



1. Dades de l'assignatura

ESPECIALITAT	CURS	SEMESTRE	TIPUS	ECTS
Gràfic	Quart	Primer	Específica	6

Departament: Mitjans informàtics

Idioma d'impartició: Català/castellà/anglès

Web de l'assignatura: <https://sites.google.com/a/escoladisseny.com/disseny-audiovisual/>

1.1. Requisits per cursar l'assignatura: *(Requisits previs, mínims o necessaris per cursar l'assignatura i/o recomanacions)*

Cal haver superat les assignatures de Fonaments de disseny i Imatge i so. Es recomana haver cursat també l'assignatura de Fotografia.

1.2. Professor/a

Gonçal Prohens
Correu electrònic: gprohens@escoladisseny.com
Santiago Pérez Jaume
Correu electrònic: sperez@escoladisseny.com

1.3. Cap de departament

José Luís Martín
Correu electrònic: jmartin@escoladisseny.com

1.4. Normativa de referència

Decret 43/2013, de 6 de setembre, pel qual s'estableix a les Illes Balears el pla d'estudis dels ensenyaments artístics superiors conduents al títol superior de disseny de les especialitats de disseny gràfic, disseny d'interiors, disseny de moda i disseny de producte i se'n regula l'avaluació. (BOIB Núm. 125, de 10 de setembre de 2013)

2. Contextualització de l'assignatura dins el pla d'estudis

2.1. Matèria a la qual pertany l'assignatura *(Matèria a la qual pertany l'assignatura i conjunt d'assignatures vinculades entre si, i paper de l'assignatura dins el pla d'estudis)*

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 *(interès de la matèria per la professió, amb exemples)*

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. Competències de l'assignatura

3.1. Competències transversals (CT) *(Tria i marca les corresponents a l'assignatura)*

- 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.

3.2. Competències generals del títol (CG) *(Tria i marca les corresponents a l'assignatura)*

- 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.

3.2. Competències específiques de l'especialitat (CE)

- 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.

4. Objectius d'aprenentatge de l'assignatura

Descripció del que un estudiant ha d'haver après en finalitzar l'assignatura. Aquests objectius d'aprenentatge generals de l'assignatura han de ser coherents amb les competències que el pla d'estudis ha definit i que l'estudiant ha de desenvolupar i assolir.

- Valorar les Arts Plàstiques com a llenguatge creatiu i mitjà d'expressió.
- Capacitat de lectura, expressió, i comprensió dels productes audiovisuals.
- Adquirir la capacitat 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 informàtics 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.

5. Continguts temàtics de l'assignatura (distribuïts en unitats d'aprenentatge)

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 Premiere.
 - b. Teoria bàsica d'audio, eines referides al So al Premiere, Efectes i postproducció.
 - c. Gravació i sincronització d'audio.
 - 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.

6. Bibliografia i altres recursos

Bibliografia bàsica:

Els recursos fonamentals que s'empren a l'assignatura venen determinats pels manuals dels programes a emprar, bàsicament Première i After Effects. També empram diversos elements extrets d'audiovisuals publicats a les plataformes de Vimeo i/o Youtube, indeterminats ara, i en funció de la recerca un cop plantejats els continguts dels exercicis.

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

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.
- 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.

Altres recursos:

- Càmeres digitals de vídeo.
- Ordinador amb projector.
- Programari Adobe Première cs4 i Adobe After Effects cs4
- Estudi de fotografia amb tot el material d'il·luminació i escenografia.

7. Metodologia docent

7.1. Estratègies generals metodològiques

Un aspecte important d'aquest mòdul és la organització dels continguts en dues àrees específiques, que seran impartides per dos professors especialitzats en les respectives temàtiques. Per una banda es farà un recordatori de l'edició bàsica de vídeo i audio i el programari Première, i d'altra banda s'introduirà l'alumne en el programari de composició, postproducció i efectes digitals After Effects.

L'assignatura ha estat concebuda d'una manera eminentment pràctica. Així, tot bloc temàtic que ho permeti tindrà el seu corresponent exercici, el grau de dificultat del qual dependrà en gran mesura de la seva importància relativa en el desenvolupament del curs.

Cada tema es desenvoluparà a partir d'una explicació teòrico-pràctica a l'ordinador i per a tot el grup, acompanyada dels audiovisuals adequats. Als temes que convingui i sigui possible, els alumnes realitzaran un exercici ràpid tutelats pas a pas pel professor.

L'entrega dels treballs i exercicis han d'anar acompanyades en data i forma preestablerta de les corresponents memòries explicatives del procés de realització del treball. Sense la memòria no es considerarà entregat l'exercici.

També s'hauran de superar les proves objectives que es plantegin en el curs

Els exercicis es plantejaran per escrit, on quedaran reflectits: les competències a assolir, els criteris particulars d'avaluació i la data de lliurament.

D'altra banda, es penjaran resums de cada unitat didàctica, per a consulta de l'alumnat, a Internet.

Quan un alumne falta a classe, és la seva obligació informar-se a través d'algun company i aprendre el que s'ha explicat. El fet de no assistir a alguna classe no eximeix a cap alumne de no portar el mateix ritme de treball que els seus companys o a no tenir les tasques realitzades a la data corresponent, sempre dintre dels límits de l'avaluació continuada.

També s'ha de tenir en compte que en gran part, la resolució de problemes que es puguin presentar en el decurs de la producció audiovisual formen part dels objectius formatius, de tal forma que l'alumne haurà d'adaptar-se a les circumstàncies i materials disponibles.

En els treballs en equip, també és responsabilitat de l'alumne informar-se i seguir l'evolució i canvis que hi ha en el projecte i les pautes generals donades. L'avaluació del treball en grup serà individual, i per tant, la nota no ha d'ésser necessàriament la mateixa per a tots els integrants del grup; s'avaluarà en funció del treball desenvolupat per cada un.

Si un alumne no es presenta a algun examen o no lliura alguna tasca a la data prevista haurà de presentar un justificat oficial (certificat mèdic, citació judicial o deure públic de caire inexcusable) perquè se li doni l'oportunitat de fer-ho en una altra data.

7.2 Organització i tipus d'activitats d'aprenentatge

Les activitats d'aprenentatge a aquesta assignatura seran de dos tipus ben delimitats:

Per una part, el treball sobre el programa Adobe Aftereffects es farà a base de tutorials impartits a classe i realitzats de forma individual per part de cada alumne. Cada tutorial desenvoluparà unes tècniques determinades i exclusives. Aquests tutorials es muntaran junts per a fer un únic exercici final.

Els exercicis de l'apartat de realització audiovisual consistiran en la creació de petits audiovisuals sobre temes relacionats amb el món del disseny gràfic i es faran en grups reduïts. Si s'han d'incloure efectes especials, es comptarà amb l'ajuda del professor d'Aftereffects.

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 dreta 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; trípodos, micròfons, pèrtigues... A més hi ha 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 Première com a programa per a l'edició de vídeo i l'Adobe Aftereffects per a la realització d'efectes especials.

Els alumnes portaran els seus propis auriculars i targetes de memòria.

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 més, es realitzaran demostracions pràctiques amb el material audiovisual dels tallers, el mateix que usaran els alumnes.

7.4 Activitats interdisciplinàries

7.5 Activitats complementàries

8. Criteris, procediments i instruments d'avaluació i qualificació

(L'avaluació del procés d'aprenentatge de l'estudiant es basarà en el grau i nivell d'adquisició i consolidació de les competències establertes d'acord amb el perfil professional definit per a l'especialitat corresponent)

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

L'avaluació de l'alumnat es basarà en la correcció dels treballs realitzats per ell, tenint en compte si es compleixen els objectius generals i els particulars de cada exercici. S'intentarà aconseguir un equilibri entre l'avaluació dels exercicis realitzats per grups i les notes individuals obtingudes en altres.

