



## Máster Universitario en Diseño

|            |  |
|------------|--|
| Módulo     | APLICADO   |
| Materia    | PRODUCCIÓN   |
| Asignatura | 605728 Animación y diseño para la producción audiovisual |

### DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

|                        |             |
|------------------------|-------------|
| Curso:                 | Máster      |
| Carácter               | Obligatoria |
| Período de impartición | 2º semestre |
| Créditos               | 6 ECTS      |

Departamento responsable: DIBUJO II  
Tfno. Dpto.: 91 394 36 53

### DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

#### Descriptor

El diseño gráfico se incorpora a los medios audiovisuales, desarrollando su capacidad en la creación y comunicación de identidad visual y corporativa. Las herramientas digitales de edición y composición por capas permiten la integración de medios gráficos y su animación para generar anuncios, cabeceras y títulos de crédito. El Motion Design o Motion Graphics son las nuevas disciplinas que desarrollan esta asignatura, un nuevo campo del Diseño gráfico, de gran importancia tanto en la industria audiovisual, como en la televisión, cine o internet

#### Requisitos

Ninguno.

### OBJETIVOS

#### Objetivos generales.

- O.G.1. Transferir al estudiante una formación profesional que le posibilite desarrollarse dentro del campo del diseño como profesional experto.
- O.G.2. Profundizar en el desarrollo metodológico y tecnológico como herramienta para favorecer un avance permanente del diseño y su cultura, haciendo entender al estudiante lo importante y necesaria que es una continua formación para el desarrollo profesional.
- O.G.3. Formar profesionales especializados en técnicas avanzadas de diseño, que desarrollen y practiquen la interactividad entre el diseñador y los demás profesionales involucrados en el proceso de creación del producto en su conjunto.
- O.G.4. Formar diseñadores cuya formación satisfaga los requisitos de empresa y se adecúe a las recomendaciones hechas por las asociaciones internacionales de profesionales
- O.G.5. Entender en la práctica profesional como base para un desarrollo eficiente del diseño y su cultura.
- O.G.6. Profundizar en la formación académica como herramienta que posibilita el desarrollo adecuado en el ejercicio profesional del diseño.
- O.G.8. Investigar en el rol social del diseñador enfatizando la necesidad de innovación y sostenibilidad de los productos diseñados por él, así como posibilitar y agilizar las colaboraciones entre profesión, industria y sociedad.
- O.G.9. Profundizar sobre las habilidades comunicativas en las relaciones profesionales, capacitando para presentar y defender oralmente y por escrito el trabajo.



### **Objetivos específicos**

O.E.1. Preparar profesionales especializados en diseño que dominen en profundidad diferentes estrategias y procesos para la creación de productos, desde su concepción, hasta su distribución y venta.

O.E.2. Formar diseñadores eficientes que puedan competir en formación y capacidad profesional en el mercado internacional con los egresados de los centros europeos cuyos estudios han sido considerados correspondientes o afines a los de este Máster.

O.E.3. Desarrollar en el estudiante la formación integral del diseño, y que ésta sea eficiente adaptándose creativamente a los requerimientos planteados por la empresa o las asociaciones internacionales de profesionales, sean éstos formales o funcionales.

O.E.4. Instruir al estudiante para que sean capaz de desarrollar estrategias propias de trabajo dentro del campo del diseño, y de este modo poder dar soluciones eficientes a propuestas realizadas desde el mercado laboral.

O.E.5. Enfatizar en la especialización del diseño orientada al conocimiento de sus diferentes modalidades, al conocimiento de los procesos técnicos y tecnológicos, así como al estudio y adecuación de los materiales y las habilidades técnicas necesarias para trabajar con ellos.

O.E.6. Comprender en la especialización del diseño orientada orientándola al conocimiento de sus diferentes modalidades, al conocimiento de los procesos técnicos y tecnológicos, así como al estudio y adecuación de los materiales y las habilidades técnicas necesarias para trabajar con ellos.

O.E.7. Comprender en la especialización del diseño orientada orientándola al conocimiento de sus diferentes modalidades, al conocimiento de los procesos técnicos y tecnológicos, así como al estudio y adecuación de los materiales y las habilidades técnicas necesarias para trabajar con ellos

## **COMPETENCIAS**

### **Competencias generales.**

C.G.1. Aplicar a entornos nuevos o poco conocidos, dentro de contextos multidisciplinares, los conceptos, principios, teorías o modelos relacionados con el ámbito del diseño.

C.G.2. Elaborar adecuadamente y con originalidad escritos argumentados y motivadores que integren conocimientos y aborden la complejidad de formular juicios de valor.

C.G.3. Comunicar sus conclusiones, y los conocimientos y razones últimas que las sustentan, tanto a un público experimentado en diseño como aquel otro no informado.

