



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

Rama de conocimiento:

Departamento: Multimedia y Artes Digitales

Tipo de enseñanza: Presencial

Lengua/-s en las que se imparte: Castellano

Profesorado:

2051A Jose Maria Lajara Romance (**Profesor responsable**) jlajara@ucv.es



Organización del módulo

EXPRESIÓN GRÁFICA Y DIBUJO.

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

Otros tipos de requisitos

Es recomendable 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:

R4 - Crea o retoca imágenes digitales para la creación de Diseño de interfaz gráfica. [RA9.8]

RA del título que concreta

Tipo RA: Competencias

- 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.

R5 - Identificar nuevas tendencias en el campo de la animación y videojuegos y las incorpora en sus trabajos de Diseño de interfaz gráfica teniendo en cuenta la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida, aplicando los principios derivados del concepto de ecología integral y respetando y poniendo en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible. [RA9.9 / RA6.9 / RA7.9 / RA8.11]

RA del título que concreta

Tipo RA: Competencias

- Aplicar los principios derivados del concepto de ecología integral en sus propuestas o acciones, sea cual sea el alcance y el área de conocimiento y los contextos en las que se planteen.
- 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.
- Elaborar respuestas teórico-prácticas basadas en la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida.
- Respetar y poner en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible transfiriéndolos a toda actividad académica y profesional.



R6 - Adquiere y emplea un vocabulario específico relacionado con las asignaturas de la materia. [RA4.5]

RA del título que concreta

Tipo RA: Competencias

- Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

R7 - Ilustrar y crear la animación de gráficas visuales y los elementos de relación con el usuario (carátulas e interfaces). [RA12.17]

RA del título que concreta

Tipo RA: Habilidades o Destrezas

- Ilustrar y generar proyectos específicos de animación y videojuegos mediante procedimientos tradicionales y técnicas digitales.

R8 - Mostrar el desarrollo creativo adquirido en las asignaturas en el Diseño de interfaz gráfica. [RA12.18 / RA2.5]

RA del título que concreta

Tipo RA: Habilidades o Destrezas

- Ilustrar y generar proyectos específicos de animación y videojuegos mediante procedimientos tradicionales y técnicas digitales.

Tipo RA: Competencias

- Aplicar correctamente sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y ser capaz de elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.



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

Modalidad presencial

Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado	Instrumento de evaluación
R4, R6, R7, R8	50,00%	SE6 - Pruebas prácticas.
R4, R6, R7, R8	50,00%	SE8 - Elaboración de proyectos.

Observaciones

El uso del móvil en clase, falta de respeto o actitud indigna al docente o al resto de alumnos supondrá la expulsión inmediata del alumno de la clase.

Deberá obtenerse en el examen final de 1ª o 2ª convocatoria un mínimo de **aprobado** (50% de la calificación en dicha prueba) para computar y promediar con las calificaciones de las prácticas y asistencia.

Para aprobar el examen es necesario alcanzar el 50% de la calificación tanto en la parte teórica como práctica del mismo.

Si un alumno **repite** la asignatura, no podrá presentar como prácticas, los trabajos y proyectos del curso suspendido.

Segunda convocatoria: en caso de no superar la primera convocatoria, las calificaciones obtenidas por asistencia/participación y actividades prácticas en la primera convocatoria se conservarán en la segunda convocatoria para promediar con el examen. Los estudiantes podrán optar por presentarse de forma voluntaria a una entrega o trabajo especial, preparado por el profesor, para la segunda convocatoria. La calificación de la primera entrega (que corresponda a ese trabajo) quedará anulada y se reemplazará por la obtenida en esta nueva entrega. No se permitirá la entrega de prácticas fuera de la **fecha y hora** establecida en el Campus UCV (plataforma) para cada una.

El **formato** de las prácticas entregadas será determinado en cada enunciado de estas.

La entrega en un formato diferente al especificado supondrá el suspenso de la práctica sin calificación posible.

La **copia** o falsificación en la entrega de un trabajo, supondrá el suspenso inmediato de toda la asignatura tanto en primera como segunda convocatoria.



El retraso en la asistencia al examen impide que el alumno pueda realizar el mismo.

La copia en el examen supondrá el suspenso inmediato y la aplicación de la normativa UCV vigente.

Matrículas de Honor: la mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en un grupo en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior.

Evaluación única: Acorde al artículo 9 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, la evaluación única está vinculada a la imposibilidad de la asistencia del alumnado matriculado en una titulación de modalidad presencial. Es, por tanto, un sistema de evaluación extraordinario y excepcional al que podrán optar aquellos estudiantes que, de forma justificada y acreditada, no puedan someterse al sistema de evaluación continua, y así lo soliciten al profesor responsable de la asignatura quien decidirá expresamente sobre la admisión de la petición de evaluación única del estudiante y se le comunicará la aceptación/denegación.

Por lo que a la asignatura de **Diseño de interfaz gráfica GFX** se refiere, el porcentaje de asistencia mínima requerido es del 70%, siendo pues este el límite a tener en consideración para la potencial solicitud de evaluación única. Esta, en caso de ser concedida, se articulará en base a los siguientes criterios en 1ª y 2ª convocatoria: además de las actividades y trabajos presentados por los estudiantes en el marco de la evaluación continua, deberán realizar ejercicios adicionales que se especificarán en un enunciado publicado en el campus virtual y que deberán entregarse el día previo al examen. La calificación obtenida en estos ejercicios formará parte del 10% correspondiente a la parte práctica. Asimismo, el estudiante no realizará la prueba objetiva, por lo que el examen final tendrá un valor del 60%.

