



GUÍA DOCENTE

ELEMENTOS DE COMPOSICIÓN VISUAL

GRADO EN DISEÑO DE PRODUCTOS INTERACTIVOS

MODALIDAD: A DISTANCIA

CURSO ACADÉMICO: 2023-2024

Denominación de la asignatura:	Elementos de Composición Visual
Titulación:	Diseño de Productos Interactivos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Módulo:	Diseño Conceptual e Ideación
Materia:	Diseño de Productos Interactivos
Curso:	2º
Cuatrimestre:	1º
Carácter:	B
Créditos ECTS:	3
Modalidad de enseñanza:	A distancia
Idioma:	Castellano
Profesor / Email:	Cristina Ruiz Poveda/cristina.ruiz@u-tad.com Andrea Ozuljevich/andrea.vega@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

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.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias (genéricas, específicas y transversales)

BÁSICAS Y GENERALES

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.

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.

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a 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

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de

su área de estudio

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

ESPECÍFICAS

CE1 - Conocer el lenguaje necesario para comunicarse y estructurar un discurso coherente en el campo de la sociología, filosofía y la psicología en su relación con el diseño de los productos interactivos.

CE3 - Analizar los aspectos sociales y culturales que favorecen la usabilidad de los productos interactivos.

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.

CE6 - Aplicar los fundamentos prácticos de matemáticas y física para la creación de un producto digital interactivo.

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

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

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

CE13 - Aplicar los conocimientos básicas sobre interacción hombre-máquina a un producto digital interactivo.

CE16 - Comprender los procesos de los elementos que intervienen en una producción artística interactiva.

CE17 - Aplicar fundamentos de la animación sobre modelos generados por ordenador.

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

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

Resultados de aprendizaje

Comprender el diseño de una aplicación interactiva como proceso global

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 el conocimiento de diseño de juegos a la construcción de un juego 3D básico

Aplicar métodos y normas en el diseño de juegos

Diseñar íntegramente un personaje atendiendo a los aspectos físicos, de comportamiento y de lenguaje del mismo

Utilizar los principios de diseño de personajes y diálogos en la creación de historias visuales y diálogos consistentes

CONTENIDO

- 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

TEMARIO

Módulo 1. Fundamentos del lenguaje audiovisual

- Los orígenes del lenguaje audiovisual
- Historia básica del lenguaje audiovisual en los medios de comunicación modernos
- Diferencias del lenguaje visual en los distintos medios

Módulo 2. Lenguaje audiovisual y puesta en escena

- Cinematografía
- Construcción del espacio y el tiempo (IMR)
- Reglas de montaje y continuidad

Módulo 3. Motivos visuales y atención

- Situaciones significativas
- Motivos visuales repetidos
- Articulación de la subjetividad y el punto de vista

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DE APRENDIZAJE

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas síncronas
<i>Sesiones teóricas virtuales síncronas</i>	2,86	2,86
<i>Sesiones teóricas virtuales asíncronas</i>	11,43	0,00
<i>Sesiones prácticas virtuales síncronas</i>	1,00	1,00

<i>Sesiones prácticas virtuales asíncronas</i>	4,14	0,00
<i>Seminarios y Talleres</i>	0,00	0,00
<i>Debate y discusión oral y/o escrita.</i>	5,71	0,00
<i>Tutorías</i>	2,00	2,00
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	13,86	0,00
<i>Elaboración de trabajos en grupo</i>	27,29	0,00
<i>Actividades de Evaluación</i>	2,86	2,86
<i>Test de autoevaluación</i>	3,86	0,00
<i>Seguimiento de proyectos</i>	0,00	0,00
TOTAL	75	9

Metodologías docentes

DESARROLLO TEMPORAL

Presentación - semana 1

Unidad 1 - semana 2-5

Unidad 2 - semana 6-9

Unidad 3 - semana 10-12

Repaso - semana 13-14

Evaluación - semana 15

SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	10

<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	10	20
<i>Prueba Objetiva</i>	60	70
<i>Evaluación por pares</i>	0	10

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	20	20
<i>Prueba Objetiva</i>	70	70
<i>Evaluación por pares</i>	0	0

Consideraciones específicas acerca de la evaluación

Será necesario que obtener una nota mínima de 4 puntos (sobre 10) en la prueba final presencial para que se realice la media con las actividades formativas.

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

CORRIGAN, T. and WHITE, P. (2004) The film experience. Bedford/St. Martin's

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 image stake 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: McFarland.
- <https://www.gamedeveloper.com/>
- <https://filmanalysis.yale.edu/>

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Materiales:

Ordenador personal

Conexión a internet

Software:

-