

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	1er semestre
Carga docente:	6 ECTS
Teórica	1.5 ECTS
Práctica	3.5 ECTS
Seminarios	0.5 ECTS
Tutorías	0.5 ECTS

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.

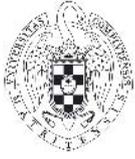
C.G.1. Aplicar a entornos nuevos o poco conocidos, dentro de contextos multidisciplinares, los conceptos, principios, teorías o modelos relacionados con el ámbito del diseño.

C.G.2. Elaborar adecuadamente y con originalidad escritos argumentados y motivadores que integren conocimientos y aborden la complejidad de formular juicios. Elaborar proyectos de trabajo, artículos científicos y de formular hipótesis razonables.

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 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.7. Utilizar el marco legal, y sus normativas, en el que se desenvuelve la creación del diseño.
- 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.

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.

CONTENIDOS

El diseño gráfico en los nuevos medios.
Historia y desarrollo de los créditos de cine.
Técnicas de animación tradicional, 3D e Internet.
Recursos de lenguaje en la animación tradicional.
Herramientas de composición de capas.
El diseño gráfico en cabeceras y anuncios de televisión.
Formatos y convergencia de plataformas digitales.
Un nuevo lenguaje: Tiempo, densidad, flujo, estructura.



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.

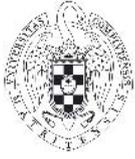
En la parte práctica:

- 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

Actividad	Competencias generales transversales y específicas	ECTS
Clases magistrales centradas en contenidos teóricos impartidos por los profesores de la asignatura o por expertos en las diferentes materias	C.G.2, C.G.3, C.G.6. C.T.1, C.T.2. C.E.2, C.E.3, C.E.4, C.E.5, C.E.6, C.E.7 C.E.9.	1.5
Presentación de proyectos y ejercicios por parte del profesor. Tutorías		
Actividades dirigidas por los profesores de la asignatura para profundizar en los conocimientos que imparte, tales como debates y presentación de trabajos		
Exposición y presentación de proyectos y ejercicios por parte del alumno de forma individual o en equipo, bajo la dirección del profesor..		
Desarrollo de prácticas en talleres y laboratorios. Trabajos fuera del aula.	C.G.2, C.G.3, C.G.6. C.T.1, C.T.2.C.T.3 C.T.4 C.E.1.C.E.2, C.E.3, C.E.4, C.E.5, C.E.6, C.E.7 C.E.9.	3.5
Actividad autónoma del estudiante: Visitas a Centros donde se concentren las fuentes relacionadas con la asignatura Investigación bibliográfica Preparación de trabajos. Horas de estudio Empleo del Campus Virtual	C.G.2, C.G.3, C.G.6. C.T.1, C.T.2. C.E.2, C.E.3, C.E.4, C.E.5, C.E.6, C.E.7 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.