

# ASSIGNATURES

## Recursos audiovisuais per al disseny

L'assignatura proposa una sensibilització, experimentació i investigació de l'entorn audiovisual amb mitjans narratius i software per a motion graphics, edició de vídeo i so.

Las sessions comprenen dos blocs diferenciats però complementaris donant una visió global teòrica-pràctica aplicada al projecte de disseny i creació visual. Storyboard Expandit 15% i Laboratori Audiovisual 85%

En les sessions d'Storyboard Expandit es potencia una visió ampliada d'aquest com a eina de treball. 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 a desenvolupar un full de ruta eficaç a través dels recursos gràfics i la narració seqüencial.

Al Laboratori Audiovisual, s'utilitzaran les possibilitats narratives i estètiques de les eines d'animació i edició digital de vídeo i audio com a suport del procés creatiu, projectual i de disseny. Durant el curs, s'incentiva l'estudiant a investigar i crear la seva pròpia estratègia d'aprenentatge per a un complet aprofitament del llenguatge audiovisual.

### OBJECTIUS FORMATIUS

Part Storyboard Expandit:

- ✗ Entendre l'storyboard i el moodboard com a eines de treball útils en el desenvolupament i la previsualització de l'animació.
- ✗ Conèixer els elements principals del llenguatge i la narrativa audiovisual i treballar eficaçment les seves convencions gràfiques a través de l'storyboard.
- ✗ Valorar l'storyboard i el moodboard com productes de disseny explorant el potencial del seu atractiu visual i artístic.
- ✗ Adquirir recursos gràfics que facilitin l'estructuració i jerarquitització de la informació en un projecte visual.

### PART LABORATORI AUDIOVISUAL:

- ✗ Adquirir una base tècnica completa i sòlida de software de creació audiovisual a nivell d'usuari.
- ✗ Facilitar tècniques i principis bàsics per animar elements de disseny en un entorn audiovisual, aplicables a qualsevol projecte creatiu.
- ✗ Investigar i conèixer el treball de creadors, artistes i tendències de disseny afins a la creació audiovisual contemporània.

- ✗ Experimentar amb les possibilitats de les eines d'edició audiovisual.
- ✗ Promoure la recerca i descobriment de recursos propis amb l'objectiu d'anar més enllà dels elements facilitats a classe.

Aquesta assignatura s'imparteix en: part d'Enric Font, en català.

Aquesta assignatura s'imparteix en: part d'Claudio Molina en castellà.

Les tutories es podran realitzar en: part d'Enric Font, en català, castellà i anglès.

Les tutories es podran realitzar en: part de Claudio Molina, en català, castellà, anglès i francès.

**Codi**

200653

**Crèdits**

6 ECTS

**Curs**

2

**Semestre**

2

**Matèria**

Informàtica aplicada

**Professorat**

[Claudio Molina](#)

[Enric Font](#)

**Llengües**

Català

**Prerequisits**

Estar familiaritzat amb els programes de creació gràfica vectorial i mapa de bits com Adobe Illustrator i Adobe Photoshop o d'altres.

## Continguts de l'assignatura

**BLOC I MOTION GRAPHICS**

Adobe After Effects 55%

Presentar les possibilitats del motion graphics i l'animació com a mitjà de comunicació amb formes visuals. L'objectiu d'aquestes sessions és endinsar-se en els aspectes bàsics i fonamentals del software de motion graphics i sus eines digitals per animar objectes de disseny i creació visual tales com logotips, tipografia, formas vectorials, bitmaps, dibuixs, juntament amb el color, els efectes la velocitat i el temps.

**BLOC II EDICIÓ BÀSICA DE VIDEO**

Adobe Premiere 20%

Treballar amb el llenguatge de vídeo edició i els seus possibles narratives visuals. L'objectiu és poder gestionar de manera fluida els diferents elements d'un projecte de disseny dins d'un entorn de vídeo que inclogui tant la imatge en moviment com l'estàtica, la configuració i gestió del color, amb el suport del so.

### **BLOC III EDICIÓ I CREACIÓ DE SONS**

Garageband 10%

Aquest apartat remarca la importància del so com a part fonamental de les creacions audiovisuals i com a organitzador en la línia de temps. S'utilitzarà el sistema de bucles i valors predefinits d'el programa per a les dissenys sonores.

Les funcions del programa ens permetran crear collages sonors per a l'assignatura i/o futurs projectes com a suport de la creació visual.

### **BLOC IV APARTAT STORYBOARD EXPANDIT**

15%

A través del treball amb l'storyboard i el moodboard, 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.

