Guia Docent

Curs 2022/23

Recursos audiovisuals per al disseny

Claudio Molina – Jaume Serradelarca

Codi: 200653
Crèdits 6 ECTS

Curs	2 Curs
Semestre	2 Semestre
Tipologia	Obligatòria
Matèria	Informatica aplicada
Data	9/11/2022 9:13

Aquesta assignatura s'imparteix en: català-castellà
Les tutories es podran realitzar en: català, castellà i anglès

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

Índex de la Guia Docent

Presentació de l'assignatura 3

Recomanacions 4

Continguts.....5

Metodologia.....6

Avaluació 7

Bibliografia i Recursos.....9

Competències i Resultats d'Aprenentatge 11

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

Presentació de l’assignatura

Breu descripció

Descriure aquells aspectes més genèrics que es treballaran a l’assignatura.

L'assignatura proposa una sensibilització i experimentació de l'entorn audiovisual amb recursos narratius i tècniques per a motion graphics, edició de vídeo i so.
Les sessions comprenen dos blocs complementaris que proporcionen una visió global teòrica-pràctica aplicada al projecte audiovisual. Discursos del moviment 15% i Laboratori audiovisual 85%

A les sessions de Discursos del moviment es potencia una visió ampliada del discurs com a eina de treball. S’analitzen l’estructura i els elements de la imatge en moviment a través de la pantalla, considerant tots els elements de fase d“animació per desenvolupar un discurs 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 àudio com a suport del procés creatiu, projectual i de disseny. Durant el curs, l'estudiant s'incentiva a investigar i crear la seva pròpia estratègia d'aprenentatge per a un aprofitament complet del llenguatge de l'animació i el so.

Objectius Formatius

Finalitat i propòsit de l’assignatura

Discursos del moviment

-Entendre el storyboard i el moodboard com a eines de treball útils en el desenvolupament i la previsualització en un encàrrec de motion graphics o vídeo.
-Conèixer els elements principals del llenguatge i la narrativa audiovisual i treballar eficaçment les convencions gràfiques a través de l'storyboard i el desenvolupament d'un moodboard visual de treball.
-Pensar el storyboard i el moodboard com a resultats propis de disseny explorant el potencial del seu atractiu visual i artístic.
-Comprendre les particularitats que comporta un projecte d'aquestes característiques i adquirir els fonaments bàsics de producció i desenvolupament comuns a tot projecte audiovisual.

Laboratori audiovisual:

-Aprendre tècniques i principis bàsics per animar elements de disseny en un entorn audiovisual, aplicables a qualsevol projecte creatiu.
-Adquirir una base tècnica completa i sòlida de softaware de creació audiovisual a nivell dusuari.
-Experimentar les possibilitats de les eines dedició audiovisual.
-Investigar la feina de creadors, artistes i tendències de disseny afins a la creació audiovisual contemporània.
-Promoure la recerca i el descobriment de recursos propis amb l'objectiu d'anar més enllà dels elements facilitats a classe.

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

Recomanacions

Indicar si hi ha coneixements previs necessaris per cursar l'assignatura o particularitats que l'alumne hagi de conèixer per matricular-se.

Estar familiaritzat i tenir coneixements mínims de programes de creació gràfica vectorial i 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

Continguts

Indicar els aspectes a treballar en cada assignatura.

Discursos del moviment 15%

- A través del treball i desenvolupament d'un storyboard i un moodboard visual valorem la importància de previsualitzar eficaçment l'animació per a l'esdevenir correcte de tot projecte visual. Identifiquem i analitzem els elements del llenguatge i els fonaments bàsics de la narrativa visual. Planifiquem i estructurem la informació i explorem les possibilitats creatives de la narració seqüencial de la imatge. Adquirim les fases comunes de tot projecte audiovisual i els fonaments bàsics de la producció audiovisual.

Laboratori audiovisual: 85%

Benvinguts al Motion graphics. Introducció.

- Investigar 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 programa per a motion graphics After Effects i les seves eines. La idea és aprendre a animar gràfics com ara logotips, tipografia, formes vectorials, bitmaps i dibuixos. Experimentar-ne els efectes, la velocitat i el temps. Valor 55%

Narratives a la línia de temps. Editant el vídeo.

- Treballar amb el llenguatge de vídeo edició i les seues possibles narratives visuals. L'objectiu és poder gestionar de manera fluida els diferents elements d'un projecte de disseny dins d'un al voltant de vídeo que inclogui tant la imatge en moviment com l'estàtica, la configuració i la gestió del color, amb el suport del so. S'utilitzarà el programari Adobe Premiere. Valor 25%

Collage sonor. El so per a no musics.

- Aquest apartat remarca la importància del so com a part fonamental de les creacions audiovisuals. S'utilitzarà una biblioteca de sons predefinits com a bucles. Les funcions del programa ens permetran crear collages sonors per a l'assignatura i/o futurs projectes com a suport de la creació visual. Sofware Garageband 5%

NOTA: Es té en compte l‟aportació d‟altres programes d‟edició, prèviament validat pel professor. El software aportat a de tenir com a mínim les possibilitats de l'estàndard proveït a l'escola. S'incentiva a l'ús d'obres, sons i música lliures de drets o amb permís de l'autor.

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

Metodologia

Metodologia docent

Explicar com es porta a terme l'assignatura. Per exemple: classes teòriques, sessions pràctiques, debats, etc.

Discursos del moviment

- Classes magistrals i/o expositives.
- Treball autònom: investigació i creació destratègies pròpies en la resolució de problemes de representació gràfica.

Laboratori audiovisual

- Classes magistrals i/o expositives.
- Pràctiques i exercicis tutorials a l'aula amb la guia del professor i la resta del grup.
- Importància del treball autònom: Les pràctiques i els exercicis es complementen amb la investigació i la creació d'una estratègia pròpia en la resolució de problemes. Àmbit creatiu i tècnic.
- Exposició, presentació i discussió del treball dels estudiants.

Nota: Ambdues parts conflueixen en un exercici conjunt i complementari.

Activitats formatives

Indicar les activitats formatives que siguin avaluables amb el valor /%/ assignat a l'avaluació

El procés evolutiu de l'estudiant durant el curs s'ha d'evidenciar positivament mitjançant el lliurament d'encàrrecs puntuals. Aquests es basen en la resolució de projectes aplicant les tècniques de motion graphics, edició de vídeo i manipulació del so presentades durant el curs. Discursos del moviment | 15%,
Laboratori 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

Avaluació

Sistema Avaluació

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(s), 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.

Procés de Revisió

La revisió es pot sol·licitar al professorat es realitzarà segons calendari lectiu.

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.

Criteris d'Avaluació

Descriure quins són els criteris específics d'avaluació de l'assignatura. Aquests aspectes són importants per organitzar les activitats que s'avaluaran durant el semestre en que s'imparteix l'assignatura.

Discursos del moviment

- Evidenciar la detecció i aprenentatge dels elements principals del llenguatge visual i la narrativa audiovisual i aplicar-ho a través de l'storyboard.

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

- Estructurar i jerarquitzar la informació de projectes visuals, facilitant la comprensió dels diferents nivells i la narrativa.
- Treballar eficaçment i adequadament amb tot el repertori variat de recursos gràfics.
- Analitzar formalment i conceptualment el treball propi i aliè, evidenciant capacitat d'autocrítica, reflexió i diàleg.
- Dissenyeu eficaçment tots els recursos visuals del projecte a partir de la descripció d'un marc conceptual.
- Traspassar eficaçment informació textual i conceptual a imatges.
- Adequar els mitjans formals i tècnics a la resolució dels reptes proposats.
- Demostrar l'assoliment dels objectius proposats a cada activitat.
- Realitzar un seguiment constant i amb interès de la pròpia assignatura.
- Presentar els treballs i els exercicis dins dels terminis establerts.

Laboratori audiovisual

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

S'han d'aprovar els dos blocs per superar l'assignatura.

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

Bibliografia i Recursos

Espai per indicar aquells referents bibliogràfics o recursos que s'utilitzaran com a elements pedagògics durant el desenvolupament de l'assignatura.

Discursos del moviment

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

Laboratori 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

SHAW, AUSTIN. *Design for Motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design.* New York: Focal Press, 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

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

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

Competències i Resultats d'Aprenentatge

Evidències relacionades amb la capacitat de desenvolupament de l'aprenentatge de l'estudiant a l'assignatura. Podem diferenciar tres tipologies de competències: **bàsiques, específiques i transversals.** Les competències **bàsiques** venen definides per la Memòria del Grau. Les competències **específiques** i **transversals** depenen de la matèria a la que està vinculada l'assignatura.

Cal escollir entre les competències / resultats d'aprenentatge pròpies de la matèria a la que pertany l'assignatura a través de la selecció a **Sharepoint**.

Competències específiques

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 les tècniques de representació gràfica d'espais i volums, plans i superfícies característiques del disseny.

Resultats d'aprenentatge

CE5.3. Representar superfícies, espais i modelar objectes fent ús 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 en l'àmbit 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.

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