C.G.4. Emitir juicios específicos sobre aspectos concretos del diseño en función de criterios, de normas externas o de reflexiones personales.

C.G.5. Utilizar capacidades de enseñanza y aprendizaje específicas del ámbito del diseño que les permitan profundizar en el trabajo autónomo.

C.G.6. Integrarse como diseñadores en grupos multidisciplinares, con las capacidades de colaboración con profesionales de otros ámbitos, y de intercambio y colaboración entre distintos grupos de trabajo para rentabilizar el uso de recursos y la difusión de resultados.

### **Competencias Transversales:**

C.T.1. Capacidad para la búsqueda de información, su análisis, interpretación, síntesis y transmisión

C.T.2. Capacidad para la resolución de problemas de manera creativa, funcional e innovadora.

C.T.3. Capacidad para desarrollar aprendizajes y trabajos de manera autónoma.

C.T.4. Capacidad para trabajar en equipo y adaptarse a situaciones nuevas



### Competencias específicas.

C.E.1. Aprender a gestionar líneas de pensamiento, de discurso y práctica dentro del ámbito del diseño, utilizando para ello la interrelación de herramientas como son: el Dibujo, la Fotografía, el Vídeo, los Entornos Multimedia y Digital, el Entorno Urbano y la intervención social para dar solución a propuestas concretas de diseño.

C.E.2. Realizar proyectos, individuales o en colaboración, con equipos multidisciplinares de diseño.

C.E.3. Emplear técnicas de documentación gráfica y tridimensional en un proyecto de diseño.

C.E.4. Elaborar estrategias metodológicas que aborden diferentes procesos de investigación en el campo del diseño.

C.E.5. Enmarcar los procesos de diseño aplicando el conocimiento de las metodologías de investigación, documentación y de archivo pertinentes en el desarrollo de un proyecto.

C.E.6. Saber analizar los elementos configuradores y estructurales de los objetos y de las realidades susceptibles de ser diseñadas, aplicando capacidad crítica, expositiva y comunicativa de los conceptos del diseño actual.

C.E.8. Emplear herramientas informáticas dentro de las vías de incorporación de la imagen fotográfica y audiovisual en los procesos de diseño

C.E.9. Utilizar lenguajes propios del diseño para analizar el medio social al que se dirige el producto creado.

## CONTENIDOS

Planificación del proceso de producción de un producto.

Sistemas y técnicas de procesado, almacenamiento y gestión de imágenes.

*-Formatos y convergencia de plataformas digitales.*

*-Un nuevo lenguaje: Tiempo, densidad, flujo, estructura.*

Desarrollo de procedimientos y técnicas de animación en 2D y animación en 3D.

*-Técnicas de animación tradicional, 3D e Internet.*

*-Recursos de lenguaje en la animación tradicional.*

*-Herramientas de composición de capas.*

Desarrollo integral de obras audiovisuales en el campo del diseño para los nuevos medios (motion design).

*-El diseño gráfico en los nuevos medios.*

*-Historia y desarrollo de los créditos de cine.*

*-El diseño gráfico en cabeceras y anuncios de televisión.*

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Los resultados del aprendizaje que el estudiante obtiene al cursar este módulo le capacitan para generar diferentes líneas de pensamiento dentro del área del diseño gráfico en general, utilizar la interrelación de herramientas como el dibujo, la fotografía, el entorno urbano y la intervención social para dar soluciones a propuestas concretas, como son aquellos aspectos relacionados con la identidad visual, la visualización de datos y la fotografía de producto, empleando, para ello, documentación y metodologías de indagación oportunas en el desarrollo del proyecto.

También le capacitan para trabajar en equipo, realizando proyectos multidisciplinares y empleando técnicas de documentación, y para la realización de un proyecto de diseño que pueda estar enmarcado dentro de la producción de espacios y la producción audiovisual, conociendo de este

modo los elementos configuradores y estructurales de las realidades susceptibles de ser diseñadas, aplicando su capacidad crítica, expositiva y comunicativa.

## METODOLOGÍA

### Descripción

Los contenidos teóricos se impartirán mediante lecciones magistrales.

Las prácticas completan la formación del estudiante a través del seguimiento en el aula y en el taller.

Tutorías específicas: para apoyar activamente las actividades formativas de los estudiantes y procurarles asesoría personalizada con el fin de alcanzar las competencias establecidas.

En la parte teórica:

- Se analizarán ejemplos de diseño gráfico en cine, televisión e Internet
- Se explicará el funcionamiento de los programas de software necesarios para la realización de estas piezas audiovisuales.
- Se profundizará en los mecanismos comunicativos que articulan los trabajos de diseño en la producción audiovisual.

En la parte práctica:

- Se desarrollarán ejercicios que permitan asimilar las técnicas implicadas.
- Se elaborará un proyecto basado en los créditos de cine como concreción de los recursos adquiridos.

