



Información de la asignatura

Titulación: Grado en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos

Facultad: Facultad de Ciencias Jurídicas, Económicas y Sociales

Código: 2050108 **Nombre:** Diseño de interfaz gráfica GFX

Créditos: 6,00 **ECTS** **Curso:** 1 **Semestre:** 2

Módulo: EXPRESIÓN GRÁFICA Y DIBUJO

Materia: IMAGEN DIGITAL **Carácter:** Obligatoria

Departamento: Multimedia y Artes Digitales

Tipo de enseñanza: Presencial

Lengua/-s en las que se imparte: Castellano

Profesorado:

2051A Luis Estivalis Torrent (**Profesor responsable**)

LUIS.ESTIVALIS@UCV.ES



Organización del módulo

EXPRESIÓN GRÁFICA Y DIBUJO

Materia	ECTS	Asignatura	ECTS	Curso/semestre
EXPRESIÓN ARTÍSTICA	18,00	Concept artist	6,00	2/1
		Dibujo anatómico	6,00	1/2
		Fundamentos del dibujo y expresión gráfica	6,00	1/1
IMAGEN DIGITAL	18,00	Diseño de interfaz gráfica GFX	6,00	1/2
		Pintura digital. Matte Painting	6,00	2/1
		Tratamiento digital de imágenes	6,00	1/1

Conocimientos recomendados

Adobe Photoshop.
Fundamentos de expresión gráfica.
Dominio de técnicas de ilustración.

Requisitos previos

Es necesario haber superado la asignatura de Fundamentos del dibujo y expresión gráfica, para poder cursar la asignatura de Pintura digital. Matte Painting.



Resultados de aprendizaje

Al finalizar la asignatura, el estudiante deberá demostrar haber adquirido los siguientes resultados de aprendizaje:

- R1 Muestra un trabajo de desarrollo creativo en el tratamiento digital de imágenes.
- R2 Muestra el desarrollo creativo adquirido en las asignaturas en sus diseños de interfaces gráficas.
- R3 Identifica nuevas tendencias en el campo de la animación y videojuegos y las incorpora en sus trabajos de diseño de interfaz gráfica.
- R4 Adquiere y emplea un vocabulario específico relacionado con las asignaturas de la materia.
- R5 Ilustra y anima gráficas visuales y los elementos de relación con el usuario (carátulas e interfaces).
- R6 Crea o retoca imágenes digitales para la creación de Diseño de interfaz gráfica.
- R7 Utiliza el dibujo junto con la pintura digital en la creación y desarrollo de realidades imaginarias.



Competencias

En función de los resultados de aprendizaje de la asignatura las competencias a las que contribuye son: (valora de 1 a 4 siendo 4 la puntuación más alta)

BÁSICAS	Ponderación			
	1	2	3	4
B2	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.			X

GENERALES	Ponderación			
	1	2	3	4
G1	Desarrollar ideas y propuestas originales e innovadoras en el área del diseño y narración de animación y videojuegos, en el trabajo requerido por un proyecto, combinando aspectos conceptuales y técnicos.			X
G3	Identificar nuevas tendencias en el campo de la animación y videojuegos e incorporarlas en sus trabajos.		X	
G5	Emplear un vocabulario específico e inclusivo en el ámbito de conocimiento de la titulación.		X	

ESPECÍFICAS	Ponderación			
	1	2	3	4
E9	Utilizar el dibujo como herramienta básica para la representación de realidades existentes o imaginarias.		X	
E14	Crear animaciones básicas en 2d que permitan el desarrollo de cabeceras y animaciones propias de un videojuego bidimensional.			X
E16	Diseñar la gráfica visual y los elementos de relación con el usuario (carátulas e interfaces).			X
E18	Crear o retocar imágenes digitales.			X



Sistema de evaluación de la adquisición de las competencias y sistema de calificaciones

Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado	Instrumento de evaluación
R1, R2, R5, R6, R7	70,00%	Pruebas prácticas
R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7	30,00%	Elaboración de proyectos

Observaciones

CRITERIOS PARA LA CONCESIÓN DE MATRÍCULA DE HONOR:

Según el artículo 22 de la Normativa Reguladora de la Evaluación y Calificación de las Asignaturas de la UCV, la mención de "Matrícula de Honor" podrá ser otorgada por el profesor responsable de la asignatura a estudiantes que hayan obtenido la calificación de "Sobresaliente". El número de menciones de "Matrícula de Honor" que se pueden otorgar no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos incluidos en la misma acta oficial, salvo que éste sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola "Matrícula de Honor".

Actividades formativas

Las metodologías que emplearemos para que los alumnos alcancen los resultados de aprendizaje de la asignatura serán:

- M2 Clase magistral participativa
- M4 Resolución de ejercicios y problemas



ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL

	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	HORAS	ECTS
Escucha activa, elaboración y planteamiento de preguntas, resúmenes, mapas conceptuales y/o apuntes que organizan la información recibida y trabajo en pequeños grupos (estructuras de Spencer Kagan) para procesar la información recibida. M2, M4	R1, R2, R3, R4, R5, R7	30,00	1,20
Aplicación de la teoría aprendida en circunstancias reales o simuladas. M2, M4	R1, R2, R4, R5, R6, R7	30,00	1,20
TOTAL		60,00	2,40

ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO

	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	HORAS	ECTS
Trabajo autónomo. Estudio, memorización, preparación de pruebas, ejercitación de habilidades prácticas, elaboración de trabajos, ensayos, reflexiones, metacogniciones, elaboración portafolios... M2, M4	R1, R2, R3, R4, R5, R7	16,00	0,64
Aplicación de la teoría aprendida en circunstancias reales o simuladas. M2, M4	R1, R2, R3, R4, R5, R7	74,00	2,96
TOTAL		90,00	3,60



Descripción de los contenidos

Descripción de contenidos necesarios para la adquisición de los resultados de aprendizaje.

