

PLA DOCENT D'ASSIGNATURA. Curs 2017-18
ELISAVA Escola Superior de Disseny
GRAU EN DISSENY

1. Dades descriptives de l'assignatura.

Comunicació d'interacció digital I (80011)

Nombre de crèdits: 4 ECTS

Dedicació: 100 hores

Curs: 3r

Trimestre: 2n

Àrea de coneixement: Interacció digital

Tipus d'assignatura: optativa → **Menció: Interacció Digital**

Llengua de la docència: català/castellà.

2. Guia docent.

1. Presentació de l'assignatura.

Aquesta assignatura pretén que l'alumne conegui i experimenti amb diferents eines per generar imatge en moviment. Es busca aprofundir en les possibilitats que ofereix la imatge en moviment com a motor de la comunicació visual en el marc contemporani del disseny.

L'objectiu d'aquesta assignatura és desenvolupar la capacitat d'obtenir recursos a partir de diferents tècniques del disseny audiovisual i que poden servir com a elements per generar imatge en moviment, o utilitzar-los com a recursos de postproducció.

Aquesta assignatura també analitza com planificar un projecte audiovisual per controlar el ritme i el flux visual abans de començar la producció.

2. Competències associades.

2.1. Competències generals.

G.1 Capacitat d'organització, planificació i gestió.

G.11 Treballar amb qualitat en l'àmbit acadèmic i professional.

G.13 Comunicar-se amb propietat de forma oral i escrita en el context acadèmic i professional fent servir el vocabulari propi del títol tant en castellà o català, com en anglès.

2.2. Competències específiques.

E.3 Experimentar amb sistemes i materials per entendre el funcionament de les coses.

E.5 Seleccionar i utilitzar materials, tecnologies i processos de fabricació en el procés de desenvolupament de producte.

E.9 Experimentar amb les tècniques d'expressió visual i els diferents suports de comunicació.

Perquè l'estudiant superi aquesta assignatura ha d'aconseguir un nivell competencial mitjà.

3. Resultats de l'aprenentatge.

En acabar amb èxit aquesta assignatura, els estudiants podran ser capaços de:

- Conceptualitzar, planificar y realitzar una animació complexa. Conèixer les possibilitats de tècniques d'animació com l'stop motion, la pixel·lació i l'animació tradicional.
- Analitzar el valor propi d'una escena aïllada del conjunt narratiu.
- Analitzar i crear el ritme d'una escena animada segons les seves necessitats expressives pròpies.
- Entendre els principis del muntatge d'imatges en moviment.
- Entendre les particularitats i els formats específics del disseny d'imatges en moviment.
- Conèixer les possibilitats d'integració de les diferents tècniques de creació d'imatge en moviment.

4. Recomanacions.

No hi ha prerequisits. Aquesta assignatura pertany a l'àrea de coneixement d'Interacció digital.

5. Continguts.

1. L'animació i la creació d'imatge en moviment

- 1.1 Tècniques d'animació i creació d'imatge en moviment.
- 1.2 Conceptes i plantejament d'una animació: escaleta i temporització dins l'espai.
- 1.3 El ritme i l'expressivitat d'una animació.
- 1.4 Pràctiques de realització d'una animació fent servir diferents tècniques: plantejament, rodatge i composició.

2. Tècniques de càmera i il·luminació bàsica

- 2.1 Anàlisi de l'escena: Sinopsi, guió i story-board.
- 2.2 Referents creatius i direcció d'art en la imatge en moviment.
- 2.3 Pràctica de càmera, il·luminació i plató.
- 2.4 Metodologia d'un rodatge.
- 2.5 Pràctica d'edició d'imatges en moviment.

3. Integració de diferents tècniques d'imatge en moviment

- 3.1 Integració creativa: conceptualització i elecció de tècniques.
- 3.2 Possibilitats creatives: diferents formats i gèneres narratius.
- 3.3 Ficció, documental, vídeo art.

6. Metodologia docent.

6.1. Enfocament i organització general de l'assignatura.

L'assignatura està plantejada de manera fonamentalment pràctica, amb la realització d'exercicis concrets que serviran per explorar els diferents aspectes creatius i tècnics de la creació d'imatge en moviment d'una manera transversal i contextualitzada.