Nota: Bloc II: no s'acceptarà l'ús de programes com iMovie o similars.

Bloc II i III: Es té en compte l'aportació d'altres programes d'edició i creació d'àudio. S'incentiva l'ús d'obres, sons i música lliures de drets o amb permís de l'autor.

## **Metodologia docent i activitats formatives**

### **METODOLOGIA DOCENT**

#### **Storyboard Expandit:**

- ✗ Clases magistrals i/o expositives.
- ✗ Presentacions, posades en comú, valoracions i treballs expositius individuals i/o grupals.
- ✗ Aprenentatge des del treball pràctic: resolució de problemes de representació gràfica, estructura i jerarquia de la informació vinculats a projectes d'imatge en moviment.
- ✗ Treball autònom: investigació i creació d'estratègies pròpies en la resolució de problemes de representació gràfica.

#### **Laboratori Audiovisual:**

- ✗ Clases magistrals i/o expositives.
- ✗ Pràctiques i exercicis tutorials a l'aula amb assistència del professor i la resta del grup.
- ✗ Importància del treball autònom: Les pràctiques i exercicis es complementen amb la investigació i la creació d'una estratègia pròpia en la resolució de problemes en l'àmbit

tècnic.

✘ Exposició, presentació i discussió del treball d'estudiants.

Nota: Les dues parts conflueixen en un exercici conjunt i complementari.

## **ACTIVITATS FORMATIVES**

### **Storyboard expandit:**

✘ Resolució de problemes de representació gràfica, estructura i jerarquia de la informació vinculats a projectes d'imatge en moviment I 15%

### **Laboratori Audiovisual:**

✘ El procés evolutiu de l'estudiant durant el curs, ha d'evidenciar positivament mitjançant el lliurament d'encàrrecs puntuals. Els mateixos es basen en l'ús de tècniques de motion graphics, edició de vídeo i manipulació del so presentades durant el curs. I 85%

## **Avaluació**

### **SISTEMA D'AVALUACIÓ**

#### **Avaluació continuada**

L'objectiu de l'avaluació continuada és que l'estudiant pugui conèixer el seu progrés acadèmic al llarg del seu procés formatiu per tal de permetre-li millorar-lo.

A partir de la segona matrícula, l'avaluació de l'assignatura podrà consistir, a decisió del professor, en una prova de síntesi, que permet l'avaluació dels resultats d'aprenentatge previstos en la guia docent de l'assignatura. En aquest cas, la qualificació de l'assignatura correspondrà a la qualificació de la prova de síntesi.

### **NORMATIVA GENERAL D'AVALUACIÓ**

- ✘ Per considerar superada una assignatura, caldrà que s'obtingui una qualificació mínima de 5,0.
- ✘ Una vegada superada l'assignatura, aquesta no podran ser objecte d'una nova avaluació.
- ✘ Es considerarà "No Avaluable" (NA) l'estudiant que no hagi lliurat totes les evidències d'aprenentatge o no hagi assistit al 80% de les classes sense haver justificat les absències. En cas d'absència justificada, l'estudiant s'ha de posar en contacte amb el professor en el moment de la reincorporació per determinar la recuperació de les activitats a les quals no hagi assistit.
- ✘ En cas que l'estudiant realitzi qualsevol irregularitat que pugui conduir a una variació significativa de la qualificació d'un acte d'avaluació, es qualificarà amb 0 aquest acte d'avaluació, amb independència del procés disciplinari que s'hi pugui instruir. En cas que es produeixin diverses irregularitats en els actes d'avaluació d'una mateixa assignatura, la qualificació final d'aquesta assignatura serà 0.

### **CRITERIS D'AVALUACIÓ**

S'avaluarà la capacitat de l'estudiant per a:

Storyboard expandit:

- ✗ Evidenciar coneixement dels elements principals del llenguatge i la narrativa audiovisual i aplicar les seves convencions gràfiques de manera eficaç a través de l'storyboard.
- ✗ Explorar el potencial i atractiu visual i artístic de l'storyboard i el moodboard entesos com productes de disseny.
- ✗ Estructurar i jerarquitzar la informació d'un projecte visual, facilitant la comprensió dels diferents nivells i la seva narrativa.
- ✗ Treballar eficaç i adequadament amb un repertori variat de recursos gràfics.
- ✗ Analitzar formal i conceptualment el treball propi i l'aliè, evidenciant capacitat d'autocrítica, reflexió i diàleg.
- ✗ Dissenyar eficaçment imatges a partir de la descripció d'un marc conceptual.
- ✗ Traspasar eficaçment informació textual i conceptual a imatges.
- ✗ Demostrar creativitat, originalitat i voluntat d'experimentar i assumir riscos.
- ✗ Adequar els mitjans formals i tècnics a la resolució dels reptes proposats.
- ✗ Evidenciar l'assoliment dels objectius proposats en cada activitat.
- ✗ Realitzar un seguiment constant i amb interès de l'assignatura.
- ✗ Presentar els treballs dins dels terminis establerts.

