

Títol de grau en ensenyaments artístics superiors

Guia docent de PROJECTES DE DISSENY
MULTIMÈDIA

**ESPECIALITAT DISSENY GRÀFIC. ITINERARI DE
FOTOGRAFIA I CREACIÓ AUDIOVISUAL**

Curs 2021/2022

Esquema de la guia

1. Dades d'identificació • 2. Objectius generals i contribució de l'assignatura al perfil professional de la titulació • 3. Coneixements recomanats 4. Competències de l'assignatura • 5. Resultats d'aprenentatge • 6. Continguts 7. Volum de treball/ Metodologia • 8. Recursos • 9. Avaluació • 10. Bibliografia

1. Dades d'identificació

DADES DE L'ASSIGNATURA			
Centre	EASD de València		
Grau	Disseny		
Departament	Ciència i tecnologia		
Mail del departament			
Nom de l'assignatura	Projectes de disseny multimèdia		
Web de l'assignatura			
Horari de l'assignatura	Mireu l'aplicació		
Lloc on s'imparteix		Hores setmanals	6
Codi		Crèdits ECTS	6
Cicle		Curs	3r
Durada	Segon semestre		
Caràcter de l'assignatura	Bàsica		
Tipus d'assignatura			
Llengua vehicular	Valencià / castellà		
DADES DE LES PROFESSORES/PROFESSORS			
Professores responsables	José Vidal / Miquel Mestre		
Correu electrònic	jvidal@easdvalencia.com, mmestre@easdvalencia.com		
Horari de tutories	Mireu l'aplicació		
Lloc de les tutories	Mireu l'aplicació		

2. Objectius generals i contribució de l'assignatura al perfil professional de la titulació

1_Fer presentacions multimèdia.

Elaborar i projectar una presentació didàctica. Fer servir eines i recursos per a generar una narració amb imatges, tipografia, efectes de so i vídeo:

Les presentacions són cada cop més habituals en qualsevol entorn professional. Es fan servir per a la comunicació de projectes, investigacions, idees o objectius entre distints agents: empreses i els seus clients, entre departaments; entre membres d'un equip o entre equips de disseny; divulgació d'estudis tècnics a grups no especialitzats, a representants públics, etc.

2_Utilitzar la recerca visual.

Fer servir tècniques i recursos gràfics per a fer una investigació visual senzilla i eficaç.

El pensament visual ajuda a fer visible el procés intel·lectual que hi ha darrere d'un disseny. Els recursos més habituals són els mapes mentals, *moodboards*, l'anàlisi visual i els diagrames.

3_Fer projectes interactius i multimèdia.

Emprar el web com a suport principal, amb recursos que poden procedir de treballs elaborats en altres assignatures o cursos.

A hores d'ara el web és l'entorn més complet i versàtil per a crear un projecte multimèdia. També es podrien fer servir eines d'*authoring*, ús de programació bàsica orientada a objectes, etc, si els estudiants demostren experiència prèvia. Programari per a fer maquetes o *mockup* emuladors d'HTML, CSS i JavaScript.

Fer pràctiques amb tecnologia actual que facilita la producció de creacions interactives. Treballar també altres recursos com ara la fotografia panoràmica 360°, QTVR, realitat augmentada o vídeo interactiu, segons l'experiència del professorat.

Comprendre i utilitzar amb propietat els conceptes d'arquitectura de la informació, la *usabilitat* i l'experiència d'usuari *UX*.

Els objectius es complementen amb:

CURS	ASSIGNATURA	COMPETÈNCIES
3 ^r	Gestió del disseny (contingut de pressupostos)	CG22
3 ^r	Televisió, publicitat i peces de comunicació (recursos audiovisuals comuns)	CE1
3 ^r	Fotografia d'autor	CE8

3. Coneixements previs recomanats

Hom recomana l'alumnat un nivell avançat en l'ús del programari d'edició de vídeo i de bitmap, a més a més d'un coneixement arrelat de la metodologia dels projectes fotogràfics i dels audiovisuals.

