Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Diseño
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación
Asignatura:	Producción y Postproducción Audiovisual
Tipo:	Optativa
Créditos ECTS:	6
Curso:	4
Código:	1568
Periodo docente:	Séptimo semestre
Materia:	Producción
Módulo:	Herramientas Tecnológicas del Diseño
Tipo de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Total de horas de dedicación del alumno:	150

Equipo Docente	Correo Electrónico
Eduardo Arroyo Vega	e.arroyo.prof@ufv.es
Pablo Francisco Medina Gallego	pablo.medina@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

En esta asignatura se explican diferentes técnicas de producción y postproducción aplicadas al campo del cine, el video y el videojuego.

La asignatura es una continuidad necesaria que pretende asentar los conocimientos en el campo audiovisual desarrollado a lo largo de todos los cursos anteriores. Y busca el conseguir una visión de obra acabada según unos altos baremos de calidad, con salida en la industria audiovisual y del videojuego.

OBJETIVO

Formar a los alumnos en el campo de la post-producción digital mediante Adobe photoshop en imágenes estáticas así como en Motion Graphics a través de Adobe After Effects.

Los fines específicos de la asignatura son:

Dominar la herramienta de selección compleja de Adobe Photoshop para el retoque fotográfico

Dominar la post-producción fotográfica mediante el uso de Camera Raw en el revelado Digital

Introducir al alumno en el campo de la animación lineal y por interpolación.

Introducir al alumno en el campo de los Motion graphics mediante Adone After Effects.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Conocimientos básicos de Adobe Photoshop y Adobe Illustrator.

CONTENIDOS

Parte de Eduardo Arroyo:

*.- Adobe After Effects

Parte de Pablo Medina:

1. El tetraedro Elemental. Departamentos artísticos en videojuegos
2. La labor del diseñador conceptual
3. Los cuatro tipos de mecánicas
4. Mecánicas complejas

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Las clases tendrán una parte teórica y una parte práctica en la que se apliquen los conceptos aprendidos. El alumno deberá además generar material audiovisual por su cuenta que deberá traer regularmente a clase para se tutelado por el profesor.

La actividad del alumno será evaluada en gran medida por el continuo trabajo tutelado por el profesor y por su participación en clase. Toda la teoría impartida busca una respuesta creativa por parte del alumno y es fundamental que el alumno entienda la responsabilidad de organizar su trabajo para llegar a crear una obra de máxima calidad en el campo audiovisual.
Se exigirá por tanto un esfuerzo continuo y una actitud activa, responsable y creativa.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas

COMPETENCIAS

Competencias básicas

Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

Competencias generales

Formar diseñadores capaces de desenvolverse en el ámbito experimental, utilizando las herramientas básicas de la estética, como son el dibujo y el tratamiento color, junto con las últimas herramientas tecnológicas, aplicadas al campo del diseño gráfico, el diseño audiovisual, el diseño de espacios y otras técnicas propias de este campo.

Formar a un profesional intelectualmente curioso, que rechaza el pensamiento débil, y que aspira a mejorar la cultura contemporánea transmitiendo valores basados en la búsqueda de la verdad, el bien y la belleza.

Competencias específicas

Dominar técnicas de presentación adecuadas y adquirir técnicas de representación en 2D y 3D.

Adquirir la capacidad de síntesis e integración del conocimiento: familiarizarse con las estrategias para la integración de sistemas.

Conocer las posibilidades de los ordenadores y familiarizarse en el manejo de programas.

Adquirir la capacidad para proveerse de datos y detalles adecuados sobre producción.

Adquirir la capacidad de curiosidad y de sorpresa más allá de la percepción práctica.

Adquirir la capacidad de comunicación.

Adquirir una comprensión crítica de la dimensión preformativa y de incidencia social del diseño.

Desarrollar habilidades interpersonales y tomar conciencia de las capacidades y de los recursos propios.

Adquirir conocimientos básicos de fisiología de la percepción visual y sus implicaciones para la comunicación visual.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Utiliza técnicas de producción y postproducción audiovisual para llevar a cabo proyectos de diseño.

Relaciona los contenidos de la asignatura con otras dimensiones y disciplinas del diseño, como el diseño gráfico, de espacios o de producto.

Produce proyectos audiovisuales como solución a problemas de diseño, reflexionando sobre la importancia de su comunicación.

Domina conocimientos técnicos de programas de edición de video y sonido aplicables a proyectos de diseño y presentación audiovisual.

Transmite a un público globalizado y mostrar creaciones que podrán abrirle camino tanto en el panorama artístico del diseño de la industria audiovisual o de la del videojuego.

Adquiere la capacidad de comunicación.

Adquiere una comprensión crítica de la dimensión performativa y de incidencia social del diseño.

Desarrolla habilidades interpersonales y tomar conciencia de las capacidades y de los recursos propios.

Adquiere conocimientos básicos de fisiología de la percepción visual y sus implicaciones para la comunicación visual.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

SISTEMA DE EVALUACIÓN:

CONVOCATORIA ORDINARIA

10% Asistencia y actitud en clase

40% Trabajo individual

50% Trabajo final

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

50% Trabajo individual

50% Trabajo Final

ALUMNOS REPETIDORES:

Los alumnos repetidores no tiene que asistir a clase, pero si deben estar dados de alta en la asignatura en Aula Virtual. Deben presentar en forma y fecha los mismos trabajos que el resto de alumnos.

REQUISITOS MÍNIMOS PARA APROBAR LA ASIGNATURA:

*.- Superar un 80% de asistencia a clase.
*.- Entregar todos los trabajos requeridos en forma y fecha.

SOBRE EL PLAGIO:

Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a los establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

Ian Crook, Peter Beare Motion Graphics: Principles and Practices from the Ground Up 2016

Lisa Fridsma Adobe After Effects Classroom in a Book 2022

Chris Meyer, Trish Meyer Creating Motion Graphics with After Effects: Essential and Advanced Techniques 2017

Paul Wells Fundamentos de la animacin / Essentials of Animation 2009