Tema	Semanas
Tema 1 Teoría de la imagen y psicología de la percepción	1,2,3
Tema 2 Sentido y significado de la imagen	4,5,6,7,8,9

Tema 3 El imaginario del arte en el videojuego	10,11,12,13,14,15
--	-------------------

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	35%	70%
SE3 Prueba Objetiva	30%	60%

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	Demostrar la asimilación de los conceptos, calidad de los trabajos (diseño, conceptos, expresión escrita), calidad de las presentaciones (diseño, conceptos, expresión oral).	60%
SE3 Prueba Objetiva	Demostrar la asimilación de los conceptos de la asignatura.	30%

Consideraciones generales acerca de la evaluación:

- La asignatura se evalúa mediante los trabajos teóricos-prácticos; los teóricos serán elaborados y presentados en un dossier y un examen finales y los prácticos realizados mediante entregables ejecutados en el software gráfico de la asignatura. Cada uno de ellos debe estar aprobado con nota igual o superior a 5. La media de las prácticas y actividades entregadas durante el curso computarán el 60% de la nota, el 30 % será el examen escrito final, el 10% restante dependerá del comportamiento y actitud de trabajo en clase. En la convocatoria extraordinaria se deben presentar todos los trabajos pendientes y la valoración será similar a la convocatoria ordinaria. Los temas son eliminatorios, lo que significa que el alumno que supere una actividad de evaluación en la convocatoria ordinaria está exento de presentar esa actividad en la 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.
- Se deberá asistir al menos al 80% de las clases, así como entregar y aprobar al menos el 80% de los trabajos del curso. Las faltas de asistencia justificadas se procesan con la secretaria académica a través de Zendesk. Para justificar una falta, podéis acceder en el siguiente link: <https://u-tadhelp.zendesk.com/hc/es/articles/4407779679890-Justificaci%C3%B3n-de-faltas-de-asistencia>
- Toda detección de plagio en un trabajo o examen implicará el suspenso de ese trabajo con un cero, el reporte al claustro y al coordinador académico, y la aplicación de la normativa vigente, lo que puede conllevar penalizaciones muy serias para el alumno.
- No está permitido el uso de teléfonos móviles en el aula durante el período de evaluación continua, excepto indicación expresa en sentido contrario del profesor. Los ordenadores portátiles podrán utilizarse únicamente para actividades relacionadas con la asignatura. El profesor podrá retirar el derecho al uso del ordenador a aquellos alumnos que lo utilicen para actividades que no estén relacionadas con la asignatura (consulta de correos, noticias o redes sociales, consulta o elaboración de actividades de otras asignaturas, etc.).
- No está permitido consumir bebidas ni comidas en el aula. Tampoco está permitida la presencia de cualquier tipo de bebida en las mesas, incluso en envases cerrados.

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

ARNHEIM, R. Arte y percepción visual. Madrid: Alianza. 2011.
GOMBRICH, E. Arte e ilusión. Nueva York: Phaidon Press. 2002.
BERGER, J. Modos de ver. Barcelona: Gustavo Gili. 2008.

Bibliografía recomendada

ECO, U. Historia de la belleza. Barcelona: Debolsillo. 2010.

LAWLOR, R. Sacred Geometry. Londres: Thames and Hudson. 1982.

10. Materiales, software y herramientas necesarias

Tipología del aula:

Equipo de proyección y pizarra

Materiales:

Ordenador personal

Ratón de ordenador, distinto al integrado en el portátil.

Software:

Adobe Photoshop CC

Canva