

**EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrit a la UAB**

CAT / CAST / ENG

ASSIGNATURES

Recursos audiovisuais pel disseny

L'assignatura proposa una sensibilització i exploració dels mitjans de creació audiovisual digital. Ens endinsem en la creació visual amb l'aportació de programari per *motion graphics*, edició de vídeo i so.

La idea és utilitzar les possibilitats narratives i estètiques que brinden els programes en un context audiovisual i com a suport del procés creatiu.

Durant el curs, s'incentiva a l'estudiant a crear la seva pròpia estratègia d'aprenentatge per a la integració del llenguatge audiovisual en els encàrrecs de disseny.

En les sessions teòriques es potencia la sensibilització sobre el valor de les imatges en el procés de creació i la seva relació amb el disseny; busquem evidències de la relació amb altres disciplines i l'art. S'analitzen l'estructura i els elements de la imatge a través de la pantalla, considerant tots els elements previs a la fase d'animació, per desenvolupar una previsualització eficaç a través dels recursos gràfics i la narració seqüencial de l'animació.

Codi

200653

Crèdits

6 ECTS

Curs

2

Semestre

2

Matèria

Informàtica aplicada

Professorat

[Claudio Molina](#)

[Enric Font](#)

Llengües

Català

Prerequisits

Els requisits per a cursar l'assignatura de manera òptima són:

- ✗ a) Estar familiaritzat amb l'entorn de treball de l'ordinador, perifèrics i sistema operatiu OSX (Mac).
- ✗ b) Tenir coneixements bàsics a nivell d'usuari de programes de dibuix vectorial Adobe Illustrator i de programes de base bitmap (mapa de bits) Photoshop.

Continguts de l'assignatura

BLOC I MOTION GRAPHICS

Adobe After Effects 65%

L'objectiu és endinsar-se a treballar amb els aspectes bàsics i fonamentals del programari de motion graphics per animar objectes de disseny gràfic com a logotips, tipografia, presentació de projectes, etc. També possibilitar altres aplicacions gràfiques afins al disseny que necessitin el motion graphics i l'animació com a mitjà de comunicació.

BLOC II EDICIÓ BÀSICA DE VIDEO

Adobe Premiere 20%

L'objectiu és poder gestionar de manera fluïda els diferents elements d'un projecte de disseny dins d'un entorn de vídeo que inclogui la imatge en moviment. Es treballaran les eines del programa per aportar la força expressiva del llenguatge de vídeo.

BLOC III EDICIÓ I CREACIÓ DE SONS

Garageband 5%

En aquest apartat es remarca la importància del so com a complement fonamental en presentacions gràfiques o creacions visuals. Les funcions del programa ens permetran crear bandes sonores per a les creacions en l'assignatura o qualsevol altre projecte. D'altra banda s'incentiva a l'ús d'obres, sons i música lliures de drets o amb permís de l'autor per exemple de la plataforma soundcloud.com.

Nota: Per al bloc II: no s'acceptarà l'ús de programes com iMovie o similars. Per al bloc II i III: Es té en compte l'aportació d'altres programes d'edició i creació d'àudio. S'incentiva a l'ús d'obres, sons i música lliures de drets o amb permís de l'autor.

BLOC IV - APARTAT DE TEORIA

10%

A través del treball amb l'*storyboard*, valorem la importància de previsualitzar eficaçment l'animació. Identifiquem i analitzem els elements del llenguatge i la narrativa audiovisual. Planifiquem i estructuram la informació, explorant les possibilitats creatives de la narració seqüencial de la imatge.

Metodologia docent i activitats formatives

L'assignatura combina una part teòrica amb extensió del 10% del curs on s'analitza el valor de la imatge digital en la comunicació audiovisual i realitza un treball de anàlisis i planificació previ a la fase d'animació. I una pràctica amb extensió del 90% del curs on es valora la recerca i experimentació amb tècniques audiovisuals per enfortir la creativitat i expressió pròpia. El curs s'estructura sobre la base d'exercicis tutorialis i encàrrecs que es realitzen de manera individual i en grup.

ACTIVITATS FORMATIVES

✕ Apartat teòric:

ECTS: 10%

Metodologia d'ensenyament / aprenentatge: Pràctiques i exercicis a l'aula amb l'assistència del professor i la resta del grup. Classes magistrals. Valoracions en grup.

Competències: CE3, CE10, CE9, CT5, CT10.

✕ Apartat pràctic

ECTS: 40%

Metodologia d'ensenyament / aprenentatge: Pràctiques i exercicis a l'aula amb l'assistència del professor i la resta del grup.

Competències: CE3, CE10, CE9, CT5, CT10.

ECTS: 50%

Metodologia d'ensenyament / aprenentatge: Treball autònom: Les pràctiques i exercicis donats pel professor es complementen amb la recerca i la creació d'una estratègia pròpia en la resolució de problemes.

Competències: CE3, CE10, CE9, CT5, CT10, CT11.

ACTIVITATS DIRIGIDES

Classes teòriques i tutorials de programes. **Hores:** 22h

Resultats d'aprenentatge: CE3.14, CE10.5, CE9.3, CE9.5, CE9.9, CT5, CT10, CT11.

ACTIVITATS SUPERVISADES

Taller **Hores:** 20h **Resultats d'aprenentatge:** CE3.14, CE10.5, CE9.3, CE9.5, CE9.9, CT5, CT10, CT11.

ACTIVITATS AUTÒNOMES

Realització d'exercicis i projectes

Hores: 54h **Resultats d'aprenentatge:** CE3.14, CE10.5, CE9.3, CE9.5, CE9.9, CT5, CT10, CT11.

Avaluació

MODALITAT D'AVUACIÓ CONTÍNUA

La part pràctica té un valor del 90% de la nota final i la part teòrica un 10%. La nota final de l'assignatura és la resultant de la suma de les dues parts. Per a poder aprovar l'assignatura la nota de la part teòrica haurà de ser un 5 com a mínim.

CRITERIS D'AVUACIÓ

Part pràctica

L'avaluació està focalitzada en tres exercicis que demostrin el procés evolutiu de l'estudiant. Es basa en l'ús de tècniques de motion graphics, edició de vídeo i manipulació del so proposades durant el curs. Hi ha altres exercicis secundaris que no són qualificables.

Encàrrec I Conceptes bàsics. After Effects

Desenvolupament de motion graphics no complexe.

Individual, nivell iniciat, valor 20%.

Encàrrec II Microanimacions. After Effects.

Disseny avançat d'un motion graphics aplicat. S'inclou el so.

Individual o en parella, nivell mitjà, valor 35%.

Encàrrec III Ultra motion. After Effects, Premiere, Garageband.

Grupal o individual, nivell mitjà, valor 45%.

La nota final de la part pràctica és la resultant de la suma dels Encàrrecs I, II, III.

- ✗ Són obligatòries l'assistència a classe i el lliurament puntual dels treballs.
- ✗ L'absència injustificada de més d'un 20% de les sessions presencials, es qualifica amb "no avaluable".
- ✗ En cas de treball en equip, es lliura una nota total que els integrants de l'equip han de repartir d'acord amb la implicació de cada persona.
- ✗ L'Encàrrec III, podrà realitzar-se en col·laboració amb una altra assignatura compartint els criteris avaluatius.
- ✗ Per a casos concrets d'estudiants amb discapacitat podrà revisar-se la modalitat de lliurament.
- ✗ Els treballs lliurats fora de terme es penalitzen amb un 6 de nota màxima. Tenen dues setmanes de termini màxim pel seu lliurament.

Part teòrica

- ✗ L'assistència a classe i el lliurament puntual dels treballs són obligatoris.
- ✗ El lliurament de treballs fora de termini té una penalització en la nota final que no permet obtenir més de 6.
- ✗ No presentar el total dels treballs o tenir absència injustificada de més d'un 20% en les sessions presencials, condueixen a la qualificació de "no avaluable".

Es realitzarà un únic lliurament final avaluable que determinarà la nota de la part teòrica. La inclusió en el lliurament final de totes les activitats realitzades a l'aula serà un requisit imprescindible perquè aquest sigui avaluat.

Sistema de recuperació

- ✗ Per accedir a la recuperació de l'assignatura l'estudiant ha d'haver obtingut un mínim de 3,5 de nota mitjana en l'assignatura.
- ✗ No podran recuperar aquelles persones que no hagin lliurat els treballs en els terminis establerts.
- ✗ La recuperació consisteix en el lliurament de nou dels treballs desaprovats amb els mateixos criteris exposats en la guia docent durant la setmana de recuperacions.
- ✗ Per a estudiants de segona matriculació es preveu el lliurament d'exercicis amb els mateixos continguts i exposats en la guia docent.
- ✗ El professor ha d'aprovar el procés de desenvolupament dels mateixos. No s'acceptaran exercicis que no tinguin el procés prèviament revisat.

ACTIVITATS D'AVALUACIÓ

Part pràctica

✕ Revisió i valoració dels exercicis a classe

Hores: 8h **Resultats de l'aprenentatge:** CE3.14, CE10.5, CE9.3, CE9.5, CE9.9, CT5, CT10, CT11.

Part teòrica

✕ Revisió i valoració del lliurament final **Hores:** 1,5h **Resultats de l'aprenentatge:**

CE3.14, CE10.5, CE9.3, CE9.5.

Bibliografia i enllaços web

Part teòrica:

Arquitectura de la vinyeta:

- ✕ 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.

Storyboard:

- ✕ CANEMAKER, John. *Paper dreams: the art & artists of Disney storyboards*. New York: Hyperion, 1999.
- ✕ CASAVELLA, Francisco. *Antártida: guión y storyboard del film de Manuel Hueriga*. [S.l.] : Glénat España, 1995
- ✕ GONZÁLEZ MONAJ, Raúl. *Manual para la realización de Storyboards*. València : Universidad Politécnica de Valencia. Servicio de Publicaciones, 2006
- ✕ HART, John. *The art of the storyboard. Storyboarding for Film, TV, and animation*. Boston: Focal Press, 1999. [Edició americana]
- ✕ HART, John. *La Técnica del storyboard: guión gráfico para cine, televisión y animación*. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión, RTVE, 2001. [Edició espanyola]
- ✕ SIMON, Mark. *Storyboards Motion in art*. Massachussets: Focal Press, 2003.
- ✕ WIGAN, Mark. *Imágenes en secuencia: animación, storyboards, videojuegos, títulos de crédito, cinematografía, mash-ups y otras series ilustradas*. Barcelona : Gustavo Gili, cop. 2008.

Estructura i composició visual:

- ✕ DONDIS, D.A., *La Sintaxis de la Imagen*, Barcelona: G.Gili, 1998, p. 20.

Narrativa audiovisual:

- ✕ FERNÁNDEZ DÍEZ, Federico; MARTÍNEZ ABADÍA, José. *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Madrid: Paidós, 1999.

Reflexió conceptual:

- ✗ COPÓN, Miguel; *Tiempo y conflicto. Estética de los dibujos animados*. En GÓMEZ MOLINA, Juan José (coord.) *La representación de la representación*. Madrid: Ediciones Cátedra, 2007 (pp. 211 a 319, Capítulo IV).

Part pràctica:

- ✗ Richard Williams. *The Animator's Survival Kit*. London: Faber and Faber, 2009
- ✗ Furniss, Maureen. *The Animation Bible. A 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. *The Moving Image Workshop: Introducing animation, motion graphics and visual effects in 45 practical projects*. 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, and the Web: Dynamic Motion Graphic Title Design*. London: Elsevier, 2011
- ✗ Meyer Trish and Meyer Chris. *After Effects Apprentice, Third Edition: Real World Skills for the 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. Principles and Practices from the Ground Up*. London: Bloomsbury Academic, 2015
- ✗ Faulker, Andreu. *After Effects CC (Diseño y creatividad)*. Madrid: Anaya Multimedia, 2015
- ✗ Gyncild, Brie and Fridsma Lisa. *After Effects CC Classroom in a book. The oficial training workbook from Adobe*. California: Peachpit, 2017
- ✗ Jago, Maxim. *Adobe Premiere Pro CC Classroom in a Book* (2017 release). Adobe Press, 2017

Programació de l'assignatura

El calendari d'activitats pot alterar-se segons les necessitats del grup

ACTIVITATS D'APRENENTATGE

Part teòrica

- ✗ **Setmana 1** Representació gràfica de l'animació
Seqüència de moviment.
Propietats dels objectes: Metamorfosi. Escala. Transparència. Desplaçament.
Rotació.

Combinacions.

Activitat 1: representació gràfica d'una seqüència descrita textualment.

Resultats d'aprenentatge: CE10.5, CT10.

✕ **Setmana 2**

Elements del llenguatge i la narrativa audiovisual.

Catàleg de convencions gràfiques en l'*storyboard*.

Pla, seqüència, transició.

Activitat 2: representació gràfica d'una seqüència animada.

Resultats d'aprenentatge: CE10.5, CT10.

✕ **Setmana 3**

Posada en grup i valoració de l'activitat 2.

Resultats d'aprenentatge: CE10.5, CT10.

✕ **Setmana 4**

Estructura de la informació en l'*storyboard*.

Capes d'informació. Formats.

Vinyeta i imatge seqüencial. Màscara i enquadrament

Tipus d'*storyboard*; catàleg d'exemples.

Resultats d'aprenentatge: CE10.5, CT10.

✕ **Setmana 5**

Principis animació.

Activitat 3: Representació gràfica dels principis d'animació.

Resultats d'aprenentatge: CE10.5, CT10.

✕ **Setmana 6**

Storyboard i *motion graphics*.

Visualització d'exemples. Exploració creativa.

Software.

Resultats d'aprenentatge: CE10.5, CE9.3, CT10.

✕ **Setmanes 7 i 8**

Projecte storyboard creatiu.

Desenvolupament, lliurament i valoració en grup.

Pràctica final: *storyboard* per un *motion graphics*.

Resultats d'aprenentatge: CE3.14, CE10.5, CE9.3, CE9.5, CT10.

Part pràctica

✕ **Setmana 1** Motion graphics // Adobe After Effects

Activitat I: Possibilitats del programa. Presentació de l'assignatura, calendari.

Activitat II: Tècniques i principis bàsics per animar.

Workflow de la interfície i el time line en AffterEffects. Treball amb composicions, capes i propietats bàsiques dels objectes. Efectes.

El concepte de fotogrames per segon. Importar elements vectorials i mapes de bits. Exportar el vídeo.

Lloc: EINA **Resultats d'aprenentatge:** CE3.14, CE10.5, CE9.3, CE9.5, CT5, CT10.

✕ **Setmana 2** Motion graphics // Adobe After Effects

Activitat: Treballar amb canals alfa, màscares i mates. Calat, expansió, suavitzat, transparència. Chromakey. **Lloc:** EINA **Resultats d'aprenentatge:** CE3.14, CE10.5, CE9.3, CE9.5, CT5, CT10.

✕ **Setmana 3** Motion graphics // Adobe After Effects

Activitat I: Eina pinzell en After effects. Funcions per pintar. Rotoscòpia. Ús del Rotobrush. Emmascarar vídeo. Efecte Scribble. **Activitat II:** Llançament de l'Encàrrec I: Conceptes bàsics.

Lloc: EINA **Resultats d'aprenentatge:** CE3.14, CE10.5, CE9.3, CE9.5, CT5, CT10.

✕ **Setmana 4** Motion graphics // Adobe After Effects

Activitat I: Lliurament i presentació: Encàrrec I.

Activitat II: Introducció al treball amb 3D en After Effects. Treballar amb les càmeres i les seves aplicacions.

Lloc: EINA **Resultats d'aprenentatge:** CE3.14, CE10.5, CE9.3, CE9.5, CT5, CT10.

✕ **Setmana 5** Motion graphics // Adobe After Effects

Activitat I: Repàs de conceptes d'ús del 3D

Activitat II: Llançament de l'Encàrrec II: Microanimacions.

Lloc: EINA **Resultats d'aprenentatge:** CE3.14, CE10.5, CE9.3, CE9.5, CE9.9, CT5, CT10, CT11.

✕ **Setmana 6** Motion graphics // Adobe After Effects

Activitat I: Treball sobre l'Encàrrec II.

Recerca de referents en disseny gràfic i motion graphics. Plantejar idees bàsiques de moviment en paper. Començar a animar.

Activitat II: Retorn de notes i comentaris: Encàrrec_I

Lloc: EINA **Resultats d'aprenentatge:** CE3.14, CE10.5, CE9.3, CE9.5, CE9.9, CT5, CT10, CT11.

✕ **Setmana 7, 8** Motion graphics // Adobe After Effects

Activitat: Treball sobre l'Encàrrec II

Experimentar, aprofundir, animar.

Lloc: EINA **Resultats d'aprenentatge:** CE3.14, CE10.5, CE9.3, CE9.5, CE9.9, CT5, CT10, CT11.

✕ **Setmana 9** Edició de vídeo // Adobe Premiere.

Activitat I: Possibilitats del programa. Diferències amb After Effects. Workflow de la interfície de Premiere. Crear seqüències en Premiere.

Característiques de la línia de temps. Organització dels recursos. Importació d'objectes.

Propietats de les capes vídeo i àudio. Transicions i efectes. Exportació del vídeo.

Activitat II: Lliurament i presentació de l'Encàrrec_II

Lloc: EINA

Resultats d'aprenentatge: CE3.14, CE10.5, CE9.3, CE9.5, CE9.9, CT5, CT10, CT11.

✕ **Setmana 10** Edició de vídeo // Adobe Premiere.

Activitat: Ús del Quicktime. Treballar i manipular els clips. Tractament de velocitats del vídeo. Slow & quick motion. Efecte freeze frame.

