

Guia docente del Grado en Diseño

Nombre de la Asignatura	GRÁFICA PARA PUBLICIDAD
Curso	4º
Mención	G+AV
Nombre del equipo docente	Albert Puig
Núm. de créditos ECTS	4

Descripción de la asignatura / Objetivos

La asignatura de Gráfica para Publicidad está orientada a explorar el diseño gráfico en movimiento como herramienta de comunicación visual aplicada al entorno publicitario. El curso parte de una base práctica y conceptual donde el software After Effects actúa como eje vertebrador para desarrollar piezas audiovisuales breves, impactantes y técnicamente profesionales.

A lo largo del curso, el alumnado se enfrentará a proyectos que combinan técnicas gráficas en 2D y 2.5D, principios de animación, diseño tipográfico cinético y procesos de integración con imagen real o generada por ordenador. Se fomentará una mirada crítica y experimental hacia los lenguajes visuales contemporáneos, incorporando también herramientas complementarias y recursos de inteligencia artificial, que amplían las posibilidades creativas y técnicas del diseñador actual.

Se trabajará a partir de una metodología proyectual que permitirá al estudiante conceptualizar, desarrollar y presentar sus propuestas de forma coherente, tanto en el plano formal como discursivo. Los proyectos estarán alimentados por referentes del mundo del diseño, la publicidad, el arte digital y el motion graphics, con una clara orientación hacia la producción de piezas aplicables a contextos reales de comunicación visual.

Competencias y Resultados de Aprendizaje

Competencias básicas

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.

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

2. Saber aplicar las técnicas de representación adecuadas.
3. Conocer los programas informáticos.
4. Tener soltura en el dibujo.
6. Conocer las técnicas y programas de ilustración.

Objetivos de aprendizaje específicos de la materia:

1. Profundizar en conocimientos del software After Effects y explorar posibilidades varias en el desarrollo de nuevas propuestas de motion graphics.
2. Preparar al alumno en técnicas avanzadas de uso profesional en After Effects, abordando cuestiones y herramientas que giran alrededor del 2D.
3. Comprender como elaborar, bajo la metodología proyectual, una producción audiovisual.
4. Mostrar flujos de trabajo para composición de la imagen final en After Effects, después de su exportación de

Cinema 4D.

5. Ampliar el bagaje de referencias audiovisuales en el campo del 2D.

Contenido

1. Revisión genérica del software After Effects y de la composición.
2. Revisión de los principios de animación y de las herramientas que participan.
3. Profundización en la diversidad de recursos para trabajar en el campo del diseño gráfico.
4. Análisis y visualización de referencias.
5. Efectos de partículas en After Effects.
6. Revisión de plugins y expresiones.
7. Composición y animación 3D (2.5D) en After Effects.
8. Camera tracking.

Metodología Docente

La metodología de la asignatura surge de la praxis: la realización de dos proyectos principales de evaluación continua que se alimentaran de pequeños ejercicios de corto recorrido con el conocimiento impartido en clase. Parte del horario magistral se dedicará al seguimiento de los proyectos finales del alumnado.

El alumnado contará con el apoyo de tutorías en horas lectivas y otras fuera de las horas programadas.

El profesor queda a su disposición para resolver cualquier duda en el aula o a través de apuig@esdi.edu.es

EVALUACIÓN – Actividades Formativas

¿Qué se evalúa?

Para la evaluación de las prácticas principales, así como de los ejercicios/parciales que se realizarán en paralelo, se valorará:

- a. Comprensión mínima de los objetivos planteados en cada ejercicio.
- b. Nivel de presentación formal y técnica.
- c. Cumplimiento de las normas de presentación y de los plazos de entrega de las actividades.
- d. La rigurosidad en la investigación realizada
- e. La capacidad de seleccionar información relevante.
- f. La capacidad de sintetizar la información y de conceptualizar a partir de esta.
- g. El uso de herramientas visuales para la ideación en equipo.
- h. La capacidad de definir objetivos claros y de plantear estrategias para conseguirlos.
- i. La capacidad de representar visualmente la propuesta y de argumentar su valor.
- j. La coherencia entre el formato de presentación y el proyecto.
- k. Ser capaz de elaborar un discurso propio y coherente que permita llegar a una síntesis de conceptos y a unos puntos clave del proyecto.

Convocatorias Ordinaria y Extraordinaria

Evaluación en convocatoria Ordinaria (Evaluación continuada)

EX 1 – Keyframes | Octubre

EX 2 - Kinetic Typography Intro | Noviembre

EX 3 - EX 3 - Composición Soldado | Enero

PRAC 1 - Póster Audiovisual | Diciembre

PRAC 2 - Loop / Instalación AV | Febrero

Peso de las actividades de evaluación continuada

20% Media de los siguientes puntos:

- Asistencia a clase.
- Participación del alumno en el desarrollo de la asignatura.

30% Media de los ejercicios/parciales (EX) realizados durante el cuatrimestre.

