

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE
DIGITAL**



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

DIRECCIÓN DE ARTE

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:				Dirección de arte	
Código:				52013	
Curso:				Segundo	
Semestre:				Segundo	
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):				Básica	
Créditos ECTS:				6	
Modalidad/es de enseñanza:				Presencial	
Lengua vehicular:				Castellano	
Equipo docente:				Guillermo Tostón	
Profesor/a:				Guillermo Tostón	
Grupos:				2º DPIN	
Despacho:				Sala de Profesores	
Teléfono:		91 640 28 11	Ext.	112	E-mail: guillermo.toston@live.u-tad.com
Página web:				https://www.u-tad.com/	

2. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:
Haber cursado la asignatura “Percepción y expresión visual”.
Aconsejables:
Haber cursado la asignatura “Historia y tradición artística”.

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

Campo de conocimiento al que 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.
En la asignatura Dirección de Arte se adquirirán los conocimientos necesarios de los fundamentos del arte y la composición para su aplicación en las asignaturas de Gráficos y Animación 2D y Creación de contenidos 3D. Además, el conocimiento de los principios del arte complementará las habilidades creativas necesarias para el Diseño de Juego 2D y 3D, desde el concepto de juego, hasta el diseño de niveles, puzles y definición de cámaras.
Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.
En la asignatura de Dirección de Arte se adquirirán los conocimientos necesarios para relacionarse con el departamento de arte de un videojuego, entendiendo sus necesidades, conociendo su lenguaje y aprendiendo a colaborar de manera directa con el Director de arte. Igualmente, se aprenderá a crear una guía de referencia que sirva como complemento del documento de diseño de juego.

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 • Analizar y valorar las diferentes alternativas con sentido crítico y autocrítico
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 perceptivos de la luz, el color la música y el sonido al diseño del juego

<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. • CE14 Aplicar los fundamentos de la narrativa al desarrollo de los contenidos digitales. • CE15 Analizar las características y necesidades de los usuarios en el entorno humanista como elemento fundamental en el diseño de productos interactivos. • CE18 Aplicar los conocimientos teóricos y prácticos de diseño de productos para el desarrollo de contenidos. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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.
---	---

5. CONTENIDOS

<ul style="list-style-type: none"> • Teoría de la Comunicación social • Códigos visuales, cromáticos y lingüísticos • El significado, connotación y denotación • Conceptualización y visualización • Comunicación gráfica y audiovisual • Diseño de signos, iconos, símbolos y logotipos • Claves del modelado de entornos y paisajes
--

6. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Teoría de la Comunicación social	Semanas 1-2
Códigos visuales, cromáticos y lingüísticos	Semanas 3-4

El significado, connotación y denotación	Semanas 6-5
Conceptualización y visualización	Semanas 7-8
Comunicación gráfica y audiovisual	Semanas 9-10
Diseño de signos, iconos, símbolos y logotipos	Semanas 11-12
Claves del modelado de entornos y paisajes	Semanas 13-14-15

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	7	0	7
	Aprendizaje basado en problemas			
Clases prácticas	Aprendizaje orientado a proyectos	15	0	15
	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	30	30
	Estudio de casos			
Estudio y trabajo autónomo, individual	Resolución de ejercicios y problemas			
	Aprendizaje basado en problemas	0	60	60
	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	40%
Trabajos, proyectos, informes memorias, portfolios	50%
Prácticas o pruebas de simulación real o ficticia	10%
ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Prueba final	40%
Trabajos, proyectos, informes memorias, portfolios	50%
Prácticas o pruebas de simulación real o ficticia	10%

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Art Fundamentals: Color, Light, Composition, Anatomy, Perspective and Depth – 3DTotal Publishing. ISBN: 978-1909414006

Drawing Basics and Video Game Art – Chris Solarski. ISBN: 978-0823098477

Bibliografía recomendada

The Art of Darksiders – Joe Madureira. ISBN: 978-1926778105

The Art of Alice: Madness Returns – R. J. Berg. ISBN: 978-1595826978

Bellantoni, Patti; “If it’s purple, someone’s gonna die: The power of color in Visual Storytelling”, Elsevier, 2005.

The Art of The Last of Us – Rachel Edidin. ISBN: 978-1616551643

10.- MATERIAL, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

TIPOLOGÍA DEL AULA:

Aula de ordenadores y tabletas

MATERIALES:

No necesarios para esta asignatura

SOFTWARE:

Videojuego: Journey

Videojuego: Dishonored

Videojuego: Mirror's Edge

Videojuego: Bloodborne

ADG 100 Years of Production Design (Films Listed Chronologically):

<http://www.adg.org/sites/art/information/ADG100withpics2.pdf>

Gnomon Workshop DVD: Practical Light and Color: Theory and Application with
Jeremy Vickery

Gnomon Workshop DVD: Efficient Cinematic Lighting with Jeremy Vickery