

Título Superior de las
Enseñanzas Artísticas Superiores
de Diseño (nivel grado)

Curso 2016-2017

Guía docente de
Diseño audiovisual. Postproducción

Especialidad de Diseño Gráfico

Título Superior de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño (nivel grado)
Guía docente de la asignatura **Diseño Audiovisual. Postproducción**

1. Identificación de la asignatura

Tipo	Obligatoria de especialidad
Materia	Tecnología aplicada al diseño gráfico
Especialidad	Diseño Gráfico
Periodo de impartición	Curso 4º / 1º semestre
Nº créditos	4
Departamento	Medios Informáticos y Audiovisuales
Idioma/s	Español

2. Profesor responsable de la asignatura

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Labaig Fuertes, Fernando	blueberrymolloy@gmail.com

3. Relación de profesores y grupo a los que imparten docencia

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Labaig Fuertes, Fernando	blueberrymolloy@gmail.com	3GA, 3GB
Gonzalo Cordero		3GC

4. Presentación de la asignatura

Diseño audiovisual. Postproducción es una asignatura obligatoria del 3er curso de Diseño Gráfico que se plantea básicamente profundizar en las técnicas de edición y composición de video digital ya adquiridas en el semestre anterior, para realizar trabajos de complejidad creciente en el terreno de los "gráficos en movimiento" o "Motion Design".

Audiovisual Design. Postproduction is an obligatory subject 3rd year of Graphic Design which basically raises deepen the techniques of editing and compositing digital video already acquired in the previous semester, for work of increasing complexity in the field of "Motion Design"

4.1. Prelación, requisitos previos y/o recomendaciones

Los alumnos deberán tener aprobada la asignatura de Iniciación al Diseño Audiovisual.

5. Competencias

Competencias transversales (comunes a cualquier titulación de grado)
1CT Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
3CT Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
4CT Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
6CT Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
Competencias generales (comunes a otras asignaturas del título superior de diseño)
4CG Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
7CG Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
10CG Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos
11CG Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
12CG Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
Competencias específicas (propias de esta asignatura)
2CEG Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
3CEG Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
4CEG Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
6CEG Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
11CEG Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
12CEG Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.
Otras competencias específicas (propias de esta asignatura, no contempladas en el plan de estudios)
CEG1 Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
CEG2 Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación audiovisual.
CEG3 Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación audiovisual.

6. Resultados del aprendizaje

El alumno deberá ser capaz de:

Diseñar proyectos audiovisuales de una dificultad media.

Utilizar el programa After Effects en un nivel medio y en combinación con algunas técnicas de Photoshop.

Documentarse sobre un proyecto.

Investigar sobre técnicas no explicadas en clase y que necesite para la realización de una idea y autoformarse.

7. Contenidos

Bloque temático	Tema
I.- Postproducción	1. Chroma
	2. Rotobrush
	3. 2D y Medio
	4. 3D aplicado a imágenes fijas
	5. Morph
	6. Siluetas en movimiento convertidas en Máscaras
	7. Rotoscopia
	8. Tracking

8. Actividades obligatorias (evaluables):

Tipo de actividad:
Práctica de Chroma
Práctica de Rotobrush
Práctica de 2D y Medio
Práctica de 3D aplicado a imágenes fijas
Práctica de Morph
Práctica con siluetas en movimiento convertidas en Máscaras
Practica Rotoscopia
Práctica de Tracking
Participación en proyectos especiales, conferencias, visitas, seminarios,...

9. Planificación temporal del trabajo del estudiante

	HORAS
Clases teórico-prácticas (a)	72
Realización de pruebas (a)	
Preparación del estudiante para clases teórico- prácticas (b)	48
Preparación del estudiante para realización de pruebas (b)	
Total de horas de trabajo del estudiante (a+b)	120

(a): Docencia directa: horas lectivas con el profesor

(b): Trabajo autónomo del estudiante

10. Metodología

Las clases giran en torno a las prácticas sobre las distintas técnicas que vendrán precedidas de una reflexión sobre su utilidad expresiva, su historia con ejemplos relevantes y la explicación de su resolución con las herramientas con las que contamos. Se invitará al alumno a buscar información que complemente la ofrecida en clase, tanto de ejemplos relevantes como de posibles soluciones técnicas.

11. Evaluación y calificación

11.1. Instrumentos de evaluación asociados a las metodologías docentes aplicadas

- Presentación del alumno de trabajos prácticos
- Valoración del profesor en el desarrollo de los trabajos prácticos
- Evaluaciones mutuas entre los estudiantes de los trabajos que se presentan

11.2. Criterios de evaluación

- La correcta realización técnica de los ejercicios.
- La capacidad oral en la defensa de los proyectos
- La capacidad creativa, estética y de adecuación a los objetivos propuestos.
- Niveles de participación en las dinámicas del taller por parte de los estudiantes
- Aportación de materiales teóricos-prácticos e intercambio de referencias por parte de los estudiantes

11.3. Criterios de calificación

- La calificación será de 0 a 10 puntos con un decimal, según la normativa vigente.
- Existen dos convocatorias para que el alumno apruebe, la ordinaria y la extraordinaria. En la primera hay dos modalidades que son excluyentes entre sí, la evaluación continua y la superación de la prueba ordinaria.
- Aunque la evaluación de cada ejercicio del curso se hará sobre la película final que se entrega, el alumno guardara el proyecto y las fuentes utilizadas para comprobar su autoría.
- Se tendrá en cuenta la evolución del alumno, es decir, se dará mayor importancia a los últimos trabajos como representación del fin de un proceso.
- Si el alumno o no ha podido presentar las prácticas en la fecha solicitada, podrá presentarlas en la semana previa al examen ordinario. La no presentación en la fecha pedida conllevará la pérdida de un 25% de la nota de ese ejercicio.
- La pérdida de más de un 20% de la asistencia será causa de perder la evaluación continua.
- No existen faltas justificadas.
- Tanto el examen ordinario como el extraordinario consistirán en una práctica en la que se aplicarán las técnicas aprendidas durante el curso. La duración del examen será de 6 horas.

