

Programa docente del Grado en Diseño

FICHA TÉCNICA

Nombre de la asignatura	Proyectos I (Semestre I)
Curso	2
Itinerario	Audiovisuales
Nombre del docente	Fran Pinel
Núm. de créditos ECTS	8

Descripción asignatura

Proyectos I es el primer eslabón en la cadena de asignaturas proyectuales. Como tal, sienta las bases para el desarrollo de proyectos de diseño y producción audiovisual. La asignatura se centra en explicar y poner en práctica las fases propias de creación: procesos de documentación, análisis de referentes, aplicación de metodologías, investigación en torno a una idea, y pasos necesarios para la consecución de un resultado.

El proyecto de diseño es un ente en cambiante y dependiente del proceso, influido por el posicionamiento crítico y la mirada de la autora y expuesto a las influencias del contexto en que se ubica. Durante la asignatura intentaremos hacernos conscientes de todo ello para producir en resultados coherentes y consecuentes.

Objetivos aprendizaje

Competencias básicas

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Objetivos de aprendizaje. Que el alumno/a sea capaz de:

1. Aplicar la metodología para poder elaborar un proyecto de diseño desde su concepción previa como idea hasta finalizar en la materialización
2. Aglutinar contenidos aprendidos en otras materias e integrarlos en un proyecto
3. Dominar la metodología de la proyectación
4. Controlar la viabilidad del proyecto
5. Tener en cuenta criterios de usabilidad, sostenibilidad y respeto a la diferencia

Objetivos de aprendizaje específicos de la materia

1. Asumir la importancia del proceso de conceptualización y la investigación en torno a un tema de estudio.
2. Aprender a analizar y extraer contenido de los referentes del proyecto, tanto estética como formal y narrativamente.
3. Detectar y aplicar las metodologías específicas requeridas por un proyecto de diseño audiovisual, en sus múltiples posibles dimensiones y formatos.
4. Aplicar los conocimientos técnicos, materiales y herramientas asumidos en otras asignaturas en pos de la producción de proyectos.
5. Fomentar la autonomía de la estudiante respecto a la complejidad de relaciones e interacciones que se establecen en un proyecto de diseño y producción.
7. Fomentar la capacidad de trabajo en equipo y la asunción de roles específicos durante el proceso de producción de un proyecto.

Temario básico

Bloque 1: El proyecto audiovisual: metodologías.

Contexto actual del diseño audiovisual.

El proyecto de diseño: roles y especificidades.

Producción audiovisual: términos y conceptos clave.

Metodologías de producción.

Brainstorming, moodboards y herramientas colaborativas

Documentos de producción.

Bloque 2: Storytelling visual.

Edición, composición e storytelling.

La importancia del color.

Dirección de arte.

Dirección de fotografía.

Bloque 3: Post-producción digital y motion design.

El paradigma digital en la producción audiovisual.

Motion design: animación y storytelling.

Técnicas de iluminación.

Introducción al Pipeline de VFX.

Bloque 4: Formatos expandidos.

Audiovisual y transmedia.

Worldbuilding.

Alternative Reality Games.

Metodología docente

Las clases se dividen principalmente en dos espacios:

- Una primera parte de disertación general entre profesor y alumnas, con el planteamiento de la sesión de trabajo, la presentación del temario y el análisis de referencias aportadas por ambas partes. En esta primera parte de las sesiones se llevará a cabo la explicación de metodologías de producción para su posterior aplicación.
- Una segunda parte de presentación de los contenidos desarrollados durante la semana por parte de las alumnas, con comentarios y propuestas de mejora en cada una de las fases, así como el desarrollo y planificación de los contenidos futuros y las reuniones de producción de los equipos de trabajo.

CRITERIOS Y SISTEMAS DE EVALUACIÓN

¿Qué se evalúa?

La asignatura se evalúa a partir de tres prácticas de producción. El objetivo es que las alumnas puedan llevar a cabo briefings acotados, tanto de forma individual como en grupos reducidos, aplicando en ellos todos los procesos propios de la proyectación en diseño.

Proyecto I. A la maniere de... (20% de la nota final) – Trabajo en grupo

La primera práctica del curso se basa en la recreación de una secuencia cinematográfica replicando las características formales de la misma, pero introduciéndola en un planteamiento narrativo y genérico diferente (de libre elección).

A partir de una serie de escenas planteadas y distribuidas, los grupos de trabajo tendrán que llevar a cabo un proceso de adaptación, trayendo el concepto original de la escena a un contexto narrativo diferente y manteniendo los criterios de dirección artística y fotografía de la pieza original.