Laboratori audiovisual:

- ✗ Evidenciar i aplicar en el projecte pràctic, els coneixements apresos en la part d'Storyboard expandit.
- ✗ Demostrar estar familiaritzat i desenvolupar-se amb eficàcia amb les eines de creació audiovisual apreses.
- ✗ Evidenciar haver avançat positivament en el desenvolupament de tècniques aplicades de motion graphics, edició de vídeo i producció de collages sonors.
- ✗ Entendre el tema de la sincronia entre imatge i so.
- ✗ Entendre els codis narratius de la velocitat, temps i el so aplicat a les formes de disseny.
- ✗ Entendre l'aportació narrativa i els codis del so, en relació a les formes de disseny presentades al projecte.
- ✗ Evidenciar maduresa, qualitat gràfica i autocrítica en les presentacions.

## **PROCÉS DE REVISIÓ**

La revisió es pot sol·licitar al professorat corresponent i es realitzarà durant la setmana indicada al calendari lectiu.

El procés de revisió es farà d'acord amb els requeriments del professor i les necessitats específiques de cada estudiant.

## **PROCÉS DE REAVALUACIÓ**

### **Normativa general**

- ✗ No es contemplen sistemes de reavaluació en els casos de les pràctiques externes, els TFG, i les assignatures / activitats formatives que, pel seu caràcter eminentment pràctic, no ho permeten.
- ✗ Per participar a la reavaluació l'alumnat ha d'haver estat prèviament avaluat en un conjunt d'activitats el pes de les quals equivalgui a un mínim de dues terceres parts de la qualificació total de l'assignatura o mòdul.

### **Normativa específica de l'assignatura**

Hauran d'aprovar-se els dos blocs per a superar l'assignatura.

Storyboard expandit:

Es realitzarà un lliurament final que determinarà el 75% de la nota de la part teòrica. La inclusió en aquest lliurament de totes les activitats prèvies realitzades a l'aula (25%) serà un requisit imprescindible perquè el lliurament final sigui avaluat.

Laboratori audiovisual:

La nota final d'aquest apartat és la resultant dels encàrrecs desenvolupats durant el curs.

- ✗ Desenvolupament de motion graphics no complex 10%.
- ✗ Disseny de motion graphics avançat amb so 35%.
- ✗ Experimentació amb collage sonor 5%
- ✗ Narrativa de l'edició de vídeo 15%
- ✗ Exercici de síntesi. Motion graphics, vídeo i so 35%.

## **Bibliografia i enllaços web**

### **STORYBOARD EXPANDIT:**

#### ***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*. Valencia : 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.

## **LABORATORI AUDIOVISUAL:**

### **Essencials per a l'animació i la gràfica en moviment:**

- ✕ 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

### ***Software:***

- ✕ 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

## RECURSOS

- ✗ Guia de recursos bàsics del software Garageband <https://thegaragebandguide.com/>

# 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.

### Resultats d'aprenentatge

- ✗ CE3.14. Aplicar els recursos de disseny assistit per ordinador a les diferents fases del projecte: conceptualització, formalització i presentació.

### Competència

- ✗ CE5. Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planos y superficies características del diseño.

### Resultats d'aprenentatge

- ✗ CE5.3. Representar superfícies, espais i modelar objectes fent us de programes informàtics.

### 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 d'aprenentatge

- ✗ CE9.5. Dominar a nivell d'usuari els diferents tipus de programes informàtics necessaris per al desenvolupament de projectes de disseny.
- ✗ CE9.7. Utilitzar programes professionals de maquetació de pàgina i produir plantilles.
- ✗ CE9.8. Representar espais en dues i tres dimensions mitjançant l'ús de programes informàtics.
- ✗ CE9.9. Editar productes audiovisuals amb imatges animades i so sincronitzat.

## COMPETÈNCIES TRANSVERSALS

- ✗ CT5. Dominar el mitjà informàtic i les tecnologies digitals.
- ✗ CT11. Capacitat d'adaptació a l'entorn professional nacional i internacional i, en particular, als canvis tecnològics, socials i econòmics que es van produint.