Se realizará un proceso de búsqueda y análisis del material audiovisual contemporáneo relacionado con los contenidos de la asignatura.

### Actividad formativa

| Actividades a realizar para adquirir las competencias   | Competencias generales transversales y específicas   | ECTS |
|---|--|------|
| <p><b>Clases magistrales: 100% presencialidad.</b><br/>Centradas en contenidos teóricos y prácticos con ayuda de referencias visuales. Clases de presentación de ejercicios, trabajos o proyectos a desarrollar. De esta manera se sigue el proceso de adquisición de las competencias.</p>   | C.G.5, C.G.4, C.T.2<br>C.E.2, C.E.5, C.E.6.  | 1.5  |
| <p><b>Clases tutorizadas (teórico-prácticas): 85% presencialidad</b><br/>Resolución de ejercicios en el aula bajo la dirección del profesor. Resolución de ejercicios individualmente o en grupo bajo la dirección del profesor. Seminarios.<br/>Debates. En este espacio también se desarrollan las "Tutorías específicas" que consisten en dialogar y preparar la presentación de los trabajos y materiales individuales, así como de los grupos reducidos durante el curso, además de resolver las dudas y orientar el trabajo del estudiante. De esta manera se sigue el proceso de adquisición de las competencias</p>               | C.G.1, C.G.2, C.G.3, C.G.5, C.G.6.<br>C.T.1.C.T.3 C.T.4<br>C.E.1, C.E.2, C.E.3, C.E.6, C.E.8   | 3.5  |
| <p><b>Actividad autónoma del estudiante: 0% presencialidad</b><br/>Consiste en el trabajo no presencial que el estudiante realiza de manera individual o en grupo. En esta actividad se incluyen las horas de estudio, las dedicadas a la realización de trabajos, elaboración de dossieres, resolución de problemas, prácticas específicas y adquisición de destrezas propias del ámbito del diseño, así como las necesarias para la preparación y realización de pruebas objetivas o pruebas de evaluación. Investigación bibliográfica y fuentes auxiliares. De esta manera se sigue el proceso de adquisición de las competencias</p> | C.G.1, C.G.2, C.G.3, C.G.5, C.G.6.<br>C.T.1, C.T.3, C.T.4<br>C.E.3, C.E.5, C.E.6, C.E.8, C.E.9 | 1    |



### Actividad del estudiante

- Análisis de piezas de Diseño en películas de cine (créditos), anuncios y cabeceras de programas de televisión.
- Ejercicios básicos de composición por capas y animación.
- Definición de un proyecto de créditos de cine.
- Diseño gráfico para el proyecto.
- Composición y animación del proyecto.
- Finalización, renderizado y posproducción del proyecto.
- Presentación de trabajos y participación en sesiones.

### Cronograma

- Los contenidos teóricos se impartirán a lo largo de todo el cuatrimestre.
- Se realizarán varios ejercicios sencillos en los primeros 2 meses.
- Se desarrollará el proyecto en los últimos 2 meses.
- El desarrollo de los ejercicios se adaptará a los logros del grupo.

### EVALUACIÓN

#### SISTEMA DE EVALUACIÓN PONDERACIÓN MÍNIMA PONDERACIÓN MÁXIMA

Trabajo tutelado en el aula (contenido teórico): hasta 3 puntos. 0.0 a 3.0

Exposición de trabajos, proyectos realizados autónomamente o en grupo (desarrollo de prácticas); hasta 7 puntos. 0.0 a 7.0

Participación activa en el proceso de enseñanza y aprendizaje (actividad autónoma del estudiante), hasta 2 puntos. 0.0 a 2.0

La calificación global de los tres sistemas de evaluación no podrá superar, en ningún caso el valor de 10, es decir, la calificación final numérica oscilará de 0 a 10.

### BIBLIOGRAFÍA

Austin, Tricia, y Doust, Richard. Diseño de nuevos medios de comunicación. Bume. Barcelona, 2008.

Drate, Spencer, y Salavetz, Judith. Motion by Design. Laurence Kink Pub. 2006.

Furniss, Maureen. The Animation Bible: A Practical Guide to the Art of Animating from Flipbooks to Flash. Abrams. 2008.

Hatfield, Jackie y Littman, Stephen. Experimental Film and Video: An Anthology. John Libbey Publishing. 2006.

Rees, A.L., A History of Experimental Film and Video, First. British Film Institute. 1999).

Solana, Gemma, y Boneu, Antonio. Uncredited. Index Book. Barcelona, 2007.

Williams, Richard. The Animator's Survival Kit--Revised Edition: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators, Second Edition. Faber & Faber. 2009.

Webster, Chris. Tecnicas De Animacion / Animation: The Mechanics of Motion. Anaya Multimedia. Madrid, 2006.

Woolman. Tipografía en movimiento. Gustavo Gili. Barcelona, 2005.