Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Bellas Artes
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación
Asignatura:	Producción Audiovisual
Tipo:	Obligatoria
Créditos ECTS:	6
Curso:	3
Código:	2620
Periodo docente:	Quinto semestre
Materia:	Códigos de Representación Audiovisual
Módulo:	Principios Básicos para la Configuración de la Obra Artística
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
Juan Rubio de Olazabal	juan.rubio@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Producción Audiovisual es una asignatura de carácter teórico -práctico. Por un lado el alumno abordará la disciplina de la creación de un guión narrativo y por otro lado, aprenderá las bases del concept art y los flujos de trabajo empleados por profesionales para desarrollar visualmente personajes, entornos y props. Ambas partes de la asignatura se complementan ya que el guión se nutre del desarrollo visual ,y los personajes, entornos y props

vienen determinados por un contexto establecido en la propia narrativa.

OBJETIVO

Dotar al alumnos de las herramientas necesarias para desarrollar una narrativa sólida así como unos personajes, entornos y props coherentes con dicha narrativa.

Los fines especficos de la asignatura son:

Formar el criterio narrativo del alumno en las nociones básicas del guión

Que el alumno se familiarice con las claves de escritura de un guión y comprenda la vigencia de los temas universales en el proceso, así como su unión con la parte artística del proyecto.

Desarrollar personajes coherentes y atractivos visualmente, que cumplan con lo establecido en la narrativa y resulten interesantes al espectador.

Aprender métodos de trabajo profesionales para el desarrollo de personajes, entornos y props en el ámbito de las industrias culturales (Videojuegos, televisión, cine, etc.)

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Son necesarios conocimientos básicos de dibujo de la figura humana, proporción, volumen y color.

CONTENIDOS

CONTENIDOS JUAN RUBIO:
1-Antecedentes del guión (mitos/argumento universal, Poética etc.)
2-Escritura de guión (estructura, personajes, formato)
3-Dossier de venta/biblia: diseño de proyecto

CONTENIDOS EDUARDO ARROYO:
1.- ¿Qué es Concept Art? Especialidades Equipos de trabajo involucrados Pipeline de una producción
2.- Desarrollo de personajes (Character development) Dimensiones básicas de un personaje (Psicología, Apsecto físico y contexto del personaje) Workflow con pareidolias y siluetas. Workflow con el lenguaje de las formas
3.- Desarrollo de entornos (Enviroment Design) Reglas de composición Flujos visuales Workflow con el lenguaje de las formas. Workflow con photobashing
4.- Desarrollo de Props (Prop Design) ¿Qué son los props? Técnica del layer cacke o blocking Pensar en 3d Desarrollo de Armas Desarrollo de Vehículos

ACTIVIDADES FORMATIVAS

La asignatura es impartida por dos profesores.

Juan Rubio:

-Lecciones magistrales

-Análisis y lecturas de guión/visionados

-Ejercicios de escritura y creatividad

-Discusión de proyectos

-Conexión con invitados guionistas

-Tutorías individuales y de grupo

Eduardo Arroyo:

- Lecciones magistrales

- Análisis de personajes, entornos y props.

- Masterclass con invitados profesionales.

-Tutorías individuales

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

El alumno será capaz de ampliar y profundizar en los conocimientos del campo artístico a partir del aprendizaje del desarrollo de procesos formativos, didácticos, teóricos y experimentales.

El alumno será capaz de concebir, planificar, realizar, organizar, gestionar y mediar la información visual.

Competencias específicas

Adquirir la capacidad de producir y relacionar ideas.

Adquirir sensibilidad estética.

Conocer el vocabulario, los códigos, y los conceptos inherentes al ámbito artístico.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Escritura de un proyecto que muestre la comprensión y el dominio básico de la escritura audiovisual así como del proceso creativo.

Exposición del proyecto que muestre la comprensión global del proyecto, en particular la vinculación entre la propuesta narrativa (guión) y el arte/diseño (dossier).

Desarrollo integral de personajes, con coherencia visual y estética respecto a la narrativa previamente creada.

Desarrollo de flujos de trabajo autónomos para afrontar proyectos de concept art de diversa índole

Aprender el funcionamiento departamental de una productora audiovisual o una compañía d evideojuegois para saber adapatarse al equipo y producir sinergias con el resto de departamentos.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

CONVOCATORIA ORDINARIA:

- JUAN RUBIO: 45%: GUIÓN + DOSSIER DE VENTA
- EDUARDO ARROYO: 45%: DESARROLLO DE UN PERSONAJE + DESARROLLO DE UN ENTORNO + DESARROLLO DE UN PROP
- 10% ASISTENCIA Y ACTITUD EN CLASE.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

- JUAN RUBIO: 50%: GUIÓN + DOSSIER DE VENTA
- EDUARDO ARROYO: 50%: DESARROLLO DE UN PERSONAJE + DESARROLLO DE UN ENTORNO + DESARROLLO DE UN PROP

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.
ALUMNOS REPETIDORES:
Los alumnos repetidores no tienes que asistir a clase, pero deben cumplir con todas las entregas establecidas por los profesores.

- JUAN RUBIO: GUIÓN + DOSSIER DE VENTA
- EDUARDO ARROYO: DESARROLLO DE UN PERSONAJE + DESARROLLO DE UN ENTORNO + DESARROLLO DE UN PROP

Los porcentajes serán los mismos que para el resto de compañeros dependiendo de en qué convocatoria presenten.
CONCESIÓN DE LA MATRÍCULA DE HONOR:
La Matrícula de Honor es un reconocimiento a la excelencia. Se concederá exclusivamente a aquellos alumnos que destacan por encima de sus compañeros, no solo con respecto a sus resultados académicos dentro de la asignatura, sino también con respecto a su actitud e interés frente al estudio y la asignatura, su compromiso, trabajo en equipo a lo largo de todo el curso, solo se concederá una por cada 20 alumnos o fracción y no es obligatorio concederla, pudiendo quedar desierta.

ASISTENCIA: Los alumnos que superen un 20% de inasitencia (4 sesiones no justificadas) perderán la oportunidad de presentarse en convocatoria ordinaria, y deberán presentar sus trabajos obligatoriamente en la convocatoria extraordinaria.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

Aristóteles. El arte poética / 4ª ed. Madrid :Espasa-Calpe,1970.

[autores, Alex Ries...et al.]. Fundamentals of creature design: how to create successful concepts using functionality, anatomy, color, shape & scale / Worcester :3DTotal Publishing,2020.

artist incluide, Kenneth Anderson...et al.]. Fundamentals of character design: how to create engaging characters for illustration, animation & visual development / Worcester :3DTotal,2020.

by Kan Muftic. Figure Drawing: for Concept Artists / Worcester :3Dtotal Publishing,2017.

by Scott Robertson with Thomas Bertling. How to Draw: Drawing and Sketching Objects and Environments from your Imagination / [S.l.] :Design Studio Press,2013.

By Michael D. Mattesi. Force: Character Design from Life Drawing / Amsterdam :Focal Press,2008.

Haitao Su, Vincent Zhao. Alive character design: for games, animation and film / Harrow Middlesex :CYPI Press,2012.

Katherine Isbister. Better game characters by design: a psychological approach / San Francisco :Elsevier,2006.

New species: contemporary character design made in Asia., Singapore :Page One,2007.