Aspectos a trabajar:

- Capacidad de conceptualización y traslación de un guion original a otro contexto.
- Capacidad recreación estética de un imaginario visual, en la dirección artística y la dirección de fotografía.
- Control sobre las herramientas de trabajo y el software de post-producción.
- Gestión del trabajo en grupo y los roles implicados.

Se llevará a cabo una evaluación continuada que requerirá de la entrega de diferentes fases del proceso antes de la presentación de la pieza final:

- 1) Planteamiento de la idea inicial
- 2) Propuesta estética: tratamiento visual (30%)
- 3) Guion adaptado de la pieza (30%)
- 4) Resultado final (40%)

Proyecto 2. Narrativas de las post-verdad (30% de la nota final) – Trabajo individual

El segundo proyecto del semestre explora un concepto clave para nuestro propio perfil, como creadores de narrativas: el de la post-verdad. Post-verdad es toda aquella realidad calificada como verdadera por el simple hecho de que los medios y la comunicación nos lo haga creer. En este proyecto exploraremos las posibilidades del diseño como potencial constructor de narrativas que pueden ser consumidas y tomadas como ciertas, a partir de procesos comunicacionales, interacciones en redes sociales, viralidad, etc.

A lo largo del desarrollo de las ideas, trabajaremos con conceptos como el de worldbuilding, viralidad, ARG, etc., reflexionando sobre la responsabilidad potencial de la diseñadora, en tanto que constructora de narrativas.

Aspectos a trabajar:

- Capacidad de conceptualización y creación de narrativas en formatos transmediales.
- Construcción de un discurso crítico a partir de las herramientas de producción audiovisual.
- Control sobre las herramientas de trabajo y el software de post-producción.

Se llevará a cabo una evaluación continuada que requerirá de la entrega de diferentes fases del proceso antes de la presentación de la pieza final:

- 1) Planteamiento de la idea inicial (10)
- 2) Moodboard y mapa de contenidos de la propuesta (20%)
- 3) Esquemas del modelo de interacción con la narrativa (10%)
- 4) Mock ups y muestras de contenidos (mínimo de 3 elementos) (30%)
- 5) Memoria de producción del proyecto (30%)

Proyecto 3. Cortometraje de ficción (40% de la nota final) - Trabajo en grupo

El último proyecto del semestre se basa en la producción de un cortometraje de ficción. El desarrollo de la pieza implicará la aplicación de las metodologías de producción necesarias para establecer un proyecto de diseño y producción audiovisual, habida cuenta de las fases de pre-producción, producción y post-producción. El proyecto se llevará a cabo en grupo grande y con una separación de roles que cubran los principales perfiles: dirección, producción, dirección de fotografía, arte y guion.

Aspectos a trabajar:

- Conceptualización y desarrollo de la preproducción de una pieza audiovisual de ficción.
- Producción y rodaje.
- Postproducción de audio y vídeo. Etalonaje y composición.
- Gestión de roles dentro del grupo de trabajo,

Se llevará a cabo una evaluación continuada que requerirá de la entrega de diferentes fases del proceso antes de la presentación de la pieza final:

- 1) Idea / sinopsis /argumento (5%)
- 2) Tratamiento visual (5%)
- 3) Guion literario (10%)
- 4) Storyboard (10%)
- 5) Guion técnico (5%)

- 6) Equipo técnico/casting/scouting (5%)
- 7) Plan de rodaje (5%)
- 8) Previa de montaje (10%)
- 9) Propuesta final (25%)
- 10) Memoria de producción (20%)

Competencias de la alumna (asistencia e implicación en la asignatura) (10% de la nota final).

¿Cuándo?

Proyecto 1: Entrega Final – 19/10/22

Proyecto 1: Entrega Final – 23/11/22

Proyecto 3: Entrega Final – Semana de entregas de enero – 16-20/01/23

Ponderación de las actividades de evaluación

Asistencia y participación en clase (10%)

Proyecto I (20%) – Evaluación continua.

Proyecto II (30%) – Evaluación continua.

Proyecto II I(40%) – Evaluación continua.

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

- Acaso, M. (2006) El lenguaje visual. Paidós. Barcelona.
- Eisenstein, Serguei (2001). Hacia una teoría del montaje. Volumen 1. Barcelona: Paidós.
- Eisenstein, Serguei (2001). Hacia una teoría del montaje. Volumen 2. Barcelona: Paidós
- Freire, A.; Vidal, M. (2015). Manual de montaje y composición audiovisual: Técnicas, soluciones, efectos y trucos.
Tarragona: Altaria.
- McKernan B., (2005) Digital Cinema : The Revolution in Cinematography, Post-Production, and Distribution,
Ed.:McGraw-Hill.
- W.Rea P. & K. Irving, D., (2010) Cortos en cine y vídeo: producción y dirección, ed.: Omega.