

Programa docente del Grado en Diseño

FICHA TÉCNICA

Nombre de la asignatura	Proyectos III
Curso	3
Itinerario	Audiovisuales
Nombre del docente	Dr. Fran Pinel
Núm. de créditos ECTS	6 ECTS

Descripción asignatura

La asignatura de Proyectos III es el último escalón en la formación proyectual de la alumna, previa a la realización del TFG. Como tal, pretende aglutinar los conocimientos previos adquiridos en las asignaturas de proyectación, con el objetivo de generar proyectos de diseño y producción audiovisual de diferente índole y formato, asegurando el desarrollo de la investigación teórica pertinente, la concreción de un marco de análisis adecuado, la correcta identificación y aplicación de metodologías y el desarrollo de los procesos técnicos para la consecución de resultados profesionales.

Para ello, la asignatura divide el trabajo del semestre en el desarrollo de dos proyectos de producción de largo recorrido, que subdividirán cada una de las fases de realización para asegurar la consecución de cada una de las áreas de trabajo de una producción, haciendo hincapié en los procesos de preproducción, producción y postproducción, y poniendo especial énfasis en los acabados y consecución de resultados de alto nivel.

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 e integrar los procesos necesarios en la realización de un proyecto de diseño y producción audiovisual.
2. Llevar a cabo una investigación aplicada, posicionada y centrada en las necesidades del proyecto.
3. Aplicar metodologías y procesos para fomentar el desarrollo e ideación a partir de una propuesta.
4. Detectar y aplicar las metodologías necesarias acordes a la naturaleza del proyecto audiovisual
5. Fomentar la asunción de roles específicos dentro de equipos de trabajo.
6. 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. Establecer miradas propias, posicionadas y arriesgar en el planteamiento conceptual y formal de los proyectos.

Temario básico

Bloque 1: Introducción al proyecto de ficción audiovisual (videoclip).

Introducción a la producción de proyectos de ficción audiovisual.

Ejemplos, obras y referencias.

Visionado y análisis de proyectos anteriores.

Historia del Videoclip.

Configuración de grupo, roles y perfiles de trabajo.

Introducción a las metodologías de preproducción.

Brainstorming.

Moodboards.

Gráfica de intensidades de la propuesta.

Bloque 2: Guionaje y procesos de preproducción del proyecto de ficción.

Narrativa en proyectos de ficción enfocados al clip musical.

Argumento y tratamiento visual de la propuesta.

Cronogramas de producción.

Guion literario y construcción de la narrativa.

Storyboard y guion técnico.

Equipo técnico, *scouting* y *casting*.

Propuesta de dirección artística y fotográfica.

Esquemas de iluminación.

Bloque 3: Producción del proyecto de ficción.

Plan de rodaje.

Estudio presupuestario.

Planificación de *shooting*.

Bloque 4: Postproducción del proyecto de ficción.

Selección, edición y PREVIS de post-producción.

Montaje y etalonaje (edición de color).

Composición y VFX.

Bloque 5: Proyecto Individual: *Eye Candy*.

Conceptualización y análisis.

Narrativa y planteamiento formal.

Investigación técnica.

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.
 - Una tercera parte de trabajo autónomo del grupo, desarrollo y planificación de contenidos futuros.
-

CRITERIOS Y SISTEMAS DE EVALUACIÓN

¿Qué se evalúa?

La asignatura se evalúa a partir de dos prácticas de producción. Uno de los objetivos principales al plantear proyectos de largo recorrido, es acercar los *timings* y procesos de trabajo en el aula a los tiempos propios de una producción real, permitiendo con ello desarrollar de forma dilatada cada una de las fases. Esta distribución del tiempo pretende establecer también una preparación frente a la planificación temporal propia de un TFG. Se plantean los siguientes proyectos de producción.

Proyecto I. Producción de ficción: clip musical. (70% de la nota final)

La primera práctica del curso supone la creación de un proyecto completo de ficción audiovisual enfocado al ámbito del videoclip. Se trata de un proyecto de larga duración (12 semanas), en el que abordaremos de forma exhaustiva todas las fases propias de la producción audiovisual, desde el planteamiento de la idea hasta la postproducción final de los contenidos, pasando por la construcción de un universo estético (arte, fotografía...) y narrativo (guion, concepto, personajes...).

El proyecto se realiza en grupo, estableciendo una división de roles semejante a la de una producción real, y asumiendo con ello la variedad de perfiles implicados. Uno de los factores relevantes es que (desde el punto de vista de la producción), debe tratarse de un proyecto real, lo que implica la búsqueda de un/a artista colaborador/a y la producción de una pieza real con el fin de promocionar su obra.

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, concepto y tratamiento visual (10%) – Semana 5
 - 2) Guion literario (10%) – Semana 6
 - 3) Storyboard (5%) – Semana 7
 - 4) Guion técnico (5%) – Semana 8
-

- 5) Plan de rodaje y presupuesto (5%) – Semana 9
- 6) Resultado final (25) – Semana 12
- 7) Memoria de producción (30%)
- 8) Presentación (10%)

Proyecto 2. *Eye Candy*. (20% de la nota final)

Eye Candy es un proyecto singular y de menor duración, que tiene el objetivo de explotar las inquietudes conceptuales y técnicas de la alumna en un período reducido de tiempo. El proyecto tiene un *briefing* totalmente abierto en el que el único objetivo es desarrollar una pieza final, dentro de un ámbito del diseño o la producción inexplorado para la alumna, y que requiera una exploración profunda de los conceptos, los procesos y las técnicas para llevarlo a cabo.

Este proyecto tiene como objetivo fomentar dos cuestiones:

- Por un lado, la idea de que nos desenvolvemos en un ámbito profesional cambiante y en continua evolución, que nos obliga a investigar y aprender rápidamente de estos procesos, asumir nuevas formas de aplicar técnicas o conocer nuevas herramientas. Ante este escenario tan variable debemos ser adaptables y asumir conocimientos, procesos y herramientas constantemente.
- Por otro, el proyecto se abre a una exploración de los intereses más marcados de la alumna, en un momento previo a la consecución del TFG y con un margen abierto a explorar en profundidad técnicas, procesos o metodologías hasta el momento no profundizadas.

Se llevará a cabo una evaluación continuada que constará de las siguientes fases:

- 1) Marco teórico y análisis. Brainstorming y moodboards (20%) – Semana 14
- 2) Investigación técnica (20%) – Semana 15
- 3) Memoria Final (10%) – Semana de entregas de febrero
- 4) Resultado (50%)

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

¿Cuándo?

Proyecto 1: Entrega Final – Diciembre
Proyecto 2: Entrega Final – Febrero

Ponderación de las actividades de evaluación

Asistencia y participación en clase (10%)
Proyecto I (70%) – Evaluación continua.
Proyecto II 23(20%) – 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 Distribu- tion, Ed.:McGraw-Hill.
- W.Rea P. & K. Irving, D., (2010) Cortos en cine y vídeo: producción y dirección, ed.: Omega.