Guía Docente

Curso 2022/23

Recursos Audiovisuales para el diseño

Claudio Molina – Jaume Serradelarca

Código:	200653
Créditos	6 ECTS
Curso	2 Curso
Semestre	2 Semestre
Tipología	Obligatoria
Materia	Informática Aplicada
Fecha	9/11/2022 9:23

Esta asignatura se imparte en: castellano-catalán

Las tutorías se podrán realizar en: castellano, catalán, inglés, francés.

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

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

E I

Índice de la Guía Docente

Presentación de la asignatura 3

Recomendaciones 5

Contenidos 6

Metodología 8

Evaluación 10

Bibliografía y Recursos 12

Competencias i Resultados de Aprendizaje 15

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

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

N A

Presentación de la asignatura

Breve descripción

Describir aquellos aspectos más genéricos que se trabajaran en la asignatura.

La asignatura propone una sensibilización y experimentación del entorno audiovisual con recursos narrativos y técnicas para motion graphics, edición de video y sonido.
Las sesiones comprenden dos bloques complementarios que proporcionan una visión global teórica-práctica aplicada al proyecto audiovisual. Discursos del movimiento 15% y Laboratorio audiovisual 85%

En las sesiones de Discursos del movimiento se potencia una visión ampliada del discurso como herramienta de trabajo. Se analizan la estructura y los 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 video y audio como soporte del proceso creativo, proyectual y de diseño. Durante el curso, se incentiva al estudiante a investigar y crear su propia estrategia de aprendizaje para un completo aprovechamiento del lenguaje de la animación y el sonido.

Objetivos Formativos

Finalidad y propósito de la asignatura.

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 video.
-Conocer los elementos principales del lenguaje y la narrativa audiovisual y trabajar eficazmente sus 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 conlleva un proyecto de estas características y adquirir los fundamentos básicos de producción y desarrollo comunes en todo proyecto audiovisual.

Laboratorio audiovisual:
-Aprender técnicas y principios básicos para animar elementos de diseño en un entorno audiovisual, aplicables 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 descubrimiento de recursos propios con el objetivo de ir más allá de los elementos facilitados en clase.

EINA Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona
Adscrit a la UAB
Passeig Santa Eulàlia 25
08017 Barcelona T+34 932 030 923
info@eina.cat / www.eina.cat

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

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

Recomendaciones

Indicar s existen conocimientos previos necesarios para cursar la asignatura o particularidades que el alumno deba conocer para matricularse.

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

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

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

Contenidos

Indicar los aspectos a trabajar en cada asignatura.

Discursos del movimiento 15%

- A través del trabajo y desarrollo de un storyboard y un moodboard visual valoramos la importancia de previsualizar eficazmente la animación para el correcto devenir 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: 85%

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 software para motion graphics After Effects y sus herramientas. La idea es aprender a animar gráficos como logotipos, tipografía, formas vectoriales, bitmaps y dibujos. Experimentar, los efectos, la velocidad y el tiempo. Valor 55%

Narrativas en la linea de tiempo. Editando el video.

- Trabajar con el lenguaje de video 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 en torno a video que incluya tanto la imagen en movimiento como la estática, la configuración y gestión del color, con el apoyo del sonido. Se utilizará el software Adobe Premiere. Valor 25%

Collage sonoro. El sonido para no musicos.

- 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 apoyo de la creación visual. Sofware Garageband 5%

NOTA: Se tiene en cuenta la aportación de otros programas de edición, previamente validado por el profesor. El software aportado debe tener como mínimo las posibilidades del standard provisto en la escuela. Se incentiva al uso de obras, sonidos y música libres de derechos o con permiso del autor.

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

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

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

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

Metodología

Metodología docente

Explicar cómo se desarrolla la asignatura. Por ejemplo: clases teóricas, sesiones prácticas, debates, etc.

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 guia del profesor y el resto del grupo.
- Importancia del trabajo autónomo: Las prácticas y 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 estudiantes.

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

Actividades formativas

Indicar las actividades formativas que sean evaluables con el valor /%/ asignado a la evaluación.

El proceso evolutivo del estudiante durante el curso, debe evidenciarse positivamente mediante la entrega de encargos puntuales. Los mismos se basan en la resolución de proyectos aplicando las técnicas y conceptos aprendidos. Discursos del movimiento | 15%, Laboratorio audiovisual | 85%

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

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

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

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

Evaluación

Sistema de Evaluación

El objetivo de la evaluación continuada es que el estudiante pueda conocer su progreso académico a lo largo de su proceso formativo para permitir mejorarlo.

A partir de la segunda matrícula, la evaluación de la asignatura podrá consistir, a decisión del profesor(es), en una prueba de síntesis, que permita la evaluación de los resultados de aprendizaje previstos en la guía docente de la asignatura. En este caso, la calificación de la asignatura corresponderá a la calificación de la prueba de síntesis.

Normativa General de Evaluación

// Para considerar superada la asignatura, se deberá obtener una calificación mínima de 5,0.

// Una vez superada la asignatura, esta no podrá ser objeto de una nueva evaluación.

// Se considerará "No Evaluable" (NE) al estudiante que no haya entregado todas las evidencias de aprendizaje, o no haya asistido al 80% de las clases sin haber justificado las absencias. En caso de absencia 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 se ha 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 este acto de evaluación, con independencia del proceso disciplinario que se pueda instruir. En caso de que se produzcan distintas irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final será de 0.