11.4. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Control de la evolución en la realización de los ejercicios	80%
Actitud y participación	20%
Total ponderación	100%

11.5. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Aquellos alumnos que no cumplan el requisito del porcentaje previsto de asistencia a clase, los criterios serán los siguientes:

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Ejercicio práctico	100%
Total ponderación	100%

11.6. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Para aquellos alumnos que no hayan superado la evaluación ordinaria. Todas las pruebas de evaluación deben realizarse de forma presencial en el periodo establecido.

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Ejercicio práctico	100%
Total ponderación	100%

11.7. Ponderación de los instrumentos de evaluación de estudiantes con discapacidad

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Dependerá del tipo de discapacidad	100%
Total ponderación	100%

12. Recursos y materiales didácticos

Ordenadores con programas de edición de vídeo y sonido.
 Cámaras fotográficas y de vídeo.
 Equipo de iluminación.
 Equipo de grabación de sonido.
 Plató con chroma.
 Proyector de vídeo.

12.1. Bibliografía general

Título	El diseño gráfico en televisión. Técnica, lenguaje y arte
Autor	Christian Hervás Ivars
Editorial	Editorial Cátedra
Título	Tipos en movimiento. Diseñando en el tiempo y el espacio.
Autor	Jeff Bellantoni, Matt Woolman
Editorial	Editorial Rotovisión
Título	Type in Motion. Innovations in digital graphics.
Autor	Jeff Bellantoni, Matt Woolman.
Editorial	Editorial Thames and Hudson

12.2. Bibliografía complementaria

Título	El montaje cinematográfico
Autor	Vicente Sánchez Biosca
Editorial	Paidós Comunicación
Título	El sonido
Autor	Michel Chion
Editorial	Editorial Paidós
Título	Kyle cooper
Autor	Andrea Codrington
Editorial	Yale University Press

12.3. Direcciones web de interés

Dirección 1	http://www.artofthetitle.com/
Dirección 2	http://saulbass.tv/
Dirección 3	http://www.imaginaryforces.com/

12.4. Otros materiales y recursos didácticos

13. Profesorado

Nombre y apellidos	Fernando Labaig fuertes
Correo electrónico	blueberrymolloy@gmail.com
Departamento	Medios Informáticos y Audiovisuales
Categoría	Profesor de Artes Plásticas y Diseño
Titulación Académica	Doctor y Licenciado en Historia del Arte
Experiencia docente/profesional/investigadora relacionada con la asignatura	

14. Información sobre la asignatura en cursos anteriores

--

15. Cronograma

Cronograma Semanas 1 a 9

ASIGNATURA: Diseño audiovisual. Postproducción.

CURSO: 3GA, 3GB

SEMESTRE: 2º

ESPECIALIDAD: Diseño Gráfico

PROFESOR/A: Fernando Labaig Fuertes

SEMANA	1	2	3	4	5	6	7	8	9
BLOQUE	Bloque 1								
TEMA	Tema 1		Tema 2		Tema 3		Tema4		Tema 5
ACTIVIDAD	Práctica 1	Entrega y Defensa	Práctica 2	Entrega y Defensa	Práctica 3	Entrega y Defensa	Práctica 4	Entrega y Defensa	Práctica 5
METODOLOGÍA									
COMPETENCIAS	1CEG 3CEG 6CEG 11CEG 12CEG 2CEG CEG1 8CEG		1CEG 3CEG 6CEG 11CEG 12CEG 2CEG CEG1 8CEG		1CEG 3CEG 6CEG 11CEG 12CEG 2CEG CEG1 8CEG		1CEG 3CEG 6CEG 11CEG 12CEG 2CEG CEG1 8CEG		1CEG 3CEG 6CEG 11CEG 12CEG 2CEG CEG1 8CEG

Cronograma Semanas 10 a 18

ASIGNATURA: Diseño Audiovisual. Postproducción

CURSO: 3GA, 3GB

SEMESTRE: 2º

ESPECIALIDAD: Diseño Gráfico

PROFESOR/A: Fernando Labaig Fuertes

SEMANA	10	11	12	13	14	15	16	17	18
BLOQUE	Bloque 1								
TEMA	Tema 6		Tema 7		Tema 8				
ACTIVIDAD	Práctica 6	Entrega y Defensa	Práctica 7	Entrega y Defensa	Práctica 8	Entrega y Defensa	Entrega final	Examen ordinario	Examen extraordinario
METODOLOGÍA									
COMPETENCIAS	1CEG 3CEG 6CEG 11CEG 12CEG 2CEG CEG1 8CEG		1CEG 3CEG 6CEG 11CEG 12CEG 2CEG CEG1 8CEG						