

# Programa docente del Grado en Diseño

## FICHA TÉCNICA

Nombre de la asignatura	PROYECTOS I
Curso	2
Itinerario	Audiovisuales
Nombre del docente	Marianna de Nadal / Daniel Hernandez
Núm. de créditos ECTS	8 ECTS

### Descripción asignatura

A partir de una serie de briefings los alumnos han de aplicar la(s) metodología(s) de proyectos a la realización de pequeños proyectos audiovisuales con el objetivo de trabajar las siguientes partes en el desarrollo de sus proyectos:

- Conceptual: búsqueda y análisis de referentes/antecedentes, análisis previo según briefing.
- Projectual: preproducción, realización, postproducción
- Material: instalación/presentación del proyecto
- Tecnológica: se tendrán que utilizar las técnicas apropiadas al nivel

Durante el primer bloque de la asignatura, se trabajarán proyectos de videoarte e instalación. Durante el segundo bloque de la asignatura, se trabajarán proyectos de animación con el motor de juego Unity.

### Objetivos aprendizaje

1. Creación de un discurso coherente a partir de una serie de conceptos diferenciados.
2. Capacidad de resolución técnica a través de la interpretación de los conceptos,
3. Coherencia entre el discurso planteado, la representación escogida y el uso de las herramientas.
4. Coherencia en la presentación unificada de los contenidos y la memoria de desarrollo del proyecto.

### Temario básico

#### **Video Arte e Instalación:**

Performance  
Videoarte  
Videoinstalaciones  
Arte digital  
Arte público

#### **Introducción a Unity:**

Desarrollo de un proyecto de animación 3D en Unity  
-Instrumentos de análisis DAFO.  
-Mecánicas y dinámicas.

- Standard assets en Unity,
- Skybox y texturización.
- Testeo y triangulación de datos.
- Exportación de proyectos en VR
- Pitch y presentación
- Build en Unity

## Metodología docente

### **Video Arte e Instalación:**

Las clases se dividirán en tres partes:

1. Visualización de referentes e historia del videoarte y la instalación
2. Comentarios de texto en grupo de las lecturas asignadas
3. Presentaciones: Cada semana los alumnos presentarán en clase el ejercicio asignado para ese día. El funcionamiento de las presentaciones será el siguiente:
  - Asignación del orden de las presentaciones y responsables de documentación\*
  - Cada alumno/a deberá tener a punto la presentación antes de que empiece su turno
  - El alumno leerá en voz alta su “manifiesto”
  - Veremos la instalación
  - Valoraremos y daremos feedback en grupo

### **Introducción a Unity:**

Las clases serán teórico-prácticas, con una introducción teórica de 30 minutos al inicio de la clase y una demostración técnica más prácticas en clase el tiempo restante.

## CRITERIOS Y SISTEMAS DE EVALUACIÓN

### ¿Qué se evalúa?

#### **Video Arte e Instalación:**

Esta clase, en el primer cuatrimestre, consta de 8 ejercicios, una presentación de artista y lecturas semanales. El objetivo es explorar nuevas herramientas, técnicas y territorios en el área de la videoinstalación. Se espera que el alumno se arriesgue y se desafíe a sí mismo y a sus compañeros con trabajos que sorprendan.

#### **Introducción a Unity:**

Se planteará la elaboración de un único proyecto en Unity y varias entregas intermedias destinadas a consolidar el aprendizaje del programa. En la evaluación de las prácticas planteadas, el profesor evaluará teniendo en cuenta las siguientes cuestiones:

- Cumplimiento de las fases establecidas para la realización de cada proyecto y sus timings
- Capacidad de experimentación y resolución de problemas, Mirada crítica, riesgo y grado de complejidad

Entregas:

1. Propuesta y Pitch
2. Alpha
3. Beta

---

#### 4. Proyecto final (Unity)

---

#### ¿Cuándo?

**Video Arte e Instalación:**

Assignment 0 (in class) October 6th: Movement

Assignment 1 due October 13th: Time / Read "intro" / Artist presentation

Assignment 2 due October 27th: From the body / read p.36-82 / Artist presentation

Assignment 3 due November 3rd: Rhythm / read p.82-124 / Artist presentation

Assignment 4 due November 10th: Surface / read p.160-180 / Artist presentation

Assignment 5 due November 17th: Surveillance / read p.124-150 / Artist presentation

Assignment 6 due November 24th: In frame, Out of frame / read p.150-160 / Artist presentation

Assignment 7 due December 1st: Public Art / read p.180-203 / Artist presentation

Assignment 8 due January 12th: Free project

Recopilación final de ejercicios: 26/1

Presentación de artista: cada alumno/a elegirá el día de su presentación

**Introducción a Unity:**

1. Propuesta - Marzo

2. Pitch - Marzo

3. Alpha - Abril

4. Beta - Mayo

5. Proyecto final - Junio

---

#### Ponderación de las actividades de evaluación

**Video Arte e Instalación:**

60% - Ejercicios de instalación audiovisual (la nota es un 40% idea + 60% formalización y presentación)

30%- Comentarios de texto y presentación sobre un/a artista

10% - Entrega final

**Introducción a Unity:**

Propuesta 5%

Pitch 10%

Alpha 15%

Beta 25%

Proyecto final 45%

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

Blackman, S. (2013). Beginning 3D Game Development with Unity 4: All-in-one, multi-platform game development. Apress.

Goldstone, W. (2009). Unity game development essentials. Packt Publishing Ltd.

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