

RECURSOS AUDIOVISUALS PER AL DISSENY

Felipe De San Pedro Franco, Claudio Gaston Molina

Profesor Responsable: Claudio Gaston Molina

Grupo: 1,2,3,4

Código: 200653

Créditos: 6 ECTS

Curso: 2

Semestre: 2

Tipología: Obligatoria

Materia: Informàtica Aplicada

Horarios:

Grupo	Horarios	Profesor
1	Dijous 10:15 - 11:45	Claudio Gaston Molina
		Felipe De San Pedro Franco
	Dimarts 13:00 - 15:00	Claudio Gaston Molina
		Felipe De San Pedro Franco
2	Dijous 10:30 - 12:30	Claudio Gaston Molina
		Felipe De San Pedro Franco
	Dimarts 11:00 - 12:30	Claudio Gaston Molina
		Felipe De San Pedro Franco
3	Dijous 13:30 - 15:00	Claudio Gaston Molina
		Felipe De San Pedro Franco
	Dimarts 10:45 - 12:45	Claudio Gaston Molina
		Felipe De San Pedro Franco
4	Divendres 10:15 - 11:45	Claudio Gaston Molina
		Felipe De San Pedro Franco
	Dijous 13:30 - 15:30	Claudio Gaston Molina
		Felipe De San Pedro Franco



Eina Centre Universitari
Fundació Eina
Disseny Art Barcelona

Passeig Santa Eulàlia 25
08017 Barcelona T+34 932 030 923
info@eina.cat www.eina.cat

Índice de la Guía Docente

Presentación de la asignatura

Recomendaciones

Contenidos

Metodología

Evaluación

Bibliografía y Recursos

Resultados de Aprendizaje

Presentación de la asignatura

Breve descripción:

La asignatura propone una sensibilización y experimentación del entorno audiovisual con recursos narrativos y técnicas para motion graphics, edición de vídeo y sonido.

Las sesiones comprenden dos bloques complementarios que proporcionan una visión global teórico-práctica aplicada al proyecto audiovisual. Discursos del movimiento 40% y Laboratorio audiovisual 60%

En las sesiones de Discursos del movimiento se potencia una visión ampliada del discurso como herramienta de trabajo. Se analizan la estructura y elementos de la imagen en movimiento a través de la pantalla, considerando todos los elementos de fase de animación para desarrollar un discurso a través de los recursos gráficos y la narración secuencial.

En el Laboratorio audiovisual se utilizarán las posibilidades narrativas y estéticas de las herramientas de animación y edición digital de vídeo y audio como soporte del proceso creativo, proyectual y de diseño. Durante el curso, el estudiante se incentiva a investigar y crear su propia estrategia de aprendizaje para un completo aprovechamiento del lenguaje de la animación y el sonido.

Objetivos Formativos:

Objetivos Formativos

Discursos del movimiento

- Entender el storyboard y el moodboard como herramientas de trabajo útiles en el desarrollo y la previsualización en un encargo de motion graphics o vídeo.
- Conocer los elementos principales del lenguaje y la narrativa audiovisual y trabajar eficazmente las convenciones gráficas a través del storyboard y el desarrollo de un moodboard visual de trabajo.
- Pensar el storyboard y el moodboard como resultados propios de diseño explorando el potencial de su atractivo visual y artístico.
- Comprender las particularidades que comporta un proyecto de estas características y adquirir los fundamentos básicos de producción y desarrollo comunes a todo proyecto audiovisual.

Laboratorio audiovisual:

- Aprender técnicas y principios básicos para animar elementos de diseño en un entorno audiovisual, aplicable a cualquier proyecto creativo.
- Adquirir una base técnica completa y sólida de software de creación audiovisual a nivel de usuario.
- Experimentar las posibilidades de las herramientas de edición audiovisual.

- Investigar el trabajo de creadores, artistas y tendencias de diseño afines a la creación audiovisual contemporánea.
- Promover la investigación y el descubrimiento de recursos propios con el objetivo ir más allá de los elementos facilitados en clase.

Recomendaciones

Estar familiarizado y tener conocimientos mínimos de programas de creación gráfica vectorial y bitmap.

Contenidos y Metodología

Breve descripción:

Discursos del movimiento 40%

- A través del trabajo y desarrollo de un storyboard y un moodboard visual valoramos la importancia de previsualizar eficazmente la animación para convertirse en correcto de todo proyecto visual. Identificamos y analizamos los elementos del lenguaje y los fundamentos básicos de la narrativa visual. Planificamos y estructuramos la información y exploramos las posibilidades creativas de la narración secuencial de la imagen. Adquirimos las fases comunes de todo proyecto audiovisual y los fundamentos básicos de la producción audiovisual.

