

Programa docente del Grado en Diseño

FICHA TÉCNICA

Nombre de la asignatura	GRÁFICA PARA PUBLICIDAD
Curso	4
Itinerario	Gráfico
Nombre del docente	Pep Carbonell
Núm. de créditos ECTS	4

Descripción asignatura

Se profundizará en la herramienta de Trabajo After Effects aplicada a la creación y aplicación de motion graphics en productos televisivos y creación de contenido publicitario.

Objetivos aprendizaje

1. Conocer los programas informáticos que se imparten en la asignatura
2. Identificar las cualidades de los diferentes procesos creativos y productivos, y definir estrategias adecuadas para la naturaleza de cada fase.
3. Saber aplicar las técnicas de representación adecuadas.
4. Idear, diseñar e implementar un proyecto de infografía
5. Ser capaz de trabajar en equipo

Temario básico

Módulo 01: Repaso herramientas clave para motion graphics

- 1.1 Preferencias, espacio de trabajo, profundidad de color y canal alpha.
- 1.2 Modos de fusión y Track matte.
- 1.3 Tipos de capas, mascarar y Jerarquias.
- 1.4 Interpolación temporal para motion graphics. (editor graph, keyframes, guía de movimiento).
- 1.5 Herramienta de texto para motion graphics.
- 1.5 Composición y animación espacio 2d
- 1.6 Render y codecs.

Módulo 02: Capas de forma y máscaras avanzado

- 2.1 Capas de forma Avanzado.

- 2.2 Rotoscopia
- 2.3 Paint tool y Clone
- Módulo 03: Keying y retoque color
- 3.1 Keying (Keylight)
- 3.2 Corrección de color
- 3.3 Tiempo y remapeo de tiempo
- Módulo 04: Tracking avanzado y canales 3d
- 4.1 Composición y animación espacio 3d (cámaras, luces y sombras).
- 4.2 Tracking avanzado con after effects
- 4.3 Camera tracking
- 4.4 Stabilize
- Módulo 05: Composición por pases 3d y 3d
- 5.1 Composición por pases de 3d y canales 3d
- 5.2 Modo Ray Traced
- 5.3 Introducción Cinema 4d en Ae
- Módulo 06: Pluguins y expresiones
- 5.1 Introducción a los pluguins mas famosos.
- 5.2 Introducción a las expresiones.
- Módulo 07: Análisis de contenidos audiovisuales
- 6.1 Análisis técnico de spots, comerciales, openings...

Metodología docente

Las sesiones se desarrollan con una exposición teórica de los contenidos y práctica utilizando ejercicios guiados, algunos de ellos de proyectos reales y otros creados expresamente para la asignatura. Se reservan tres sesiones de clase para hacer seguimiento y resolución de dudas de las dos prácticas planteadas.

CRITERIOS Y SISTEMAS DE EVALUACIÓN

¿Qué se evalúa?

Se establecen dos prácticas. Una de ellas es grupal (de 2-3 personas) en la que los alumnos tienen que desarrollar un spot publicitario, desde el inicio hasta su ejecución a elegir entre una de las tres propuestas presentadas por el profesor. Esta práctica la deberán exponer el día de evaluación con la entrega de la memoria. La otra práctica es individual y se pide que el alumno cree una infografía gráfica de tema libre aplicando los procedimientos y técnicas aprendidos durante las sesiones de clase.

Ponderación de las actividades de evaluación

La evaluación de la asignatura se basará en dos prácticas, la presentación de la práctica grupal, el seguimiento que se ha hecho durante las clases y la asistencia a las sesiones de clase.

Práctica grupal 30%
Presentación en grupo 10%
Práctica individual 40%
Asistencia y participación 20%

Asistencia a clase

El alumno tiene el deber de asistir obligatoriamente a las clases. Su incumplimiento puede comportar la pérdida del derecho a evaluación (NAVL) en aquellas asignaturas en que el profesor titular lo considere justificado. En el programa de cada asignatura, el profesorado deberá indicar el porcentaje mínimo de asistencia a clase para poder superar la asignatura.

En caso de que no se indique dicho porcentaje en el programa, se aplicará, como norma general, el porcentaje mínimo de asistencia en el 80%, teniendo que justificar el alumnado los motivos de las ausencias. En función de la naturaleza de las causas de las ausencias sobrevenidas, el profesorado, previa consulta al tutor/a del alumno/a del centro, podrá decidir si procede la pérdida del derecho a la evaluación.

Una vez transcurridos los 10 minutos de inicio de clase, de examen o entrega de trabajos, el alumno no podrá entrar en el aula excepto si puede justificar el retraso con algún documento válido.

Fuentes de información

Crook, I., & Beare, P. (2017). Fundamentos del Motion Graphics: principios y prácticas de la animación gráfica. Promopress.
Merritt, D. (1988). Grafismo electrónico en televisión: del lápiz al píxel. Gustavo Gili.