Contenidos teóricos:

Bloque de contenido	Contenidos
DISEÑO DE INTERFAZ GRÁFICA GFX I	<ol style="list-style-type: none">1. Introducción a Illustrator.2. Mesas de trabajo.3. Herramientas y paneles.4. Herramientas ocultas y espacio de trabajo.5. Atajos de teclado, desplazamiento y zoom.6. Reglas, guías y cuadrícula.
DISEÑO DE INTERFAZ GRÁFICA GFX II	<ol style="list-style-type: none">1. Preferencias.2. Crear objetos.3. Seleccionar transformar y agrupar objetos, eliminar, duplicar y clonar.3. Herramienta texto.4. Curvas Bezier: Herramienta pluma y Panel Buscatrazos
DISEÑO DE INTERFAZ GRÁFICA GFX III	<ol style="list-style-type: none">1. Relleno y trazo de objeto.2. Color, edición y organización de muestras.3. Motivos, pinceles, símbolos4. Capas, flitros y efectos.5. Guardar y exportar.



Organización temporal del aprendizaje:

Bloque de contenido	Nº Sesiones	Horas
DISEÑO DE INTERFAZ GRÁFICA GFX I	10,00	20,00
DISEÑO DE INTERFAZ GRÁFICA GFX II	10,00	20,00
DISEÑO DE INTERFAZ GRÁFICA GFX III	10,00	20,00



Referencias

Imagen digital. Tutoriales de Adobe Illustrator. Recuperado de
<http://gusgsm.com/book>

Mr. Cup, blog de diseño gráfico. Recuperado de
<https://www.mr-cup.com/blog.html>

Guillot Diseña. Recuperado de
<https://www.youtube.com/watch?v=sekxanyTmGM>

David Martimar. Tutorial de Illustrator. Recuperado de
<https://www.youtube.com/watch?v=R3EBECl0GJE>

RBG escuela. Recuperado de
<https://www.youtube.com/c/RBGEscuela/videos>

La estación gráfica. Tutoriales de Illustrator. Recuperado de
<https://www.youtube.com/c/laestaciongrafica>

Marco creativo. Recuperado de
<https://www.youtube.com/c/marcocreativo/videos>

101 tutoriales sorprendentes de Illustrator. Recuperado de
<https://design.tutsplus.com/es/tutorials/101-adobe-illustrator-tutorials--cms-29782>

170 ideas de Illustrator. Recuperado de
<https://www.pinterest.es/miriammr/illustrator-tutorial/>

Master Class Diseño de interfaces para videojuegos
<https://www.youtube.com/watch?v=-9OucziA3VE>



Adenda a la Guía Docente de la asignatura

Dada la excepcional situación provocada por la situación de crisis sanitaria ocasionada por la COVID-19 y teniendo en cuenta las medidas de seguridad relativas al desarrollo de la actividad educativa en el ámbito docente universitario vigentes, se procede a presentar las modificaciones oportunas en la guía docente para garantizar que los alumnos alcancen los resultados de aprendizaje de la asignatura.

Situación 1: Docencia sin limitación de aforo (cuando el número de estudiantes matriculados es inferior al aforo permitido del aula, según las medidas de seguridad establecidas).

En este caso no se establece ningún cambio en la guía docente.

Situación 2: Docencia con limitación de aforo (cuando el número de estudiantes matriculados es superior al aforo permitido del aula, según las medidas de seguridad establecidas).

En este caso se establecen las siguientes modificaciones:

1. Actividades formativas de trabajo presencial:

Todas las actividades previstas a realizar en un aula en este apartado de la guía docente, se realizarán a través de la simultaneidad de docencia presencial en el aula y docencia virtual síncrona. Los estudiantes podrán atender las clases personalmente o a través de las herramientas telemáticas facilitadas por la universidad (videoconferencia). En todo caso, los estudiantes que reciben la enseñanza presencialmente y aquéllos que la reciben por videoconferencia deberán rotarse periódicamente.

En el caso concreto de esta asignatura, estas videoconferencias se realizarán a través de:

Microsoft Teams

Kaltura



Situación 3: Confinamiento por un nuevo estado de alarma.

En este caso se establecen las siguientes modificaciones:

1. Actividades formativas de trabajo presencial:

Todas las actividades previstas a realizar en un aula en este apartado de la guía docente, así como las tutorías personalizadas y grupales, se realizarán a través de las herramientas telemáticas facilitadas por la universidad (videoconferencia). En el caso concreto de esta asignatura, a través de:

Microsoft Teams

Kaltura

Aclaraciones sobre las sesiones prácticas:



2. Sistema de evaluación de la adquisición de las competencias y sistema de calificaciones

MODALIDAD PRESENCIAL

En cuanto a los sistemas de evaluación:

- No se van a realizar modificaciones en los instrumentos de evaluación. En el caso de no poder realizar las pruebas de evaluación de forma presencial, se harán vía telemática a través del campus UCVnet.
- Se van a realizar las siguientes modificaciones para adaptar la evaluación de la asignatura a la docencia no presencial

Según la guía docente		Adaptación	
Instrumento de evaluación	% otorgado	Descripción de cambios propuestos	Plataforma que se empleará

El resto de instrumentos de evaluación no se modificarán respecto a lo que figura en la guía docente.

Observaciones al sistema de evaluación: