

Guía Docente

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

Las actividades formativas, así como la distribución de los tiempos de trabajo, pueden verse modificadas y adaptadas en función de los distintos escenarios establecidos siguiendo las indicaciones de las autoridades sanitarias.

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

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.

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

Asistencia plena presencial a clase.

Entrega puntual de todas las prácticas hechas en el aula (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.

3/ En el caso de que las recomendaciones sanitarias nos obliguen a volver a un escenario donde la docencia haya que impartirla exclusivamente en remoto:

Trabajos y ejercicios individuales entregados vía drive: 35%.

Asistencia y participación activa en las sesiones on-line: 10%.

Prueba Final (entrega del pitching): 55%. Esta prueba seguiría siendo presencial en el aula

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

ALLANWOOD, Galvin. Diseño de experiencias de usuario: cómo crear diseños que gustan realmente a los usuarios. Barcelona: Parradón 2015.

AMBROSE, Gavin HARRIS, Paul. Fundamentos del diseño creativo. Barcelona: Parramón, 2006

AMBROSE, Gavin HARRIS, Paul. Fundamentos del diseño gráfico. Barcelona: Parramón, 2009

BRYDEN, Douglas. Diseño de producto: Cad y prototipado rápido. Barcelona: Promopress, 2014

TICKOO, Sam. Autodesk Maya 2015: A comprehensive Guide. Hamond (Indiana): CADCIM Technologies, 2014

MOUGHAMIAN, Dan VALENTINE, Scott. Fotomontaje con Photoshop CS4. Madrid: Anaya Multimedia, 2009