

Programa docente del Grado en Diseño

FICHA TÉCNICA

Nombre de la asignatura	Proyectos III
Curso	4
Itinerario	Audiovisuales
Nombre del docente	Marianna de Nadal
Núm. de créditos ECTS	6

Descripción asignatura

La asignatura de proyectos profundiza en la metodología proyectual planteada en los cursos anteriores poniendo especial atención a las limitaciones del encargo y la eficacia en la consecución de objetivos, así como en los factores de lenguaje y estéticos que hacen más adecuada la elección de un camino u otro para transmitir un mensaje de forma eficaz. Se trabajarán tres proyectos audiovisuales de formato clásico o nuevo formato y se asesorará en la creación de materiales de presentación profesional.

Objetivos aprendizaje

Objetivos de aprendizaje básicos establecidos por el profesor.

1. El alumno asentará la metodología para conceptualizar y crear proyectos audiovisuales multimedia.
2. El alumno será capaz de comunicar e intercambiar opiniones sobre proyectos audiovisuales propios y ajenos.
3. El alumno será capaz proyectar manteniendo coherencia con la investigación previa que desarrollará al inicio de cada proyecto.
4. El alumno adquirirá una visión global de los diferentes formatos de producción audiovisual y las últimas tendencias del diseño audiovisual.
5. El alumno adquirirá recursos y estrategias para superar las limitaciones técnicas que puedan surgir a la hora de llevar a cabo un proyecto.

Temario básico

Desarrollo de proyecto “Retrato”. El alumno deberá presentarse usando los recursos de diseño audiovisual que crea convenientes. Se le pedirá que piense en qué formato va a presentar su retrato y que se prepare para explicar al resto del grupo cómo ha sido su proceso de creación: la idea núcleo elegida, los referentes que ha tenido en cuenta y las decisiones que ha tomado a la hora de formalizar la pieza.

Desarrollo de proyecto “In-situ”. El alumno deberá diseñar un producto audiovisual en un espacio público o privado que se apoye conceptualmente en el concepto de “dependencia” respecto algún elemento existente en el contexto escogido.

Presentación oral. Cada alumno/a deberá elegir un/a artista o colectivo que trabaje con video, diseño audiovisual y/o multimedia, y hacer una presentación de 10-15 minutos de duración sobre éste/a al resto del grupo siguiendo unas pautas establecidas por el profesor.

Desarrollo de proyecto de “Visualización de datos”. El alumno deberá diseñar un producto o experiencia audiovisual sobre una temática de su interés basándose en fuentes de datos cuantitativos existentes recolectados sobre la misma.

Metodología docente

La asignatura se plantea como un espacio de taller. El alumno tendrá que llegar a clase siempre con material para corregir; de esta manera se podrá cumplir con el objetivo de avanzar fase a fase sin descuidar ninguna de las etapas del método proyectual. Al inicio de cada proyecto el profesor explicará el briefing y los objetivos que se pretenden cumplir. A partir de ahí, los alumnos deberán proponer y experimentar en cada una de las fases, en un entorno de clases que se plantea como espacio de tutorías y de trabajo en conjunto, donde todos pueden y deben opinar del trabajo del resto. Las clases se combinarán con workshops, conferencias y visitas a exposiciones.

CRITERIOS Y SISTEMAS DE EVALUACIÓN

¿Qué se evalúa?

El proceso seguido por el alumno en el desarrollo de cada proyecto. Incluyendo:

- la capacidad de planificación,
- la capacidad de incorporación del feedback recibido periódicamente en clase
- la capacidad de encontrar soluciones creativas y adecuadas a las limitaciones técnicas, prácticas o presupuestarias que surjan en cada proyecto.

El resultado que presente el alumno en cada entrega. Incluyendo:

- La coherencia e interés del proyecto, justificados en una memoria escrita en la que el alumno deberá explicar la motivación, la intención, los referentes y el proceso seguido en el desarrollo de cada proyecto.
- El prototipo, producto o actividad presentada, de la que se evaluará la calidad técnica, la atención al detalle, la capacidad de implementar lo previamente planificado. En el caso de proyectos técnicamente complejos, se valorará la capacidad de presentar un prototipo que permita entender el alcance y

naturaleza del proyecto. También se tendrá en cuenta el potencial del resultado presentado para demostrar habilidades e intereses creativos del alumno.

¿Cuándo?

Ejercicio 1: retrato - 4/10/2021

Ejercicio 2: proyecto in-situ (29/11/2021)

Ejercicio 3: presentación (a elegir entre 25/10/21, 15-22/11/21 o 13-20/12/21)

Ejercicio 4: proyecto visualización de datos (07/02/2022)

Ponderación de las actividades de evaluación

Ejercicio 1: Retrato. **10%** de la nota final

Ejercicio 2: In-situ **30%** de la nota final

Ejercicio 3: Presentación **15%** de la nota final

Ejercicio 4: Data Viz **30%** de la nota final

Asistencia y participación: El 15% restante de la nota final se basará en la asistencia y participación en clase y las actividades relacionadas con la asignatura como pueden ser visitas a exposiciones, workshops, conferencias y lecturas/visionados recomendados.

Asistencia a clase

Considere el docente la siguiente información de la guía académica:

El alumno tiene el deber de asistir puntualmente a las clases. Más de 5 faltas de asistencia sin justificación, comportará la pérdida del derecho a evaluación (NAVL).

Fuentes de información

Aparicio, M., & Costa, C. J. (2015). Data visualization. *Communication design quarterly review*, 3(1), 7-11.

Cobb, P., Ball, S. L., & Hogan, F. (Eds.). (2011). *The profitable artist: a handbook for all artists in the performing, literary, and visual arts*. Skyhorse Publishing Inc..

Kaye, N. (2000). *Site-specific art: performance, place and documentation*. Psychology Press.

Kwon, M. (2004). *One place after another: Site-specific art and locational identity*. MIT press.

Ricard, A. (2000). *La aventura creativa. Las Raíces del Diseño*. Barcelona: Ariel.

Rush, M. (2005). *New media in art* (pp. 56-59). Thames & Hudson, London: Thames & Hudson.