Laboratorio audiovisual: 60%

Bienvenidos al Motion graphics. Introducción.

- Investigar las posibilidades del motion graphics y la animación como medio de comunicación con formas visuales. El objetivo de estas sesiones es adentrarse en los aspectos básicos y fundamentales del programa para motion graphics After Effects y sus herramientas. La idea es aprender a animar gráficos como logotipos, tipografía, formas vectoriales, bitmaps y dibujos. Experimentar sus efectos, velocidad y el tiempo. Valor 60%

Narrativas en la línea de tiempo. Editando el vídeo.

- Trabajar con el lenguaje de vídeo edición y sus posibles narrativas visuales. El objetivo es poder gestionar de manera fluida los diferentes elementos de un proyecto de diseño dentro de uno alrededor de vídeo que incluya tanto la imagen en movimiento como la estática, la configuración y la gestión del color, con el soporte del sonido. Se utilizará el software Adobe Premiere. Valor 30%

Collage sonoro. El sonido para no musics.

- Este apartado remarca la importancia del sonido como parte fundamental de las creaciones audiovisuales. Se utilizará una biblioteca de sonidos predefinidos como bucles. Las funciones del programa nos permitirán crear collages sonoros para la asignatura y/o futuros proyectos como soporte de la creación visual. Software Garageband 10%

NOTA: Se tiene en cuenta la aportación de otros programas de edición, previamente

validado por el profesor. El software aportado a tener como mínimo las posibilidades del estándar provisto en la escuela. Se incentiva al uso de obras, sonidos y música libres de derechos o con permiso del autor.

Metodología docente:

Discursos del movimiento

- Clases magistrales y/o expositivas.
- Trabajo autónomo: investigación y creación de estrategias propias en la resolución de problemas de representación gráfica.

Laboratorio audiovisual

- Clases magistrales y/o expositivas.
- Prácticas y ejercicios tutoriales en el aula con la guía del profesor y el resto del grupo.
- Importancia del trabajo autónomo: Las prácticas y los ejercicios se complementan con la investigación y la creación de una estrategia propia en la resolución de problemas. Ámbito creativo y técnico.
- Exposición, presentación y discusión del trabajo de los estudiantes.

Nota: Ambas partes confluyen en un ejercicio conjunto y complementario.

Actividades formativas:

El proceso evolutivo del estudiante durante el curso debe evidenciarse positivamente mediante la entrega de encargos puntuales. Estos se basan en la resolución de proyectos aplicando las técnicas de motion graphics, edición de vídeo y manipulación del sonido presentadas durante el curso.

Discursos del movimiento | 40%,

Laboratorio audiovisual | 60%

Evaluación

Normativa general de evaluación

Se considerará "No Avaluable" (NA) al estudiante que no haya entregado todas las evidencias de aprendizaje o no haya asistido al 80% de las clases sin haber justificado las ausencias. En caso de ausencia justificada, el estudiante debe ponerse en contacto con el profesor en el momento de la reincorporación para determinar la recuperación de las actividades a las que no haya asistido.

En caso de que el estudiante realice cualquier irregularidad que pueda conducir a una variación significativa de la calificación de un acto de evaluación, se calificará con 0 dicho acto de evaluación, independientemente del proceso disciplinario que se pueda instruir. En caso de que se produzcan varias irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de dicha asignatura será 0.

Sistema evaluación continúa

El sistema de evaluación de EINA y de la UAB es de evaluación continua, cuyo objetivo es que el estudiante pueda conocer su progreso académico a lo largo de su proceso formativo para permitirle mejorarlo.

El proceso de evaluación continua debe incluir un mínimo de tres actividades evaluativas, de dos tipologías diferentes, distribuidas a lo largo del curso, ninguna de las cuales puede representar más del 50% de la calificación final.

Criterios de Evaluación

Describir cuáles son los criterios específicos de evaluación de la asignatura.

Estos aspectos son importantes para organizar las actividades que se evaluarán durante el semestre en el que se imparte la asignatura.

Discursos del movimiento

- Evidenciar la detección y aprendizaje de los principales elementos del lenguaje visual y la narrativa audiovisual y aplicarlo a través del storyboard.
- Estructurar y jerarquizar la información de proyectos visuales, facilitando la comprensión de los distintos niveles y la narrativa.
- Trabajar eficaz y adecuadamente con todo el repertorio variado de recursos gráficos.
- Analizar formal y conceptualmente el trabajo propio y ajeno, evidenciando capacidad de autocritica, reflexión y diálogo.
- Diseñar eficazmente todos los recursos visuales del proyecto en partir de la descripción de un marco conceptual.
- Traspasar eficazmente información textual y conceptual a

imágenes.

