

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Comunicación Audiovisual
-------------	-----------------------------------

Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas
-----------------------	-------------------------------

Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación
-------------------	-----------------------------

Asignatura:	Infografía Audiovisual
-------------	------------------------

Tipo:	Optativa
-------	----------

Créditos ECTS:	3
----------------	---

Curso:	3
--------	---

Código:	3052
---------	------

Periodo docente:	Sexto semestre
------------------	----------------

Materia:	Herramientas de Postproducción (Diseño Multimedia)
----------	--

Módulo:	Herramientas de Comunicación y Tecnología Aplicada
---------	--

Tipo de enseñanza:	Presencial
--------------------	------------

Idioma:	Castellano
---------	------------

Total de horas de dedicación del alumno:	75
--	----

Equipo Docente	Correo Electrónico
Ricardo León Fernández	r.leon@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Integración de las distintas técnicas y herramientas para la producción de contenidos multimedia. Generar formas audiovisuales virtuales para:

- Recrear escenarios de acontecimientos.
- Proyectar eventos futuribles.

OBJETIVO

Que el alumno sea capaz de construir mediante herramientas audiovisuales elementos que apoyen la previsualización de una realidad o que ilustren con veracidad documental unos hechos.

Los fines específicos de la asignatura son:

Aprender modelado y texturizado 3D de diseño industrial.

Aprender render con el motor de render Arnold

Aprender a hacer un Pitching.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los propios de la carrera

CONTENIDOS

Infografía Audiovisual

Introducción

1. Presentación y funcionamiento de la interface: coordenada de ejes, vistas, manejadores y paneles de configuración.

2 Modeling

2.1 Conceptos básicos del modelado en Polígonos + duplicate special.

2.2 Modelado de objetos a partir de curvas: revolve, loft, planar, extrude.

2.3 Herramienta de booleans + duplicate special.

2.4 Herramientas de modelado poligonal básico: vertex, edge, face.

2.5 Herramientas de modelado poligonal avanzado: extrude face, split edge loop tool, multicut, merge

3 Texturing y mapping.

3.1 Hypershade: Nodos de material, de texturas, de bump map, transparence, y conexiones.

3.2 Herramientas de mapeado: Planar, spherical y cylindrical mapping.

3.3 UV texture editor

3.4 Concepto de snapshot y herramienta PSD Network.

4 Rendering

4.1 Iluminación básica: nodos de iluminación básico y configuración. Iluminación por imagen HDRI.

4.2 Uso de cámaras 3D y configuración.

4.3 Creación de bookmarks (encuadres).

4.4 Maya software render: materiales básicos y configuración.

4.5 Motor de render Arnold: materiales básicos y nodos de diffuse, specular, refraction y reflection.

4.6 Herramienta Batch render.

5 Pitching

5.1 Pitching como mecanismo de venta de un producto audiovisual.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Se combinará una metodología expositiva por parte del docente con la aplicación práctica de la teoría impartida.

El profesor orientará todas las actividades mediante tutorías.

El aula virtual ofrecerá al alumno materiales y actividades para su aprendizaje tanto de los contenidos del módulo como del uso de las tecnologías informáticas.

El profesor subirá al aula virtual video-tutoriales de creación propia.

--

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
30 horas	45 horas
Clase expositiva participativa 15h Evaluación 2h Clases prácticas 8h SEMINARIOS TEÓRICO-PRÁCTICOS, TALLERES, CONFERENCIAS, MESAS REDONDAS: (Trabajo en pequeños grupos con el fin de profundizar en contenidos didácticos específicos, tutorías individuales o grupales) 5h	TRABAJOS INDIVIDUALES O EN GRUPO 20h ESTUDIO TEÓRICO Y PRÁCTICO 17,50h TRABAJO VIRTUAL EN RED 7,50h

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

Ser capaz de aplicar y dominar la tecnología aplicada al campo de la comunicación audiovisual y multimedia.

Competencias específicas

Adquirir los conocimientos teórico-prácticos para crear, planificar, dirigir y desarrollar proyectos audiovisuales en sus fases de preproducción, producción y postproducción en diversos formatos: cine, radio, televisión, entornos digitales interactivos o multimedia y adquirir la capacidad para utilizar los recursos informáticos, las tecnologías web y técnicas informativas y comunicativas, en los distintos medios o sistemas mediáticos combinados o interactivos (multimedia) y adquirir la capacidad para el diseño de los aspectos formales y estéticos en medios gráficos, audiovisuales y digitales.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Explicar los métodos de animación, grafismo y VFX audiovisuales.

Diseñar flujos de trabajo.

Validar un sistema práctico de producción de infografía, VFX, y animación.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

1/Evaluación Continua

Trabajos y ejercicios individuales: 35%.

Asistencia y participación activa en las actividades presenciales en el aula: 10%.

Prueba Final: 55%.

Desarrollo:

TRABAJOS Y EJERCICIOS INDIVIDUALES (35%):

Ejercicios prácticos y de desarrollo teórico que deben realizar de forma individual y obligatoria.

Estas prácticas consisten en:

Ejercicio de modelado básico. Construcción de objetos 3D con primitivas y herramienta extrude.

Ejercicio de texturizado: Aplicación de texturas creadas en photoshop en objetos 3D.

Todas las prácticas deben ser entregadas:

-Vía drive (google drive, one drive, icloud...) a r.leon@ufv.es y se debe pegar el enlace en el apartado reservado para ello en la tarea del aula virtual.

- O haciendo una carpeta comprimida del proyecto y subirla al aula virtual en el apartado reservado para ello en la

tarea del aula virtual.

Cada ejercicio se evaluará de 0 a 10.

La no entrega a tiempo supondrá la pérdida de 4 puntos de la nota en dicho ejercicio.

Es imprescindible sacar una nota mínima de 5 en cada práctica para que haga media con el resto de notas.

-PARTICIPACIÓN EN LAS ACTIVIDADES PRESENCIALES EN EL AULA (10 %):

Cada clase termina con una práctica. Es imprescindible que estén todas entregadas para ser evaluadas. Todas las prácticas tienen que estar en el aula virtual en una tarea llamada portfolio.

-PRUEBA FINAL (55%):

Presentación de un pitching con infografías en 3D de un producto de diseño industrial propio.

Se realizará el día del examen.

Se evaluará de 0 a 10 por un tribunal.

Es imprescindible sacar una nota mínima de 5 en la prueba para que haga media con el resto de notas.

-Condiciones para mantener la evaluación continua:

Asistir al menos al 80% de las clases.

Entregar en tiempo todas las prácticas y trabajos individuales.

Aprobar con una nota igual o superior a 5/10 las pruebas en las que se indique ese requisito.

2/ Evaluación no continua y Convocatorias extraordinarias

Trabajos y ejercicios individuales: 40%.

Prueba Final: 60%.

Es imprescindible sacar una nota mínima de 5 tanto en los trabajos como en la prueba final para que haga media con el resto de notas.

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

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

Kelly L. Murdock Autodesk Maya 2023 Basics Guide SDC Publications

Kelly L. Murdock Maya 2022 Basics Guide SDC Publications

Design Media Publishing Limited Presentaciones de infografías y datos (Diseño de la información Parramón

Complementaria

Pradeep Mangain Autodesk 3ds Max 2021: A detailed Guide to Arnold Renderer Padexi academy

Mireia Trius Yo y el mundo: Una historia infográfica Xahorí Books

Mario Tascón Ruiz Presentaciones de impacto: Cómo hacer fácil lo difícil: comunicación visual, infografía y narrativa Larousse Shaoqiang Wang Nueva infografía.