El uso de la **inteligencia artificial** en la realización de prácticas digitales deberá contar siempre con la supervisión del docente, quien determinará en cada caso qué aspectos pueden trabajarse y desarrollarse con esta tecnología.

Su uso, en caso de estar permitido, quedará descrito en el enunciado de la práctica o fijado por el docente en clase. En ningún caso se podrá presentar un trabajo realizado íntegramente con esta técnica ni presentar alguna práctica sin la consulta previa con el docente. De producirse este hecho se considerará como una falta muy grave y se aplicará la normativa UCV vigente.

No se usará la IA a no ser que el profesor lo haya indicado en el ejercicio.

CRITERIOS PARA LA CONCESIÓN DE MATRÍCULA DE HONOR:

Según el artículo 14.4 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, la mención de "Matrícula de Honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en un grupo en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados 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 MD2 - Clase magistral participativa.
- M4 MD4 - Resolución de ejercicios y problemas.
- M6 MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.

ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL

ACTIVIDAD	RELACIÓN CON RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA	METODOLOGÍA	HORAS	ECTS
AF2 - 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.	R5, R6, R8	MD2 - Clase magistral participativa. MD4 - Resolución de ejercicios y problemas. MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.	22,00	0,88
AF4 - Aplicación de la teoría aprendida en circunstancias reales o simuladas.	R4, R5, R6, R7, R8	MD4 - Resolución de ejercicios y problemas. MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.	38,00	1,52
TOTAL			60,00	2,40



ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO

ACTIVIDAD	RELACIÓN CON RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA	METODOLOGÍA	HORAS	ECTS
AF8 - Trabajo autónomo. Estudio, memorización, preparación de pruebas, ejercitación de habilidades prácticas, elaboración de trabajos, ensayos, reflexiones, metacogniciones, elaboración portafolios...	R4, R5, R6, R7, R8	MD2 - Clase magistral participativa. MD4 - Resolución de ejercicios y problemas. MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.	14,00	0,56
AF4 - Aplicación de la teoría aprendida en circunstancias reales o simuladas.	R4, R5, R7, R8	MD4 - Resolución de ejercicios y problemas. MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.	76,00	3,04
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
Introducción	<ul style="list-style-type: none">-Introducción a la ilustración vectorial-Presentación del programa Illustrator-Contenidos ubicados en la plataforma
Documento y área de trabajo	<ul style="list-style-type: none">-¿Cómo moverse en Illustrator? Ventana Navegador y atajos de teclado-Creación, eliminación y edición de páginas.
-Herramientas y paneles	<ul style="list-style-type: none">-Presentación de las zonas de herramientas.-Espacio de trabajo de Adobe-Personalizando la distribución de paneles y herramientas
Creación básica de objetos	<ul style="list-style-type: none">-Forma manual y geométrica-Crear, mover, deformar y eliminar objetos.-Reglas y Guías-Flecha negra y flecha blanca.
Edición de objetos	<ul style="list-style-type: none">-Color de relleno y trazo. Grosor de trazo.-Selección, transformación, agrupación y clonación de objetos.-Función de duplicar y objeto repetidor.
Técnicas geométricas básicas	<p>Alinear objetos. Objetos concéntricos y equidistantes. Herramienta Texto Ejercicios tipográficos básicos.</p>
Curvas de Beizer	<ul style="list-style-type: none">-Historia y aplicación.-Filosofía de trabajo.-Herramientas de creación, edición y eliminación de trazados.-Herramienta Buscatrazos: operaciones booleanas.-Trazos Bezier con la herramienta pluma.



Técnicas geométricas avanzadas

- Coneptualización y desarrollo de varias páginas de ejercicios de logotipos.
- Geometrización o calco de marcas.

Creación, modificación y aplicación del Color.

- Métodos para generar color en Illustrator.
- Modos de color
- Bibliotecas internas y externas.

Efectos

- Degradados y Malla de posición libre.
- Símbolos, Motivos y Rellenos
- Efectos
- Estilos

Deformación de objetos

- Deformaciones básicas
- Deformaciones por Distorsión de envoltente
- Pinceles deformadores

Pinceles vectoriales

- ¿Qué son?
- Tipología
- ¿Cómo se crean?
- Uso de bibliotecas de pinceles

Introducción a la generación de interface gráfica para Videjuegos.

- Marco teórico e histórico.
- Componentes y ejemplos de aplicación.

Creación de componentes GFX

- Bases, botones, indicadores y rádares.



Organización temporal del aprendizaje:

Bloque de contenido	Nº Sesiones	Horas
Introducción	1	2,00
Documento y área de trabajo	1	2,00
-Herramientas y paneles	1	2,00
Creación básica de objetos	1	2,00
Edición de objetos	2	4,00
Técnicas geométricas básicas	2	4,00
Curvas de Beizer	3	6,00
Técnicas geométricas avanzadas	4	8,00
Creación, modificación y aplicación del Color.	1	2,00
Efectos	2	4,00
Deformación de objetos	1	2,00
Pinceles vectoriales	1	2,00
Introducción a la generación de interface gráfica para Videjuegos.	3	6,00
Creación de componentes GFX	7	14,00



Referencias

Wood, B. (2025). *Adobe Illustrator classroom in a book 2025*. Adobe Press.

Karlins, D. (2020). *Adobe Illustrator CC for dummies*.

Wood, A. (2014). *The graphic designer's digital toolkit*.