50% Media de las practicas (PRAC) realizadas durante el cuatrimestre.

La normativa de evaluación general de la escuela indica que para aprobar la asignatura se deben entregar obligatoriamente todos los elementos evaluables planteados y que estos deben obtener una nota mínima de 4 para poder hacer media. Si algún elemento no está presentado su nota será un NP (no presentado) y la nota final de la convocatoria ordinaria será también un NP.

Si alguno de los elementos evaluables no llega a la nota de 4, la nota final de la asignatura se evaluará como un NA. En ambos casos la asignatura no se puede superar en convocatoria ordinaria y el alumno deberá recurrir a la convocatoria extraordinaria de acuerdo con el punto siguiente.

Evaluación en convocatoria Extraordinaria

El alumno/a que no supere la asignatura en la convocatoria ordinaria a final del periodo de clase, se podrá presentar a la convocatoria extraordinaria de recuperación, cuyas fechas están indicadas en el calendario académico.

En convocatoria extraordinaria el profesor decidirá la forma de evaluación de manera personalizada para cada alumna, en función de las circunstancias que la hayan llevado a no poder aprobar la asignatura en la convocatoria ordinaria. Con todo, se identifican dos casuísticas principales:

- Alumnos que han asistido de forma más o menos regular a clase y que el profesor puede acreditar un seguimiento aceptable de los contenidos de la asignatura y que han hecho entrega de parte de los trabajos requeridos
- Alumnos que no han asistido a clase o su asistencia ha sido irregular y que prácticamente no han entregado ninguna tarea durante el curso y por lo tanto el profesor, no puede acreditar un seguimiento y conocimiento mínimo de los contenidos: En este caso, además de completar las entregas requeridas durante el curso (con modificaciones para evitar el plagio o no) y eventualmente tener que hacer alguna tarea extraordinaria, la alumna deberá someterse obligatoriamente a una prueba de nivel (examen escrito u oral, prueba práctica de taller etc.) para poder aprobar la asignatura.

En ambos casos, se deberán entregar todos los ejercicios y/o proyectos realizados durante el curso. Si alguno de estos ya fue presentado previamente, no será necesario volver a enviarlo al docente. Sin embargo, aquellos trabajos que no hayan sido entregados deberán ser presentados para poder optar a la aprobación de la asignatura. El resultado de esta evaluación extraordinaria determinará si el alumno aprueba o no la asignatura, con una nota máxima de 5. En el caso de alumnos con asistencia irregular o que no hayan asistido a clase (segunda casuística), se les realizará además una prueba de nivel para poder aprobar.

Asistencia a clase y normativa general

Las y los alumnos tienen el deber asistir obligatoriamente a las clases. El incumplimiento de esta norma puede conllevar la pérdida del derecho a evaluación continuada (convocatoria ordinaria) de la asignatura.

En esta asignatura se aplica la normativa general indicada en las guías académicas de la ESDi y en particular con respecto a la asistencia a clase hay que saber que: El porcentaje mínimo de asistencia para mantener el derecho a la evaluación continuada es del 80%, o sea, la alumna puede tener un máximo del 20% de faltas sin justificar. En el caso de las faltas justificadas, el hecho de tener un número muy elevado de faltas de asistencia, aunque éstas sean justificadas, no exime al alumnado de tener que seguir la asignatura y la evaluación continuada de forma adecuada, es decir se deben entregar las tareas requeridas por el profesor y hacer las pruebas planificadas. Cuando el cómputo total de faltas, sumando justificadas y no justificadas llegue al 30%, el/la alumno/a también puede perder la evaluación continuada. El profesor consultará con el tutor o con coordinación académica antes de tomar y comunicar la decisión de pérdida de la evaluación continuada de una alumna.

La puntualidad al inicio de las clases es importante: 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.

La asistencia a una clase es completa si la alumna asiste a la misma desde el principio hasta el final. Las y los alumnos que abandonen la clase antes de su finalización sin hablarlo y justificarlo al profesor, tendrán una falta de asistencia en toda la clase entera. El hecho de comunicarlo al profesor no implica necesariamente que el alumno no tenga la falta de asistencia, este hecho queda a criterio del profesor en función del motivo por el que la alumna se ausenta.

El uso de dispositivos tecnológicos (ordenadores, tablets, dispositivos móviles etc.) podrá ser restringido e incluso prohibido por el profesor si se evidencia un mal uso de estos, en particular, si se utilizan en el aula para realizar tareas ajenas a la asignatura que se imparte. Esta norma se podrá aplicar individual o colectivamente.

Fuentes de información

Crook, I., & Bearer, P. (2017). Fundamentos del motion graphics. Promopress.

Merritt, D. (2003). Grafismo electrónico en televisión: del lápiz al píxel. Gustavo Gili.

Otras informaciones

Ante cualquier duda, se podrá contactar con el docente mediante correo electrónico (apuig@esdi.edu.es) o bien a través de ClassLife para solventar cualquier duda o incidencia.