

GUIA DOCENT

2017-2018

1. Identificació de l'assignatura

Titulació: Títol Superior de Disseny
Nivell: Títol Superior d'Ensenyaments Artístics
Nom de l'assignatura/codi: EDG21-DISSENY AUDIOVISUAL

Especialitat	Curs	Període	Tipus	Nombre de crèdits ECTS
Gràfic	Quart	Primer	Específica	6

Departament: Mitjans audiovisuals i fotografia

Idioma: Català/castellà/anglès

Web de l'assignatura: <https://classroom.google.com/u/1/c/MzQ2NjE3NDY4Mlpa>

Professorat responsable:

Gonçal Prohens
Correu electrònic: gprohens@escoladisseny.com

Santiago Pérez
Correu electrònic: sperez@escoladisseny.com

Cap de departament

José Luís Martín
Correu electrònic: jmartin@escoladisseny.com

2. Contextualització

2.1. Matèria a la qual pertany l'assignatura

L'assignatura pertany a la matèria de Projectes de disseny gràfic i pretén complementar la preparació de l'alumne dotant-li d'uns coneixements teòrico-pràctics per al treball audiovisual, molt necessaris dins un món com el del disseny gràfic, a on cada vegada més les distintes disciplines s'interrelacionen.

2.2. Perfil professional

Avui en dia la producció audiovisual professional és extensíssima i s'aplica pràcticament a qualsevol àmbit. Així mateix, la qualitat visual de la mateixa s'ha sofisticat en gran mesura: capçaleres de programes, efectes visuals, etc...

Per altra banda, els programes informàtics actuals tendeixen a cercar una més gran versatilitat i integració dels diferents àmbits de la creació visual, incorporant al mateix entorn eines destinades a la feina amb imatge fixa, amb imatge en moviment, so, animació, etc...

Tot això requereix cada vegada més dels coneixements del dissenyador gràfic, la integració del qual a un projecte audiovisual serà més fàcil si ja té uns coneixements previs sobre els sistemes de treball específics d'aquest, que és precisament el que vol aconseguir l'assignatura.

3. Requisits

3.2. Requisits essencials

Cal haver superat les assignatures de Fonaments de disseny i Imatge i so.

3.2. Requisits recomanables

Es recomana haver cursat també l'assignatura de Fotografia.

4. Competències

4.1. CT/Competències transversals

- CT01 Organitzar i planificar el treball de manera eficient i motivadora.

- CT02 Recollir informació significativa, analitzar-la, sintetitzar-la i gestionar-la adequadament.
- CT03 Solucionar problemes i prendre decisions que responguin als objectius del treball que es realitza.
- CT04 Utilitzar eficientment les tecnologies de la informació i la comunicació.
- CT05 Comprendre i utilitzar, almenys, una llengua estrangera en l'àmbit del seu desenvolupament professional.
- CT06 Realitzar autocrítica cap al propi desenvolupament professional i interpersonal.
- CT07 Utilitzar les habilitats comunicatives i la crítica constructiva en el treball en equip.
- CT08 Desenvolupar raonada i críticament idees i arguments.
- CT09 Integrar-se adequadament en equips multidisciplinaris i en contextos culturals diversos.
- CT10 Liderar i gestionar grups de treball.
- CT11 Desenvolupar en la pràctica laboral una ètica professional basada en l'apreciació i la sensibilitat estètica, mediambiental i cap a la diversitat.
- CT12 Adaptar-se, en condicions de competitivitat, als canvis culturals, socials i artístics i als avenços que es produeixen en l'àmbit professional i seleccionar els canals adequats de formació continuada.
- CT13 Cercar l'excel·lència i la qualitat en la seva activitat professional.
- CT14 Dominar la metodologia de recerca en la generació de projectes, idees i solucions viables.
- CT15 Treballar de forma autònoma i valorar la importància de la iniciativa i l'esperit emprenedor en l'exercici professional.
- CT16 Usar els mitjans i recursos al seu abast amb responsabilitat envers el patrimoni cultural i mediambiental.
- CT17 Contribuir amb la seva activitat professional a la sensibilització social de la importància del patrimoni cultural, la seva incidència en els diferents àmbits i la seva capacitat de generar valors significatius.

