

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE  
DIGITAL**



# **PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA**

**GUÍA DOCENTE**

**Elementos de Composición Visual**

# 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	<b>Grado en Diseño de Productos Interactivos</b>				
Facultad:	<b>Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)</b>				
Departamento/Instituto:	<b>Diseño Conceptual e Ideación</b>				
Materia:	<b>Diseño de productos interactivos</b>				
Denominación de la asignatura:	<b>Elementos de Composición Visual</b>				
Código:	<b>50016</b>				
Curso:	<b>Segundo</b>				
Semestre:	<b>Primero</b>				
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	<b>Básica</b>				
Créditos ECTS:	<b>6</b>				
Modalidad/es de enseñanza:	<b>Presencial</b>				
Lengua vehicular:	<b>Castellano</b>				
Equipo docente:	<b>Rubén Sánchez Trigos</b>				
Profesor/a:	<b>Rubén Sánchez Trigos</b>				
Grupos:	<b>2º DPIN</b>				
Despacho:	<b>Sala de Profesores</b>				
Teléfono:	91 640 28 11	Ext.	113	E-mail:	<a href="mailto:ruben.trigos@u-tad.com">ruben.trigos@u-tad.com</a>
Página web: <a href="http://www.utad.com">www.utad.com</a>					

## 2. REQUISITOS PREVIOS.

<b>Esenciales:</b>
Haber cursado la asignatura “Fundamentos Literarios”.
<b>Aconsejables:</b>
Conocimiento básico de algunos programas de uso común como Photoshop o Premiere.

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

<b>Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura.</b>
Esta asignatura pertenece al módulo de Diseño conceptual e ideación y dentro de éste a la materia de Diseño de Productos Interactivos.
<b>Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del curriculum.</b>
<p>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.</p> <p>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.</p>
<b>Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.</b>
Aporta conocimientos imprescindibles para el análisis, comprensión y factura de los productos audiovisuales y la creación de materiales audiovisuales en los productos interactivos.

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

<b>COMPETENCIAS GENÉRICAS</b>	<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• CG1 - Aprender a lo largo de la vida mediante el estudio autónomo y la formación continua.</li> <li>• CG2 - Saber adaptarse al cambio y a las nuevas situaciones con flexibilidad y versatilidad</li> <li>• CG4 - Ejercer la capacidad de liderazgo y de negociación.</li> <li>• CG6 - Manifestar motivación por la calidad.</li> <li>• 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.</li> <li>• CG8 - Manifestar capacidad para trabajar en equipo.</li> <li>• CG12 - Expresar el sentido crítico y autocrítico y la capacidad de análisis para la valoración de diferentes alternativas.</li> <li>• CG14 - Saber trabajar en equipo en entornos multidisciplinares.</li> <li>• CG17 - Demostrar habilidad para analizar, sintetizar y recoger información de diversas fuentes.</li> <li>• CG18 - Gestionar adecuadamente la información.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• Resolver situaciones y problemas del ámbito profesional de manera versátil y creativa.</li> <li>• Actuar con liderazgo demostrando capacidades de negociación.</li> <li>• Apreciar e implementar las mejoras necesarias para dotar a los trabajos de calidad profesional</li> <li>• Interesarse en temas medioambientales y sociales así como ser capaz de analizar la dimensión social de la actividad y la responsabilidad social corporativa</li> <li>• Trabajar en equipo</li> <li>• Analizar y valorar las diferentes alternativas con sentido crítico y autocrítico</li> <li>• Comprender el trabajo en equipo multidisciplinar</li> <li>• Gestionar correctamente la información analizando, sintetizando y recogiendo información de diversas fuentes.</li> <li>• Gestionar correctamente la información analizando, sintetizando y recogiendo información de diversas fuentes.</li> </ul>
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• CE9. Comprender los principios</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprender el diseño de una aplicación interactiva como proceso global</li> <li>• Construir historias que pueden plasmar visualmente los elementos literarios de las que parten</li> <li>• Categorizar los distintos tipos de videojuego en función de sus elementos de diseño</li> </ul>

<p>de la narrativa audiovisual para elaborar discursos e historias aplicables a los productos interactivos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• CE12. Conocer los elementos que intervienen en el diseño de una obra interactiva en relación con el usuario</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseñar íntegramente un personaje atendiendo a los aspectos físicos, de comportamiento y de lenguaje del mismo</li> <li>• Utilizar los principios de diseño de personajes y diálogos en la creación de historias visuales y diálogos consistentes</li> </ul>
---	---

## 5. CONTENIDOS

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Composición gráfica</li> <li>• El encuadre y la angulación</li> <li>• Distancia focal y profundidad de campo, campo de visión</li> <li>• Los movimientos y ubicación de la cámara</li> <li>• Iluminación</li> </ul>
--

## 6. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Principios de narración audiovisual	Semanas 1-2
Guión y técnicas de escritura	Semanas 3-4
El narrador, el tiempo, el espacio, los personajes. El viaje del héroe	Semanas 5-6-7
Creación de la historia	Semanas 8-9
Los acontecimientos narrativos.	Semanas 10-11
Grafismos y planificación de relato visual. El storyboard	Semanas 12-13
Desarrollo de la narración gráfica	Semanas 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
	Estudio de casos			
Seminarios y talleres	Resolución de ejercicios y problemas	0	0	0
	Aprendizaje basado en problemas			
Clases prácticas	Aprendizaje orientado a proyectos	23	0	23
	Prácticas externas			
Tutorías	Aprendizaje orientado a proyectos	7	0	7
	Aprendizaje basado en problemas			
Actividades de evaluación		7	0	7
Estudio y trabajo en grupo	Aprendizaje cooperativo	0	23	23
	Estudio de casos			
Estudio y trabajo autónomo, individual	Resolución de ejercicios y problemas	0	67	67
	Aprendizaje basado en problemas			
	Aprendizaje orientado a proyectos			
Total		60	90	150

## 8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Pruebas de autoevaluación, heteroevaluación o coevaluación	30%
Trabajos, proyectos, informes, memorias, portafolios	50%
Prácticas o pruebas de simulación real o ficticia	20%

## 9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

### Bibliografía básica (1-3 libros)

Aumont, Jacques. Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje. Paidós, 1995.

Katz Steven D. Dirección 1.Plano a plano. De la idea a la pantalla. Plot Ediciones, 2000.

Katz Steven D. **Dirección 2.Rodando. La planificación de secuencias.** Plot Ediciones, 2000.

**Bibliografía recomendada (Max 10 libros)**

Riambau, Esteve. **Hollywood en la era digital. De 'Jurassic Park' a 'Avatar'.** Cátedra, 2011.

Schmidt Noguera, Margarita. **Análisis de la realización cinematográfica.** Síntesis, 2008.

Bordwell, David; Thompson, Kristin. **El arte cinematográfico: una introducción.** Paidós, 1996

## **10.- MATERIAL, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS**

**TIPOLOGÍA DEL AULA:**

Aula Teórica

**MATERIALES:**

No necesarios para esta asignatura

**SOFTWARE:**

Adobe CC