Proceso de Revisión

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

Proceso de Reevaluación

Normativa general
No se contemplan sistemas de reevaluación en los casos de las prácticas externas, los TFG, y las asignaturas / actividades formativas que, por su carácter eminentemente práctico, no lo permiten.

Para participar en la reevaluación, el alumnado debe a ver estado previamente evaluado en un conjunto de actividades, el peso de las cuales equivalga a un mínimo de dos terceras partes de la calificación total de la asignatura o módulo.

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

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

Criterios de Evaluación

Describir cuales son los criterios específicos de evaluación de la asignatura. Estos aspectos son importantes para organizar las actividades que se evaluaran durante el semestre en que se imparte la asignatura.

Discursos del movimiento

- Evidenciar la detección y aprendizaje de los elementos principales del lenguaje visual y la narrativa audiovisual y aplicar sus convenciones gráficas de manera eficaz a través del storyboard.
- Estructurar y jerarquizar la información de proyectos visuales, facilitando la comprensión de los diferentes niveles y su narrativa.
- Trabajar eficaz y adecuadamente con todo el repertorio variado de recursos gráficos.
- Analizar formalmente y conceptualmente el trabajo propio y el ajeno, evidenciando capacidad de autocrítica, reflexión y diálogo.
- Diseñar eficazmente todos los recursos visuales del proyecto a 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 el logro de los objetivos propuestos en cada actividad.
- Realizar un seguimiento constante y con interés de la propia asignatura.
- Presentar los trabajos y ejercicios dentro de los plazos establecidos.

Laboratorio audiovisual

- Aplicar en el proyecto práctico, los conocimientos aprendidos en la parte de Discursos del movimiento.
- Demostrar estar familiarizado y desenvolverse con soltura con las herramientas de creación audiovisual aprendidas.
- Evidenciar haber avanzado positivamente en el desarrollo de técnicas aplicadas de motion graphics, video edición y producción de collages sonoros.
- Entender el tema de la sincronía entre imagen y sonido.
- Aplicar los códigos narrativos de la velocidad, tiempos y el sonido aplicado a las formas de diseño.
- Reflexionar sobre el aporte narrativo 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.

Deberán aprobarse los dos apartados para superar la asignatura.

EINA Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona
Adscrit a la UAB
Passeig Santa Eulàlia 25
08017 Barcelona T+34 932 030 923
info@eina.cat / www.eina.cat

Bibliografía y Recursos

Espacio para indicar aquellos referentes bibliográficos o recursos que se utilizaran como elementos pedagógicos durante el desarrollo de la asignatura.

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. *Paper dreams: the art & artists of Disney storyboards*. New York: Hyperion, 1999.

CASAVELLA, Francisco. *Antártida: guión y storyboard del film de Manuel Huerga*. [S.l.] : Glénat España, 1995

CHION, Michel. *La audiovisión. Sonido e imagen en el cine*. Madrid: La marca, 2019.

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

FERNÁNDEZ, Federico. *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual (Papeles de comunicación)*. Barcelona: Paidos, 2005

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.

TORRADO, Susana. *Territorios transmèdia y narrativas audiovisuales*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya, Editorial UOC, 2017

WIGAN, Mark. *Imágenes en secuencia: animación, storyboards, videojuegos, títulos de crédito, cinematografía, mash-ups y otras series ilustradas*. Barcelona : Gustavo Gili, cop. 2008.

WHITE, Michael. *Práctica narrativa: La conversación continua*. Madrid: Pranas Ediciones, 2004

Laboratorio audiovisual

Esenciales para la creación de gráfica en movimiento

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

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

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

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

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

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

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

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

Competencias i Resultados de Aprendizaje

Evidencias relacionadas con la capacidad de desarrollo de aprendizaje del estudiante en la asignatura. Podemos diferenciar tres tipologías de competencias, básicas, específicas i transversales. Las competencias básicas vienen definidas por la Memoria del Grado. Las competencias específicas i transversales dependen de la materia a la que está vinculada la asignatura.

Se debe escoger entre las competencias / resultados de aprendizaje propios de la materia a la que pertenece la asignatura a través de la selección en **Sharepoint**.

Competencias específicas
CE3. Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de materiales y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño.
Resultados de aprendizaje
CE3.14. Aplicar los recursos de diseño asistido por ordenador a las diferentes fases de un proyecto de diseño.
Competencia
CE5. Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planos y superficies características del diseño.
Resultados de aprendizaje
CE5.3. Representar superficies y espacios y modelar objetos haciendo uso de programas informáticos.
Competencia
CE9. Demostrar que conoce el uso del medio audiovisual, el entorno digital y las herramientas de creación y producción del mismo.
Resultados de aprendizaje
CE9.5. Dominar en el ámbito de usuario los diferentes tipos de programas informáticos necesarios para el desarrollo de proyectos de diseño.
CE9.7. Utilizar programas profesionales de maquetación de página y producir plantillas.
CE9.8. Representar espacios en dos y tres dimensiones mediante el uso de programas informáticos.
CE9.9. Editar productos audiovisuales con imágenes animadas y sonido sincronizado.

Competencias transversales
CT5. Dominar el medio informático y las tecnologías digitales
CT11. Capacidad de adaptación al entorno profesional nacional e internacional y, en particular, a los cambios tecnológicos, sociales y económicos que se van produciendo.

EINA Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona
Adscrit a la UAB
Passeig Santa Eulàlia 25
08017 Barcelona T+34 932 030 923
info@eina.cat / www.eina.cat