

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:	Online
Idioma:	Castellano
Teléfono:	http://www.u-tad.com/

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 A DISTANCIA	¿Es síncrona?	HORAS TOTALES	HORAS DE INTERACTIVIDAD SÍNCRONA	% presencialidad
Sesiones teóricas virtuales síncronas (Modalidad a distancia)	Sí	2	2	100
Sesiones teóricas virtuales asíncronas (Modalidad a distancia)	No	13	0	0
Seminarios y Talleres (Modalidad a distancia)	No	4	0	0
Sesiones prácticas virtuales síncronas (Modalidad a distancia)	Sí	4	4	100
Sesiones prácticas virtuales asíncronas (Modalidad a Distancia)	No	21	0	0
Debate y discusión oral y/o escrita (Modalidad a distancia)	No	8	0	0
Tutorías (Modalidad a distancia)	Sí	4	4	100
Actividades de evaluación (Modalidad a distancia)	No	4	4	100
Test de autoevaluación (Modalidad a distancia)	No	6	0	0

Elaboración de trabajos en grupo (Modalidad a distancia)	No	34	0	0
Estudio y trabajo autónomo, individual (Modalidad a distancia)	No	50	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 (modalidad a distancia)	10	10
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias (modalidad a distancia)	10	20
SE3 Prueba Objetiva (modalidad a distancia)	60	70
SE4 Evaluación por pares (modalidad a distancia)	0	10

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

Materiales:

Ordenador personal
Ratón de ordenador, distinto al integrado en el portátil.

Software:

Adobe Photoshop CC

Canva