

**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:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-tad)		
Departamento/Instituto:	Diseño Conceptual e Ideación		
Materia:	Creación Audiovisual		
Denominación de la asignatura:	Percepción y expresión visual		
Código:	52008		
Curso:	Primero		
Semestre:	Segundo		
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Básica		
Créditos ECTS:	6		
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial		
Lengua vehicular:	Castellano		
Equipo docente:	Dr. Jaime Repollés - Guillermo Tostón		
Profesora:	Dr. Jaime Repollés - Guillermo Tostón		
Grupos:	1º DPIN		
Despacho:	Sala de profesores		
Teléfono:	91 640 28 11	Ext.	112
E-mail:	jaime.repolles@live.u-tad.com guillermo.toston@live.u-tad.com		
Página web:	https://www.u-tad.com/		

2. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:
Haber cursado la asignatura “Historia y Tradición Artística”.
Aconsejables:
Haber cursado la asignatura “Habilidades de comunicación y exposición”.

3. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS.

Campo de conocimiento al pertenece la asignatura.
Esta asignatura pertenece al módulo de Diseño conceptual e ideación y dentro de éste a la materia de Creación Audiovisual.
Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del curriculum.
Esta asignatura desarrolla las bases necesarias en cuanto a percepción y expresión visual para el resto de 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 -Gráficos y animación 2D -Creación de contenidos 3D -Pensamiento Creativo
Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.
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.

4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA ASIGNATURA.

COMPETENCIAS GENÉRICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS
<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar estrategias de formación continua y autónoma para estar a la vanguardia de las técnicas y procedimientos de la profesión de un diseñador de producto interactivo. • Resolver situaciones y problemas del ámbito profesional de manera versátil y creativa. • Implementar recursos, ideas y métodos novedosos sirviéndose de la creatividad y la innovación. • Actuar con iniciativa y espíritu emprendedor • Apreciar e implementar las mejoras necesarias para dotar a los trabajos de calidad profesional <p>Analizar y valorar las diferentes alternativas con sentido crítico y autocrítico</p>
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
<ul style="list-style-type: none"> • CE5 Comprender la influencia de la historia del arte, la literatura y los juegos como contexto de la producción creativa. • CE8. Evaluar las implicaciones éticas, técnicas y creativas de la tecnología en el diseño de productos interactivos 	<ul style="list-style-type: none"> • 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

<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<p>perceptivos de la luz, el color la música y el sonido al diseño del juego</p> <ul style="list-style-type: none"> • Emplear el simbolismo y la iconografía para transmitir información • Desarrollar la intuición en geometría bi y tridimensional
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

5. CONTENIDOS

<ul style="list-style-type: none"> • La percepción visual humana: funcionamiento del ojo • Física y percepción de luz y colores • Psicología de la percepción y del color • Proceso del dibujo • Técnicas y vocabulario de dibujo • Perspectivas y sistemas de proyección

6. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
La percepción visual humana: funcionamiento del ojo	Semana 1-2-3
Física y percepción de luz y colores	Semana 4-5-6
Psicología de la percepción y del color	Semana 7-8
Proceso del dibujo	Semana 9-10-11
Técnicas y vocabulario de dibujo	Semana 12-13
Perspectivas y sistemas de proyección	Semana 14-15

7. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑA	HORAS PRESENCIA	TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Lección magistral	23	0	23
Seminarios y talleres	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas	7	0	7
	Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	15	0	15
Clases prácticas				
Prácticas externas		0	0	0
Tutorías	Aprendizaje orientado a proyectos Aprendizaje basado en problemas	7	0	7
	Actividades de evaluación	7	0	7
Estudio y trabajo en grupo	Aprendizaje cooperativo	0	30	30
	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	0	60	60
Estudio y trabajo autónomo, individual				
Total		60	90	150

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Pruebas de autoevaluación, heteroevaluación o coevaluación	40%

Trabajos, proyectos, informes memorias, portfolios	50%
Prácticas o pruebas de simulación real o ficticia	10%

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Acaso, M.: *El lenguaje visual*. Ed. Catarata.

Arnheim, R.: *Arte y percepción visual: psicología del ojo creador*. Ed. Alianza.

Dondis, D. A. *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. Ed GG Diseño

Bibliografía recomendada

Acaso, M.: *Esto no son las torres gemelas*. Ed. Catarata

Baudrillard, J.: *Cultura y simulacro*. Rd. Kairós.

Barthes, Roland: *La cámara lúcida: nota sobre la fotografía*. Ed. Paidós.

Gibson, J.: *La percepción del mundo visual*. Ed. Infinito.

Hall, S.: *Esto significa esto. Semiótica: guía de los signos y su significado*. Ed. Blume.

Sanz, J.C.: *El libro de la imagen*. Ed. Alianza.

Vilches, L.: *La lectura de la imagen*. Ed. Paidós.

Villafañe, J.: *Introducción a la teoría de la imagen*. Ed. Pirámide.

Vitta, M.: *El sistema de las imágenes*. Ed. Paidós.

10.- MATERIAL, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

TIPOLOGÍA DEL AULA:

Se requerirá un aula versátil en la que se puedan mover las mesas y las sillas y que esté dotada de un proyector, altavoces y conexión a Internet.

Para determinadas sesiones se requerirá un aula con equipos informáticos.

MATERIALES:

Materiales necesarios para la creación del manual por parte de los alumnos: papel continuo blanco, cartón duro, papeles de distintos tipos, imágenes impresas, revistas y periódicos, papeles de colores acetatos transparentes, lápices de grafito, carboncillos, cutex, tijeras, adhesivos, goma de borrar y gomas elásticas, entre otros materiales.

SOFTWARE:

Photoshop CS6

Paquete de Office