CURS	ASSIGNATURA	COMPETÈNCIES
1r	Llenguatges i tècniques digitals	CT4 CG20
1r	Narrativa i muntatge	CG2 CG3
1r	Fotografia i mitjans audiovisuals	CG2 CE8
2n	Projectes fotogràfics	CE1 CE8
2n	Projectes de creació audiovisual	CE11 CE8

4. Competències de l'assignatura

Competències transversals

CT1. Organitzar i planificar el treball de forma eficient i motivadora.

CT4. Utilitzar eficientment les tecnologies de la informació i la comunicació.

CT9. Integrar-se adequadament en equips multidisciplinaris i en contextos culturals diversos.

Competències generals

CG2. Dominar els llenguatges i els recursos expressius de la representació i la comunicació.

CG7. Organitzar, dirigir i/o coordinar equips de treball i saber adaptar-se a equips multidisciplinaris.

CG18. Optimitzar la utilització dels recursos necessaris per aconseguir els objectius previstos.

Competències específiques

CE1. Generar, desenvolupar i materialitzar idees, conceptes i imatges per a programes comunicatius complexos.

CE8. Conèixer els canals que serveixen de suport a la comunicació visual i utilitzar-los conforme als objectius de comunicació del projecte

5. Resultats d'aprenentatge

RESULTATS D'APRENTATGE	COMPETÈNCIES RELACIONADES
<p>R1. Presenta una idea, investigació o projecte de forma eficaç amb l'ajut d'una projecció amb diverses pantalles, animació i so.</p> <p>Indicadors:</p> <p>I.1. Utilitza correctament el llenguatge oral i gestual. Evidències: no llegeix, no deambula ni expressa nervis o malestar, no fa servir paraules paràsites.</p> <p>I. 2. Les pantalles són homogènies entre elles i fàcils d'entendre. Evidències: Hi ha jerarquia comuna, hi ha pocs elements, utilitza imatges grans i simples.</p> <p>I. 3. Hi ha vídeo, animacions i so que enriqueixen el relat. Evidències: l'ordinador no es bloqueja, les animacions i el so comuniquen idees més ràpidament que la imatge estàtica i el silenci, no fan nosa. El vídeo triat és breu i complementa el relat de la presentació.</p> <p>I.4. Coneix el tema. Evidències: no llegeix, el relat que conta coincideix amb fonts solvents, fa servir un vocabulari específic i adient al tema.</p>	<p>CT1, CT4, CG18</p>
<p>R2. Participa en un treball en equip en el qual cerca informació, la selecciona i filtra, extrau conclusions i les comparteix amb el grup.</p> <p>Indicadors:</p> <p>I.1. Assumeix el repartiment de feines. Evidències: Reuneix una part de la informació (text, imatges o vídeo) relacionada amb un tema tecnològic, la sintetitza, la comunica oralment i visual al seu equip.</p> <p>I.2. Té capacitat crítica i de consens. Evidències: argumenta la seua selecció i, si no es considerada adient o suficient per l'equip, la torna a elaborar.</p> <p>I.3. Genera una part dels recursos compartits. Evidències: és autora/or d'alguns elements (animació, maquetació, contingut, pantalles...) que està al treball enllestit.</p> <p>I.4. Completa el treball. Evidències: la part elaborada per l'alumna/e és imprescindible per la comprensió del treball enllestit o augmenta el seu significat.</p> <p>I.5. Participa a classe. Evidències: té habilitats orals per a generar debat, intervindre'n i justificar la seua opinió.</p>	<p>CT9 CG7</p>