Lloc: EINA

Resultats d'aprenentatge: CE3.14, CE10.5, CE9.3, CE9.5, CE9.9, CT5, CT10, CT11.

✕ **Setmana 11** Treballar el so // Garageband

Activitat I: Possibilitats del programa. Treball amb àudio virtual. Composar un collage sonor. Ús de la Time line. Treballar amb loops samplejats i instruments virtuals. Enregistrament de so real. Importar n so.

Activitat II: Llançament de l'Encàrrec_III: Ultra motion.

Lloc: EINA

Resultats d'aprenentatge: CE3.14, CE10.5, CE9.3, CE9.5, CE9.9, CT5, CT10, CT11.

✕ **Setmana 12** Activitat I: Treball sobre l'Encàrrec III

Recerca de referències. Desenvolupar storyboard i idees prèvies.

Activitat II: Devolució de notes i comentaris: Encàrrec II.

Lloc: EINA

Resultats d'aprenentatge: CE3.14, CE10.5, CE9.3, CE9.5, CE9.9, CT5, CT10, CT11.

✕ **Setmanes 13, 14 i 15** Activitat I: Treballar sobre l'Encàrrec III

Desenvolupar animacions i vídeos.

Lloc: EINA

Resultats d'aprenentatge: CE3.14, CE10.5, CE9.3, CE9.5, CE9.9, CT5, CT10, CT11.

✕ **Setmana 16**

Activitat: Lliurament de l'Encàrrec III

Lloc: EINA

Resultats d'aprenentatge: CE3.14, CE10.5, CE9.3, CE9.5, CE9.9, CT5, CT10, CT11.

✕ **Setmana 17** Activitat: Devolució de notes i comentaris: Encàrrec III

Lloc: EINA

Resultats d'aprenentatge: CE3.14, CE10.5, CE9.3, CE9.5, CE9.9, CT5, CT10, CT11.

✕ **Setmana 18** Setmana de revisió de notes.

Activitat: Recuperacions.

Lloc: EINA

Resultats d'aprenentatge: CE3.14, CE10.5, CE9.3, CE9.5, CE9.9, CT5, CT10, CT11.

Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES

Competència

✕ **CE3** Sintetitzar aquells coneixements i habilitats d'expressió plàstica, de tècniques de representació i de materials i tecnologies productives que permetin plantejar i desenvolupar projectes de disseny.

✕ **CE10** Estructurar i jerarquitzar gràficament la informació verbal

Resultats d'aprenentatge:

✕ **CE3.14** Aplicar els recursos de disseny assistit per ordinador en les diferents fases d'un projecte: conceptualització, formalització i presentació.

Competència:

- ✕ **CE9** Demostrar conèixer i estar familiaritzat amb l'ús del mitjà audiovisual, l'entorn digital i les seves eines de creació i producció.

Resultats de l'aprenentatge:

- ✕ **CE9.3.** Combinar els Tècniques artístiques tradicionals con los medios digitales de Manipulació de la imatge.
- ✕ **CE9.5** Dominar a nivell d'usuari els diferents tipus de programes informàtics necessaris per al desenvolupament de projectes de disseny.
- ✕ **CE9.9.** Edita productes audiovisuals amb imatges animades i so sincronitzat.

Competència

- ✕ **CE10** Estructurar i jerarquitzar gràficament la informació verbal

Resultats d'aprenentatge:

- ✕ **CE10.5** Emprar intencionadament els recursos gràfics per a sintetitzar i millorar la comunicació.

COMPETÈNCIES TRANSVERSALS

- ✕ **CT5** Dominar el mitjà informàtic i les tecnologies digitals.
- ✕ **CT10** Motivació per la qualitat, tant en els plantejaments conceptuals i argumentals, com en la resolució formal i en els detalls de l'acabat final d'un projecte de disseny.
- ✕ **CT11** Capacitat d'adaptació a l'entorn professional nacional i internacional i, en particular, als canvis tecnològics, socials i econòmics que van produint-se.

Inici

EINA

Grau de Disseny

Especialitats

Pla d'estudis

Assignatures

Accés

Mobilitat

Pràctiques

Beques

Informació acadèmica

Màsters i postgraus

Cursos d'estiu

Alumni

Empresa

Internacional

Projectes

Recerca

Biblioteca

Arxiu

Qualitat

Contacte

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrit a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

[Avís legal](#)

[UAB](#)

[Facebook](#)

[Cookies](#)

[Webmail](#)

[Twitter](#)

[Intranet](#)

[Instagram](#)

[Blog](#)

[Pinterest](#)

[Vimeo](#)