Els treballs no entregats a temps o suspesos seran repetits o corregits per l'alumne, a menys que es considerin part d'un altre exercici posterior, l'aprobat del qual suposa l'aprobat amb nota mínima del primer.

Ademés es realitzarà un examen pràctic individual, que s'haurà d'aprovar com a mínim amb un 5 per a fer mitja amb els exercicis pràctics.

En cas de treballs plagiat es repartirà la nota entre els "creadors"

Per aprovar l'assignatura durant l'avaluació contínua l'alumne ha de:

- Entregar correctament resolt els exercicis que es demanin, tant els fets seguint els diferents tutorials de classe com la part individual que els complementa, i obtenir al menys una puntuació de 4 a cada un d'ells.
- Obtenir una nota mitjana igual o superior a 5.
- Assistir al 70% de les activitats lectives.

A les avaluacions complementària i extraordinària, l'alumne haurà d'entregar els exercicis no entregats o superats durant l'avaluació contínua, així com fer els exàmens que no hagi aprovat, i obtenir una nota mínima d'un 5 a cada un d'ells.

Formats d'entrega:

- No es considera lliurat un treball si no està al suport demanat. Si el suport és electrònic, s'ha de poder obrir amb les versions de programari dels ordinadors de l'Escola. L'alumne tindrà sempre una còpia de seguretat de tots els treballs que entregui durant el curs.

8.2. Criteris d'avaluació de l'assignatura:

- Assisteix regularment a les activitats lectives, tutories, seminaris, i a la resta de les activitats programades
- Participa regularment a les activitats lectives, tutories, seminaris, i a la resta de les activitats programades
- Participa a l'aula de manera discursiva i argumenta el propi punt de vista raonadament
- Demostra interès per la matèria
- Coneix, assimila i comprèn els conceptes fonamentals de l'assignatura
- Demostra i aplica correctament els conceptes fonamentals de l'assignatura en les activitats programades
- Coneix i utilitza correctament la terminologia específica de l'assignatura
- Coneix i utilitza correctament els materials, les eines, les tecnologia i les tècniques específiques de l'assignatura
- Demostra capacitat de síntesi, actitud crítica i raonament argumentat en les activitats programades
- Planifica correctament el temps i les activitats programades
- Treballa amb pulcritud, ordre i neteja
- Demostra capacitat per expressar conceptes o reflexions, amb un fil conductor bàsic i ordenat
- Compleix amb la metodologia de treball proposada, les normes de presentació i els terminis d'entrega establerts
- Presenta correctament les activitats programades
- Resol correctament les activitats programades

Dins cada curs acadèmic es diferencien tres períodes d'avaluació:

- a) El període d'avaluació contínua, que es du a terme durant el període lectiu de cada semestre, i que ha de suposar, al menys, el 50 % de la qualificació final.
- b) El període d'avaluació complementària i final, que es du a terme a la finalització de cada semestre i en el qual es poden programar tant les recuperacions de les activitats d'avaluació contínua no superades o no realitzades com els exàmens o proves de l'avaluació final.
- c) El període d'avaluació extraordinària, que es du a terme a la finalització de cada any acadèmic i en el qual es fa la recuperació de l'avaluació final i, si escau, també es pot programar la recuperació de les activitats d'avaluació contínua.

8.3. Procediments i instruments d'avaluació i qualificació

		AVALUACIÓ CURS						
		Núm.	contínua	complementària	Núm.	Avaluació final febrer/juny	Núm.	Avaluació extraordinària setembre
<input checked="" type="checkbox"/>	Tècniques d'observació: registres, llistes de control, aptitud, assistència...		10 %					
<input checked="" type="checkbox"/>	Projectes/Treballs de llarga durada		60 %			%		%
<input checked="" type="checkbox"/>	Exercicis pràctics		%			60 %		60 %

<input checked="" type="checkbox"/>	Prova objectiva final			30 %		40 %	---	40 %
			70 %	30 %		100 %		100 %
			100 %					

9. Altres observacions

(si és el cas)