<p>R3. Mostra la fase de recerca, conceptualització i ideació d'un projecte de forma visual. Aplica el pensament visual a la metodologia projectual i a la seua comunicació.</p> <p>Indicadors:</p> <p>I.1. Analitza visualment creacions, produccions o espais web. Evidències: Descriu els elements d'un fotograma o pantalla amb l'ajut de fletxes i textos, comenta la composició, el color, el simbolisme... Extrau conclusions i determina quina emoció comunica.</p> <p>I.2. Descriu visualment el públic objectiu o <i>target</i> Evidències: Utilitza diagrames (formes, símbols i signes) per a mostrar quantitats, percentatges, tendències...</p> <p>I.3. Genera idees a partir d'un concepte. Evidències: dibuixa un mapa mental elaborat, escriu paraules de camp semàntics diferenciats i les creua, fa pluja d'idees i filtra resultats...</p> <p>I.4. Pot transformar un concepte en imatges. Evidències: crea un moodboard on mostra colors, fotos, textures que en el seu conjunt expressen una idea, emoció, estat d'ànim...</p>	<p>CG2, CG18</p>
<p>R4. Publica projectes fotogràfics o audiovisuals sobre un suport interactiu, que comunica idees o valors i utilitza simultàniament recursos diversos.</p> <p>Indicadors:</p> <p>I.1. Segueix la metodologia. Evidències: Presenta per separat les fases de recerca, conceptualització, ideació, producció i avaluació.</p> <p>I.2. Empra continguts multimèdia adequats. Evidències: sap col·locar text, imatges, animacions, so i vídeo. Els recursos milloren la comprensió del tema.</p> <p>I.3. Funcionalment és comparable als estàndards actuals. Evidències: el suport és <i>responsive</i> (adaptatiu), accessible (es carrega amb facilitat), fàcil d'utilitzar (no necessita aprenentatge).</p> <p>I.4. Gràficament és comparable als estàndards actuals. Evidències: l'aspecte visual de la publicació és homogeni, s'identifica immediatament el tema i funció del projecte.</p> <p>I.5. És útil (suposa un benefici per l'usuari). Evidència: comunica, transmet amb facilitat el tema, idea, valor, relat... al públic objectiu.</p> <p>I.6. El contingut compleix amb els objectius de comunicació. Evidències: es poden comparar les intencions expressades al principi del procés amb els resultats.</p>	<p>CT9, CE1, CE8</p>

R5 Utilitza programari multimèdia i interactiu. Indicadors: I.1. Realitza exercicis on es fan servir eines pròpies de distintes aplicacions. Evidències: sap fer <i>rollovers (hover)</i> , enllaços, menús, carrusels de fotos, pàgines mestres. Pot publicar un treball en HTML. Pot canviar imatges i vídeos de format.	CT4
--	-----

6. Continguts

Introducció:

Multimèdia és imatge, so, vídeo, text, animació i interactivitat integrats harmònicament sobre un sol suport. La convergència d'àrees que abans estaven separades és una realitat en la comunicació digital quotidiana. Fins tal punt s'ha transformat la cultura que els nostres alumnes ja no coneixen cap dispositiu, web, *app* o videojoc que no siga multimèdia. Per a crear productes d'aquestes característiques cal conèixer, doncs, els llenguatges que els diferents mitjans fan servir, analitzar-los i interpretar-los.

Descriptors normatius:

Definició i realització de projectes en els diferents camps de l'especialitat. El projecte multimèdia.

Tècniques per a la visualització d'idees. Informació bàsica (*briefing*). El *briefing* creatiu.

El disseny gràfic audiovisual. Preproducció, producció i postproducció de projectes d'imatge en moviment.

Gestió de projectes de disseny fotogràfic i audiovisual. Pressupostos i anàlisis de viabilitat.

Tecnologia digital per a la presentació, la comunicació del projecte i el desenvolupament de la fotografia.

Desenvolupament de projectes interdisciplinaris. El treball en equip. Mètodes de recerca i experimentació propis de la matèria.

