

DOBLE GRADO EN INFORMÁTICA DE GESTIÓN Y SISTEMAS DE INFORMACIÓN/GRADO EN DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS

107223 - DISEÑO GRÁFICO

Información general

- Tipo de asignatura : Básica
- Coordinador : Adso Fernández Baena
- Curso: Segundo
- Trimestre: Segundo
- Créditos: 6
- Profesorado:
 - Ana Urroz Osés <aurroz@tecnocampus.cat>

Idiomas de impartición

- Catalán
- Castellano

Con documentación en inglés.

Competencias que se trabajan

Básica

- B4_ Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

Específica

- V8. Representar de forma visual conceptos i/o dades per a la ideació i creació de videojocs.

Transversal

- T2_ Que los estudiantes tengan capacidad para trabajar como miembro de un equipo interdisciplinario ya sea como un miembro más, o realizando tareas de dirección con la finalidad de contribuir a desarrollar proyectos con pragmatismo y sentido de la responsabilidad, asumiendo compromisos teniendo en cuenta los recursos disponibles

Descripción

En esta asignatura de la materia de Creación Artística, el alumnado abordará tanto la teoría como la práctica del diseño gráfico tradicional, así como las leyes de usabilidad actuales para ser capaz de proponer soluciones a problemas relacionados con la creación de productos interactivos digitales y videojuegos.. A partir de clases magistrales, presentaciones y prácticas de laboratorio, los estudiantes adquirirán conocimientos de fundamentos del diseño, historia del diseño gráfico, diseño de interfaces de usuario y software específico.

Esta asignatura dispone de recursos metodológicos y digitales que hacen posible su continuidad en modalidad no presencial en el caso de ser necesario por motivos relacionados con la COVID-19. De esta forma se asegurará la adquisición de los mismos conocimientos y competencias que se especifican en este plan docente.

Resultados de aprendizaje

Los resultados de aprendizaje que el estudiante deberá alcanzar son::

E8.1. Idear el aspecto gráfico de un videojuego, según el tipo de usuario, tipo de juego y contexto cultural e histórico del mismo.

E8.2 Representar gráficamente los elementos de un videojuego: escenas, personajes, niveles, etc.

E8.3. Representar de forma visual información y datos mediante infografías y otras técnicas de vanguardia.

Metodología de trabajo

La asignatura combina clases magistrales, presentaciones, cápsulas de vídeo, estudio de casos, prácticas de laboratorio y aprendizaje colaborativo.

Contenidos

1. Fundamentos del diseño gráfico

1.1 Semiótica

1.2. Gestalt

1.3. Teoría del color

1.4. Tipografía

1.5. Iconografía

1.6. Conceptos de composición: peso, equilibrio, simetría, escala.

1.7. Teoría y práctica de la maquetación y el tratamiento de texto.

2. Creación de marca. Branding.

2.1. Briefing

2.2. Naming

2.3 Formatos de imagen y estándares de la industria. Logos.

3. Historia del diseño gráfico.

4. User Experience e Interfaz de Usuario.

4.1. Qué es UX?

4.2. AI: Arquitectura de la información

4.3. Flowchart

4.4. Usabilidad

4.5. Interfaz de usuario en videojuegos. Tipologías.

5. Creación de entornos y personajes

6. Herramientas informáticas de creación y edición de imágenes.

6.1. Adobe Photoshop

6.2. Adobe Illustrator.

Actividades de aprendizaje

La asignatura cuenta con 3 actividades en las que el estudiante deberá analizar y diseñar interficies o parte de interficies para videojuegos. Las actividades serán individuales o en grupo.

A1. Trabajo en grupo: Infografía explicativa de la narrativa de un juego. (Evidencia de los resultados de aprendizaje E8.2 y E8.3)

Los estudiantes deberán sintetizar una información compleja, transformarlas en iconos, realizar un ejercicio de narrativa visual y practicar la división del espacio mediante retículas y maquetación de la página. Además deberá utilizar un software específico de creación gráfica: Adobe Illustrator.

A2. Examen parcial: UX/UI (Evidencia de los resultados de aprendizaje E8.1)

El estudiante deberá plantear la UI de un juego de creación colectiva, y definir la marca y el estilo gráfico del menú principal. También deberá aplicar los principios de usabilidad, y se utilizará software específico de creación gráfica.

A3. Práctica de laboratorio (Evidencia de los resultados de aprendizaje E8.1, E8.2 y E8.3)

Los estudiantes realizarán una práctica compendio que evaluará los conocimientos adquiridos durante el curso: creatividad, capacidad expresiva y comunicativa, capacidad para resolver un proceso creativo en un tiempo determinado.

Criterios generales de las actividades:

- El profesor presentará un enunciado para cada actividad y los criterios de evaluación y/o rúbricas.
- El profesor informará de las fechas y formatos de entrega de las actividades.

Sistema de evaluación

La nota de cada estudiante se calculará en base a los siguientes porcentajes:

A1. Trabajo en grupo: Infografía explicativa de la narrativa de un juego: 30%

A2. Examen parcial: UX/ UI : 35%

A3. Prácticas de laboratorio. : 35%

Nota final: A1 0,30 + A2 0,35 + A3 0,35

Consideraciones:

-Es necesario obtener una nota final igual o superior a 5 para aprobar la asignatura

-Una actividad no entregada o entregada con retraso sin causa justificada (médica o citación judicial) cuenta como 0

-Es responsabilidad del estudiante evitar el plagio en todas sus formas. En caso de detectar un plagio en alguna actividad, obtendrá una nota=0, independientemente de su magnitud. Además la profesora comunicará al Jefe de estudios la situación para que se tomen las medidas aplicables en materia de régimen sancionador.

Recuperación:

Si la NF es menor de 5 la asignatura estará suspendida. Para recuperarla, el estudiante tendrá que presentar las actividades suspendidas corregidas.

Se calcula la nota de recuperación con la siguiente fórmula:

Nota final reevaluación (NFR) [reevaluación] = 0.30 · [A1]+ 0.35 · [A2]+ 0.35 · [A3]

Recursos

Básicos

Bibliografías

- Dondis, D. A. (1976). La sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual (J. G. Beramendi, Trans.). Barcelona: Gustavo Gili.
- Satué, E. (2012). Graphic design: From the Origins to the Present Day. Madrid: Alianza Editorial

Complementarios

Bibliografías

- Maeda, J. (2006). Las leyes de la simplicidad. Barcelona: Gedisa Editorial.