



GUÍA DOCENTE

PERCEPCIÓN Y EXPRESIÓN VISUAL

GRADO EN DISEÑO DE PRODUCTOS INTERACTIVOS

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2023-2024

Denominación de la asignatura:	Percepción y Expresión Visual
Titulación:	Diseño de Productos Interactivos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Módulo:	Diseño Conceptual e Ideación
Materia:	Creación Audiovisual
Curso:	1º
Cuatrimestre:	2º
Carácter:	B
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Elvira Lorenzo/elvira.lorenzo@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 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.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias (genéricas, específicas y transversales)

BÁSICAS Y GENERALES

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

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.

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

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.

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

CE14 - Aplicar los fundamentos de la narrativa al desarrollo de productos interactivos.

CE15 - Analizar las características y necesidades de los usuarios en el entorno humanista. como elemento fundamental en el diseño de productos interactivos.

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.

Resultados de aprendizaje

Transformar un concepto o mensaje en una manifestación gráfica

Experimentar con distintas técnicas de dibujo

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

Identificar el método de representación de geometría más apropiado para cada tipo de forma o espacio

Distinguir y ubicar los diferentes procesos que tienen lugar en la generación de gráficos dentro del modelo del pipeline gráfico.

Desarrollar la intuición en geometría bi y tridimensional

CONTENIDO

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

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

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas</i>	30,00	30,00
<i>Seminarios y talleres</i>	3,33	3,33

<i>Clases Prácticas</i>	20,67	20,67
<i>Tutorías</i>	4,00	4,00
<i>Actividades de Evaluación</i>	6,00	6,00
<i>Estudio y trabajo en grupo</i>	17,67	0,88
<i>Estudio y trabajo autónomo e individual</i>	68,33	0,00
TOTAL	150	65

Metodologías docentes

Método expositivo/Lección magistral

Estudio de casos

Resolución de ejercicios y problemas

Aprendizaje basado en problemas

Aprendizaje cooperativo

DESARROLLO TEMPORAL

Tema 1 Teoría de la imagen y psicología de la percepción: 3 semanas

Tema 2 Sentido y significado de la imagen: 6 semanas

Tema 3 El imaginario del arte en el videojuego: 6 semanas

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	30
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	35	70

<i>Prueba Objetiva</i>	30	60
------------------------	----	----

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>	60	60
<i>Prueba Objetiva</i>	30	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, copia o uso de malas prácticas (como puede ser el uso de las IAs) 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.

- 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.

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.

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