- Adecuar los medios formales y técnicos a la resolución de los retos propuestos.
- Demostrar la consecución de los objetivos propuestos en cada actividad.

10

- Realizar un seguimiento constante y con interés de la propia asignatura.
- Presentar los trabajos y ejercicios dentro de los plazos establecidos.

Laboratorio audiovisual

- Aplicar al proyecto práctico, los conocimientos aprendidos en la parte de Discursos del movimiento.
- Demostrar estar familiarizado y desarrollarse con facilidad con las herramientas de creación audiovisual aprendidas.
- Evidenciar haber avanzado positivamente en el desarrollo de técnicas aplicadas de motion graphics, vídeo edición y producción de collages sonoros.
- Entender el tema de la sincronía entre imagen y sonido.
- Aplicar los códigos narrativos de la velocidad, tiempo y sonido aplicado a las formas de diseño.
- Reflexionar sobre la aportación narrativa y los códigos del sonido, en relación con las formas de diseño presentadas en el proyecto.
- Mostrar madurez, calidad gráfica y autocrítica en las presentaciones.

Se deben aprobar los dos bloques para superar la asignatura.

-Programa general de ejercicios / Evidencias / Valor total en la asignatura en %

Ej1: La emoción como identidad / 10%

Pieza Video + PDF de búsqueda

Ej2: Ritmo y sincronía tipográfica / 15 %

Pieza Animación tipográfica + PDF de búsqueda

Ej3: El poder del frame by frame / 20 %

Pieza Gift Animado + PDF de búsqueda

Ej4: Las marcas se mueven / 25%

Pieza Video de marca + PDF de búsqueda

Ex5: Puesta en escena / 30%

Pieza Video + PDF de búsqueda

Proceso de revisión

La revisión se puede solicitar al profesorado se realizará según calendario lectivo.

Resultados de aprendizaje de la materia

Habilidades

Aplicar recursos informáticos especializados en las diferentes fases de un proyecto de diseño elaborando representaciones digitales de textos, imágenes, volúmenes y espacios, con coherencia técnica y expresiva. (ST06)

Utilizar recursos audiovisuales digitales con animación y sonido sincronizado, representando ideas de diseño en formatos interactivos y multimedia, bajo criterios técnicos y comunicativos. (ST06)

Competencias

Generar representaciones digitales de textos, imágenes, espacios y objetos, utilizando programas informáticos específicos para su visualización. (CT04)

Crear representaciones digitales de espacios en dos, tres o más dimensiones mediante el uso de programas informáticos, aportando criterios técnicos y estéticos según el tipo de proyecto. (CT04)

Conocimientos

Asociar los usos de los entornos digitales en la creación de recursos audiovisuales, diseño web, modelado 3D, y la representación de espacios, identificando las características, funciones y criterios de adecuación según diferentes contextos de diseño. (KT05)

Resultados de aprendizaje de la titulación

Competencias

Proponer soluciones de diseño creativas, así como concienciadas y socio-ambientalmente sostenibles, en atención a los ODS.

Gestionar, con capacidad de adaptación, el desarrollo de proyectos de diseño de manera individual o en equipo, en el marco de las organizaciones empresariales e instituciones en que se producen.

Gestionar tareas relacionadas con el diseño de manera autónoma, planificando y organizando los tiempos y los procesos en el marco de un encargo profesional y/o académico.

Habilidades

Detectar problemas de diseño a partir del análisis de objetos, elementos de comunicación gráfica y espacios con una visión situada en el marco de la contemporaneidad, la accesibilidad universal y la igualdad de oportunidades.

Aplicar las habilidades de expresión plástica y los conocimientos de materiales y tecnologías

productivas acorde al planteamiento de un proyecto de diseño.

Proponer soluciones a problemas de diseño (u otros ámbitos en los que el diseño pueda aportar respuestas) con claridad y refiriendo el vocabulario específico del área, así como las técnicas de expresión y representación adecuadas.

Utilizar medios informáticos y tecnologías digitales acordes con los procesos de creación y proyectación en el ámbito del diseño.

Estructurar la información visual, jerarquizándola y aplicando con criterio las diferentes familias tipográficas y su arquitectura de letra.

Aplicar criterios y valores éticos y estéticos a la práctica del diseño, considerando las dimensiones formales de los entornos y su diversidad

Adecuar los lenguajes plásticos, el uso de los medios y las técnicas artísticas a las intenciones comunicativas de cada proyecto de diseño.

Emitir juicios de valor respecto a proyectos de diseño, interpretando los datos y justificando su análisis crítico en base a los conocimientos adquiridos sobre la comunicación gráfica, los espacios y los objetos, así como a los textos de referencia.