4.2. CG/Competències generals

- CG01 Concebre, planificar i desenvolupar projectes de disseny d'acord amb els requisits i condicionaments tècnics, funcionals, estètics i comunicatius.
- CG02 Dominar els llenguatges i els recursos expressius de la representació i la comunicació.
- CG03 Establir relacions entre el llenguatge formal, el llenguatge simbòlic i la funcionalitat específica.
- CG04 Tenir una visió científica sobre la percepció i el comportament de la forma, de la matèria, de l'espai, del moviment i del color.
- CG05 Actuar com a mediadors entre la tecnologia i l'art, les idees i els fins, la cultura i el comerç.
- CG06 Promoure el coneixement dels aspectes històrics, ètics, socials i culturals del disseny.
- CG07 Organitzar, dirigir i / o coordinar equips de treball i saber adaptar-se a equips multidisciplinaris.
- CG08 Plantejar estratègies de recerca i innovació per a resoldre expectatives centrades en funcions, necessitats i materials.
- CG09 Investigar en els aspectes intangibles i simbòlics que incideixen en la qualitat.
- CG10 Ser capaços d'adaptar-se als canvis i a l'evolució tecnològica industrial.
- CG11 Comunicar idees i projectes als clients, argumentar raonadament, saber avaluar les propostes i canalitzar el diàleg.
- CG12 Aprofundir en la història i la tradició de les arts i del disseny.
- CG13 Conèixer el context econòmic, social i cultural en què té lloc el disseny.
- CG14 Valorar la dimensió del disseny com a factor d'igualtat i d'inclusió social, i com a transmissor de valors culturals.
- CG15 Conèixer processos i materials i coordinar la pròpia intervenció amb altres professionals, segons les seqüències i graus de compatibilitat.
- CG16 Ser capaços de trobar solucions ambientalment sostenibles.
- CG17 Plantejar, avaluar i desenvolupar estratègies d'aprenentatge adequades a la consecució objectius personals i professionals.
- CG18 Optimitzar la utilització dels recursos necessaris per assolir els objectius previstos.
- CG19 Demostrar capacitat crítica i saber plantejar estratègies de recerca.
- CG20 Comprendre el comportament dels elements que intervenen en el procés comunicatiu, dominar els recursos tecnològics de la comunicació i valorar la seva influència en els processos i productes del disseny.
- CG21 Dominar la metodologia d'investigació.
- CG22 Analitzar, avaluar i verificar la viabilitat productiva dels projectes, des de criteris d'innovació formal, gestió empresarial i demandes de mercat.

4.2.CE/Competències específiques de l'especialitat

- CE-DG1 Dominar els recursos formals de l'expressió i la comunicació visual.
- CE-DG3 Comprendre i utilitzar la capacitat de significació del llenguatge gràfic.
- CE-DG4 Establir estructures organitzatives de la informació.
- CE-DG5 Interrelacionar els llenguatges formal i simbòlic amb la funcionalitat específica.

- CE-DG6 Analitzar el comportament dels receptors del procés comunicacional en funció dels objectius del projecte.
- CE-DG10 Reflexionar sobre la influència social positiva del disseny, valorar la seva incidència en la millora de la qualitat de vida i del medi ambient i la seva capacitat per generar identitat, innovació i qualitat en la producció.
- CE-DG11 Generar, desenvolupar i materialitzar idees, conceptes i imatges per a programes comunicatius complexos.
- CE-DG12 Dominar els procediments de creació de codis comunicatius.
- CE-DG14 Conèixer i utilitzar correctament els canals que serveixen de suport a la comunicació visual, d'acord amb els objectius comunicacionals del projecte.

5. Resultats d'aprenentatge

- Valorar les Arts Plàstiques com a llenguatge creatiu i mitjà d'expressió.
- Capacitat de lectura, expressió, i comprensió dels productes audiovisuals.
- Adquirir la capacitació necessària en el maneig de la càmera i altres dispositius tècnics (com ara materials d'il·luminació, captació de so i programari adient)
- Domini de les eines informàtiques d'ús comú en la producció, gestió i postproducció d'imatges audiovisual en moviment.
- Dominar el llenguatge cinematogràfic i fer crítica dels productes audiovisuals propis o aliens.
- Solucionar problemes de disseny en treballs audiovisuals de complexitat tècnica limitada
- Ús de normes, requisits i condicionants.
- Expressar originalment les seves idees en les propostes audiovisuals dels exercicis pràctics que es tractin.
- Capacitat d'entendre tots els aspectes contemporanis relacionats amb la presentació i comunicació dels projectes.
- Desenvolupar un sistema pràctic per a dur a terme una producció audiovisual una vegada fora de l'Escola.
- Adaptar-se als canvis que es produeixen al seu camp creatiu.

6. Continguts

Estudi teòric-pràctic sobre el llenguatge audiovisual, la seva narrativa i les seves aplicacions al mitjà gràfic. Generació d'imatges en moviment. Caràcter formal, característiques expressives i comunicatives. Desenvolupament de projectes de productes gràfics audiovisuals. Mètodes d'investigació en el disseny.

Això es concretarà en:

- 1) Plantejament de projectes:**
 - a. Elaboració de diversos projectes proposats pel professor (idea-escaleta-guio literari i tècnic, story-board, etc...).
- 2) Edició audiovisual:**
 - a. Recordatori i aprofundiment en el programari d'edició de vídeo Adobe Première.
 - b. Teoria bàsica d'àudio, eines referides al So al Première, Efectes i postproducció.
 - c. Gravació i sincronització d'àudio.
 - d. Creació de Banda Sonora.
 - e. Muntatge final.
- 3) Efectes especials:**
 - a. Introducció al maneig del programa After Effects per a creació d'efectes visuals.
 - b. Integració de diferents recursos.
 - c. Composicions i pre-composicions. Enllaçat de capes.
 - d. Efectes i filtres visuals. El chroma-key. Estils de capa. Modes de fusió.
 - e. Animació i 3D. Remapejat del temps.
 - f. Integració de capes de text.

7. Metodologia docent

7.1. Estratègies generals metodològiques

7.2 Organització i tipus d'activitats d'aprenentatge

Activitats de treball presencial			68 hores
Modalitat	Tipus d'agrupament	Descripció de la finalitat i metodologia emprada	
Classes teòrico-pràctiques	Grup gran	Explicació teòrica de cada unitat didàctica, amb exemples pràctics adients.	20 hores
Tutorials	Individual	Pràctiques individuals seguint tutorials realitzats simultàniament pel professor. Una per a cada unitat didàctica.	24 hores
Exercicis pràctics	Individual	Exercicis individuals aplicant el que s'ha après amb les explicacions teòriques i els tutorials. Un per a cada unitat didàctica.	22 hores
Examens pràctics	Individual	Proves pràctiques. Un durant tot el curs.	2 hores

7.3 Instal·lacions del centre i material

Les classes es duran a terme principalment a l'aula assignada per a l'assignatura, la denominada FOT3. Aquesta aula disposa d'una sèrie d'ordinadors per als alumnes, així com un altre per a ús del professor i que està equipat amb un projector i un monitor supletori de gran tamany.

Ademés, hi ha un espai que es podrà utilitzar com a plató, circumstància molt favorable per a la realització de les pràctiques a classe. Aquest espai disposa de sistemes d'il·luminació, fons de paper, etc...

Just a devora hi ha un altre plató fotogràfic que es podria fer servir també si fos necessari.

En quant als equipaments, es disposa de tres videocàmeres de qualitat amb els seus accessoris; trípodes, micròfons, pèrtigues... A demés hi han tres càmeres més de tipus domèstic. Hi ha també un parell d'equips portàtils d'il·luminació.

Els ordinadors que aportarà l'escola probablement no seran suficients per al nombre d'alumnes que s'esperen, així que s'haurà de confiar en que aquests duguin els seus portàtils i s'espavilin per a aconseguir els programes necessaris.

S'emprarà Adobe Premièrè com a programa per a l'edició de vídeo i l'Adobe After effects per a la realització d'efectes especials.

Els alumnes portaran els seus propis auriculars i targetes de memòria, i eventualment les seves càmeres per a gravacions fora de l'escola.

Per a la impartició de les classes s'emprarà bàsicament suport audiovisual recopilat o realitzat expressament pel professor per a aquest mòdul en concret, amb exemples adequats a cada cas. A demés, es realitzaran demostracions pràctiques amb el material audiovisual dels tallers, el mateix que usaran els alumnes.

8. Avaluació de l'aprenentatge dels estudiants

8.1. Criteris d'avaluació generals del departament (si és el cas)

8.2. Criteris d'avaluació

- CA01 Assisteix regularment a les activitats lectives, tutories, seminaris, i a la resta de les activitats programades
- CA02 Participa regularment a les activitats lectives, tutories, seminaris, i a la resta de les activitats programades
- CA03 Participa a l'aula de manera discursiva i argumenta el propi punt de vista raonadament
- CA04 Demostra interès per la matèria
- CA05 Coneix, assimila i comprèn els conceptes fonamentals de l'assignatura
- CA06 Demostra i aplica correctament els conceptes fonamentals de l'assignatura en les activitats programades
- CA07 Coneix i utilitza correctament la terminologia específica de l'assignatura
- CA08 Coneix i utilitza correctament els materials, les eines, les tecnologia i les tècniques específiques de l'assignatura
- CA09 Demostra capacitat de síntesi, actitud crítica i raonament argumentat en les activitats programades
- CA10 Planifica correctament el temps i les activitats programades
- CA11 Treballa amb pulcritud, ordre i neteja
- CA12 Demostra capacitat per expressar conceptes o reflexions, amb un fil conductor bàsic i ordenat
- CA13 Segueix la metodologia de treball proposada, les normes de presentació i els terminis d'entrega establerts
- CA14 Presenta correctament les activitats programades
- CA15 Resol correctament les activitats programades
- CA16 Demostra sensibilitat artística, imaginació creativa, creativitat, innovació i originalitat en les activitats programades.
- CA17 Desenvolupa un estil propi en les activitats programades.

8.3. Procediments i tècniques d'avaluació i criteris de qualificació o ponderació

L'assignatura es pot aprovar seguint un dels següents itineraris:

Itinerari A: Per aprovar l'assignatura mitjançant l'itinerari 1 l'alumne ha de

- Assistir al 70% de les activitats lectives i a la resta d'activitats programades.
- Lliurar totes les activitats proposades en la data de lliurament indicada i obtenir una nota mínima de 4 (en cada una de les activitats).
- Obtindre una nota mitjana de 5 (de tots els treballs).

Itinerari B: Per aprovar l'assignatura mitjançant l'itinerari 2 l'alumne ha de

- Lliurar tots els exercicis i obtenir una nota mínima de 5 (en cada un dels exercicis).
- Fer una prova final i obtindre un mínim de 5
- Per tal de que a l'alumne se li aplique l'itinerari A, ha de complir tots els requisits demanades per aquest itinerari. Aquells alumnes que no compleixin aquests requisits s'avaluaràn amb l'itinerari B.
- L'alumne podrà elegir l'itinerari B en qualsevol de les dues convocatòries (ordinària i extraordinària).

A la taula inclosa a continuació es dona la informació detallada de:

- El pes que es dona a cada instrument o procediment a l'hora de quantificar el grau d'aprenentatge aconseguit per cada alumne.
- Els procediments i les tècniques establerts per avaluar el nivell d'adquisició i el progrés de l'aprenentatge dels estudiants.

Aquests itineraris i criteris de qualificació o ponderació s'aplicaran tant per a l'avaluació ordinària com extraordinària.

Procediments i tècniques d'avaluació	Tipus (*)	Criteris d'avaluació	Criteris de qualificació o ponderació	
			Itinerari A	Itinerari B
Tècniques d'observació	NR	CA01-CA02-CA03-CA04	10%	---
Treballs i projectes	R	CA05-CA06-CA07-CA08-CA11-CA13-CA14-CA15	60%	70%
Prova objectiva final	R	CA05-CA06-CA07-CA08-CA11-CA13-CA14-CA15	30%	30%
Total			100 %	100 %

*Aquest camp s'utilitza per especificar el tipus o caràcter de l'activitat d'avaluació: NR (no recuperable) o R (recuperable).

9. Recursos, bibliografia i documentació complementària

9.1. Bibliografia bàsica:

- Fernández Díez, F. y Martínez Abadía, J., Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual, Paidós, Barcelona, 1999.

9.2. Bibliografia complementària:

- Bartolomé, Antonio Ramón: Vídeo Interactivo. El audiovisual y la informática, al encuentro. Editorial Laertes, 5. A. Madrid, 1990.
- Chion, Michel: Cómo se escribe un guión. Editorial Cátedra. Signo e Imagen, Madrid, 1988.
- Eisenstein, Sergei, Teoría y Técnica Cinematográficas, Rialp, Madrid, 1989.
- Gea, Francisco: Guía práctica del vídeo. Problemas y soluciones. Editorial Planeta, 5. A., Barcelona 1991
- Gordon white: Técnicas del vídeo. RTVE, Madrid, 1988.
- Martin, Marcel, El lenguaje del cine, Gedisa, Barcelona, 4ª ed., 1996.
- Martínez abadia, José: Introducción a la tecnología audiovisual. Editorial Paidós Comunicaciones, Barcelona, 1988.
- McKee, Robert, El guión: sustancia, estructura, estilo y principios de la estructura de guiones, Alba, Barcelona, 2002.
- Millerson, Gerard: Técnicas de realización y producción en TV. Editorial Centro de Formación de Madrid, 1991.
- Paz huguet, Arturo: La guía práctica del vídeo. Editorial AGFA-GEVAERT, S. A., Madrid, 1983.
- Sánchez-Biosca, Vicente, El montaje cinematográfico, Paidós, Barcelona, 1996.
- Sánchez-Escalonilla, Antonio, Estrategias de guión cinematográfico, Ariel, Barcelona, 2002.

9.3. Altres recursos:

- Càmeres digitals de vídeo.
- Ordinador amb projector.
- Programari Adobe Première cs6 i Adobe After Effects cs6
- Estudi de fotografia amb tot el material d'il·luminació i escenografia.

10. Altres observacions