

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Diseño		
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación		
Asignatura:	Producción Audiovisual		
Tipo:	Obligatoria	Créditos ECTS:	6
Curso:	3	Código:	3471
Periodo docente:	Quinto 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
José Manuel Arribas Fernández	jm.arribas@ufv.es
Juan Rubio de Olazabal	juan.rubio@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Producción Audiovisual es una asignatura de carácter teórico-práctico acerca de la relación entre el arte, el diseño y la narrativa audiovisual.

Por un lado el alumno abordará la disciplina de la creación de un guión narrativo y por otro lado aprenderá las bases del trabajo de un departamento de arte en la producción audiovisual (desgloses de guión, arte conceptual

etc.). Ambas partes de la asignatura se complementan ya que el guión se nutre del desarrollo visual y los personajes entornos vienen determinados por un contexto establecido en la propia narrativa.

OBJETIVO

Desarrollar una comprensión global de la parte artístico-conceptual de proceso de producción y de su sentido en el conjunto de una obra audiovisual

CONOCIMIENTOS PREVIOS

No se necesitan conocimientos previos

CONTENIDOS

Iniciación a After Effects
Principios de animación
Elementos gráficos y motion graphics
Creación de personajes
Rigging y animación de personajes 2D
Línea gráfica, composición y estilos de animación
Creación de proyectos animados

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Lecciones magistrales
Tutorías individuales y de grupo
Lecciones con ejercicios prácticos
Ejercicios de expresión con el movimiento
Análisis de piezas visuales y estilos gráficos

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.

Capacitar al alumno para poder trabajar como profesional autónomo y autosuficiente en proyectos de Diseño.

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.

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

Adquirir conocimientos básicos de construcción, tecnología de los materiales y adquirir técnicas de producción.

Adquirir la capacidad de comunicación.

Desarrollar la capacidad para trabajar en equipo.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno aprenderá a aplicar y a identificar correctamente los principios de animación

El alumno adquirirá nociones para desarrollar una línea gráfica sólida y atractiva

El alumno adquirirá conocimientos sobre el lenguaje visual, como planos, composición y transiciones

El alumno aprenderá todas las fases de un proyecto audiovisual para su correcta aplicación

El alumno aprenderá el manejo de la herramienta After Effects

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

El sistema de evaluación según el propósito será de tipo formativo. La evaluación final de cada bloque será de tipo heteroevaluativo. El alumno que no cumpla con los requisitos mínimos de asistencia perderá la posibilidad de tener el seguimiento de su evaluación durante el curso

CONVOCATORIA ORDINARIA:

40%: Guión cortometraje y dossier de venta (en grupo 4-5 personas; extensión 3-5 páginas)

40%: Pieza final animada (en grupo 4-5 personas; extensión max. 5 min)

20%: cohesión (concepto, tono) entre el guión y el cortometraje final a defender en la presentación final

Imprescindible el aprobado ambas partes para aprobar la asignatura

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

Idéntica a la ordinaria. Pueden acogerse a este sistema los alumnos que, con causas justificadas y probadas, y con permiso expreso del director del grado, no puedan participar en el sistema de evaluación primario. También pueden acogerse a este sistema los alumnos que cursen esta asignatura en 2ª o siguientes convocatorias, cuando su horario de clase se solape con los de esta asignatura. Para alumnos suspensos, la parte sólo suspendida.

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.

Concesión 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.

Ollie Johnson The Illusion of Life, Disney Animation Walt Disney Productions

Complementaria

Ed Hooks Acting for animators Heinemann

John Kundert-Gibbs, Kristin Kundert-Gibbs Action, acting lessons for cg animators Sybex