Investigar con espíritu crítico en el ámbito del diseño y sus disciplinas afines, teniendo en cuenta la innovación, la experimentación y la constante renovación de las industrias culturales, así como los derechos fundamentales y los valores democráticos y de igualdad.

Sintetizar conocimientos de diversas fuentes y procedencias (estudios, trabajos de campo, bibliografía, observaciones directas o experiencias de carácter práctico) ya sean del ámbito del diseño como de otros afines y/o auxiliares y disciplinas afines propias de las industrias culturales.

Conocimientos

Responder a cuestiones globales en relación con el campo de conocimiento del diseño y el arte, de las industrias culturales, su entorno institucional y los agentes que intervienen en los mismos.

Referenciar conocimientos esenciales de las ciencias y disciplinas auxiliares del diseño, como la antropometría, la ergonomía, la comunicación visual, los métodos de evaluación, la mercadotecnia, la prospección, etc.

Bibliografía y Recursos

Discursos del movimiento

- EISNER, Will. El cómic y el arte secuencial. Teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo. Barcelona: Normal Editorial, 2002.
- EISNER, Will. La narración gráfica. Barcelona: Normal Editorial, 2003.
- McCLOUD, Scott. Entender el cómic. El arte invisible. Bilbao: Astiberri, 2005.
- VARILLAS, Rubén. La arquitectura de las viñetas. Texto y discurso en el cómic. Sevilla: Bizancio Ediciones, 2009.
- Discursos del movimiento: Estructura y composición visual
- CANEMAKER, John. Papel dreams: the art & artists of Disney storyboards. New York: Hyperion, 1999.
- CASAVILLA, Francisco. Antártida: guión y storyboard del film de Manuel Huerfano. [SL] : Glénat España, 1995
- CHION, Michel. La audiovisión. Sonido e imagen en el cine. Madrid: La marca, 2019.
- DONDIS, DA, La Sintaxis de la Imagen, Barcelona: G.Gili, 1998, p. 20.
- FERNÁNDEZ, Federico. Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual (Papeles de comunicación). Barcelona: Paidós, 2005
- GONZÁLEZ MONAJ, Raúl. Manual para la realización de Storyboards. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia. Servicio de Publicaciones, 2006
- HART, John. The arte of the storyboard. Storyboarding for Film, TV, and animation. Boston: Focal Press, 1999. [Edición americana] 12
- HART, John. La Técnica del storyboard: guión gráfico para cine, televisión y animación. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión, RTVE, 2001. [Edición española]
- SIMON, Mark. Storyboards Motion in art. Massachussets: Focal Press, 2003.
- TORRADO, Susana. Territorios transmedia y narrativas audiovisuales. Barcelona: Universidad Abierta de Cataluña, Editorial UOC, 2017
- WIGAN, Mark. Imágenes en secuencia: animación, storyboards, videojuegos, títulos de crédito, cinematografía, mash-ups y otros series ilustradas. Barcelona : Gustavo Gili, golpe. 2008.
- WHITE, Michael. Práctica narrativa: La conversación continúa. Madrid: Pranas Ediciones, 2004

- Esenciales para la creación de gráfica en movimiento
- RICHARD WILLIAMS. The Animator's Survival Kit. London: Faber and Faber, 2009
- FURNISS, MAUREEN. The Animation Biblia. En Practical Guide to the Art of Animating, from Flipbooks to Flash. London: Laurence King Publishing Ltd, 2008
- SÁENZ VALIENTE, RODOLFO. Arte y técnica de la animación. Clásica, corpórea, computada, para juegos o interactiva. Buenos Aires: Ediciones de la Flor, 2006
- FREEMAN, HEATHER D.. Moving Image Workshop: Introducing animación, motion graphics and visual effects in 45 practical proyectos. Bloomsbury Publishing Plc. London: 2016
- SHAW, AUSTIN. Design for Motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design. New York: Focal Press, 2016
- BRAHA, Yael AND BYRNE BILL. Creative Motion Graphic Titling for Film, Video, y la Web: Dynamic Motion Graphic Title Design. London: Elsevier, 2011
- MEYER TRISH AND MEYER CHRIS. After Effects Apprentice, Third Edition: Real World Skills para Aspiring Motion Graphics Artist (Apprentice Series) 3rd Edition. London: Focal Press, 2013
- BROWNIE, BARBARA. Transforming Type. New Directions in kinetic Typography. London: Bloomsbury Academic, 2015
- Motion Graphics in Branding. Sendpoints Publishing Co., 2015
- CROOK, IAN AND BEARE PETER. Motion Graphics. Principlos and Practices from the Ground Up. London: Bloomsbury Academic, 2015