6.2. Activitats formatives.

L'assignatura està estructurada en funció d'exercicis projectuals. Per a la correcta execució d'aquests exercicis es plantegen diferents activitats formatives dirigides, autònomes i supervisades:

- Classes magistrals i estudis de casos
- Sortides a centres de producció
- Pràctiques projectuals a classe i autònomes
- Tutories i revisió de treballs
- Cerca de bibliografia o documental
- Preparació de dossier/memòria

7. Avaluació.

7.1. Sistema d'avaluació.

L'avaluació es basarà en:

- Entrega de treballs i pràctiques projectuals. L'entrega pot requerir un dossier/memòria explicativa del treball projectual.
- Treball a classe.

L'assignatura es considerarà aprovada si l'alumne obté una mitjana global ponderada igual o superior a 5 sempre que hagi obtingut un mínim de 4 en qualsevol de les seves parts.

Aquells alumnes que hagin suspès l'assignatura (o una de les seves parts) podran optar a la recuperació de juliol si compleixen amb els criteris establerts en la normativa de recuperació i d'avaluació d'ELISAVA Escola Superior de Disseny i Enginyeria fixada per al curs corresponent.

Aquells alumnes que no hagin superat les activitats no recuperables no podran optar a la recuperació.

7.2. Sistema de qualificació.

Activitats d'avaluació	Característiques	Criteris d'avaluació	Pes a la nota final	Recuperable o no (en quin moment)	Pes a la recuperació	Competències avaluades
Entrega de treballs projectuals.	Activitats efectuades a classe i de manera autònoma centrades en el	D'1 a 10 punts Per aprovar l'assignatura cal lliurar els treballs en el termini	30%	Recuperable. Al mes de juliol	33%	G.1, G.11, G.13, I.3, I.5, I.9.

	tractament de l' <i>stop motion</i> . Els treballs poden contenir un dossier/memòria explicativa.	establert.				
Entrega de treballs projectuals.	Activitats efectuades a classe i de manera autònoma centrades en el tractament de l'escena. Els treballs poden contenir un dossier/memòria explicativa.	D'1 a 10 punts Per aprovar l'assignatura cal lliurar els treballs en el termini establert.	30%	Recuperable. Al mes de juliol	33%	G.1, G.11, G.13, I.3, I.5 I9.
Entrega de treballs projectuals.	Activitats efectuades a classe i de manera autònoma al voltant d'un <i>exercici integrador de tècnica mixta</i> . Els treballs poden contenir un dossier/memòria explicativa.	D'1 a 10 punts Per aprovar l'assignatura cal lliurar els treballs en el termini establert.	30%	Recuperable. Al mes de juliol	34%	G.1, G.11, G.13, I.3, I.5 I9.
Participació en les activitats individuals o de grup efectuades a classe.	Participació, actitud i compromís demostrat en les activitats plantejades a classe.	D'1 a 10 punts Per aprovar l'assignatura cal participar a les activitats de classe.	10%	No recuperable.	0%	G1, I6, I9

8. Fonts de consulta.

ARCHER, STEVEN. *The Filmmaker's Handbook. A comprehensive guide for the digital age*. 2013 Edition.

MURCH, WALTER. *En el momento del parpadeo*. Madrid: Ocho y medio, 2003.

WILLIAMS, RICHARD. *The Animator's Survival Kit*. Londres: Faber & Faber, 2009.

A l'inici de l'assignatura es podran subministrar altres fonts de consulta i materials complementaris.

3. Programació d'activitats.

9. Temps estimat de dedicació a l'assignatura.

Dins de l'aula: 30 hores

Aula oberta: 10 hores (mínim recomanat)

Fora de l'aula: 60 hores

10. Programació setmanal d'activitats

Setmanes 1 a 3	Animació	10 hores	20 hores
	Classe magistral		
	Seminaris		
Setmanes 4 a 6	Càmera: il·luminació i rodatge	10 hores	20 hores
	Classe magistral		
	Seminaris		
Setmanes 7 a 10	Integració de tècniques	10 hores	20 hores
	Seminaris		
Altres	Activitats d'avaluació final		
	Aula oberta	10 hores	
Total Dedicació		40 hores	60 hores

A l'inici de l'assignatura, el professor o professora lliurarà als alumnes, mitjançant el campus

virtual, la programació setmanal definitiva i els criteris específics d'avaluació corresponents, emmarcats en els paràmetres indicats en aquest Pla docent.