7. Volum de treball/ Metodologia

7.1 Activitats de treball presencial			
ACTIVITATS	Metodologia d'ensenyament-aprenentatge	Relació amb els resultats d'aprenentatge	Volum de treball (en nº hores o ECTS)
Classe presencial	Exposició de continguts per part de la professora/professor o en seminaris, anàlisi de competències, explicació i demostració de capacitats, habilitats i coneixements a l'aula.	R1	4h
Classes pràctiques	Sessions de treball en grups supervisades pel professor. Estudi de casos, projectes, tallers, problemes, estudi de camp, aula d'informàtica, laboratori, visites a exposicions/concerts/representacions/audicions..., cerca de dades, biblioteques, en Internet, etc. Construcció significativa del coneixement a través de la interacció i activitat de l'alumne.	R1, R2, R5	30h
Exposició treball en grup	Aplicació de coneixements interdisciplinaris.	R1, R2	6h
Tutoria	Atenció personalitzada i en petits grups. Període d'instrucció i/o orientació realitzat per una tutora/or amb l'objectiu de revisar i discutir els materials i temes presentats en les classes, seminaris, tallers, lectures, realització de treballs, projectes, etc.	R3, R4	15h
Avaluació	Conjunt de proves (orals i/o escrites) emprades en l'avaluació inicial o formativa de l'alumnat.	R1, R2, R3, R4 i R5	5h
SUBTOTAL			60
7.2 Activitats de treball autònom			
ACTIVITATS	Metodologia d'ensenyament-aprenentatge	Relació amb els resultats d'aprenentatge	Volum de treball (en nº hores o ECTS)
Treball autònom	Estudi de l'alumnat: preparació i pràctica individual de lectures, textos, interpretacions, assajos, resolució de problemes, projectes, seminaris, tallers, treballs, memòries, ... per exposar o lliurar durant les classes teòriques, classes pràctiques i/o tutories de petit grup.	R1, R3, R4 i R5	70
Estudi pràctic	Preparació en grup de lectures, textos, interpretacions, assajos, resolució de problemes, projectes, seminaris, tallers, treballs, memòries, ... per a exposar o lliurar durant les classes teòriques, classes pràctiques i/o tutories de petit grup.	R1 i R2	20
Activitats complementàries	Preparació i assistència a activitats complementàries com ara tallers, congressos, conferències, ...		
SUBTOTAL			90
TOTAL			150

8. Recursos

Projector i àudio connectats a un ordinador.

Articles i textos.

Joc *online* de preguntes i respostes.

Programari següent:

Sistemes web CMS (Wordpress, Wix...)

Editor de mapa de bits o *raster*.

Editor vectorial.

Programari de disseny editorial.

Programari d'edició de vídeo i àudio.

Eines d'*authoring*: *Adobe Animate, Google web designer...*

Mockup per a web: Adobe Muse, Invision, Adobe XD, Sketch, Marvel...

Plantilles web i presentacions: Adobe Portfolio, Adobe Spark....

App de supervisió de projectes i treball en grup: Trello, Jira, Confluence,

9. Avaluació

9.1 Convocatòria ordinària		
9.1.1 Alumnes amb avaluació contínua		
INSTRUMENTS D'AVALUACIÓ I CRITERIS D'AVALUACIÓ/QUALIFICACIÓ	%	Resultats d'aprenentatge avaluats
Presentació multimèdia en grup	5%	R1
Exercicis d'ús de programari	5%	R2
Projecte multimèdia I (portfoli)	40%	R5
Projecte multimèdia II (Exposició fotogràfica)	40%	R1, R3 i R4
Actitud Intervenció positiva a classe. Evidències: parla/debat/pregunta durant la classe en relació al tema del dia.	10%	R2
9.1.2 Alumnes amb pèrdua d'avaluació contínua (+20% faltes d'assistència)		
D'AVALUACIÓ I CRITERIS D'AVALUACIÓ/QUALIFICACIÓ	%	Resultats d'aprenentatge avaluats
Presentació multimèdia	5%	R1
Exercicis d'ús de programari	5%	R2
Projecte multimèdia I (portfoli)	40%	R5
Projecte multimèdia II (Exposició fotogràfica)	40%	R1, R3 i R4
Examen de programari	10%	R5

9.2 Convocatòria extraordinària		
9.2.1 Alumnes amb avaluació contínua		
INSTRUMENTS D'AVALUACIÓ I CRITERIS D'AVALUACIÓ/QUALIFICACIÓ		Resultats d'aprenentatge avaluats
Presentació multimèdia en grup	5%	R1
Exercicis d'ús de programari	5%	R2
Projecte multimèdia I (portfoli)	40%	R5
Projecte multimèdia II (Exposició fotogràfica)	40%	R1, R3 i R4
Actitud	10%	R2
9.2.2 Alumnes amb pèrdua d'avaluació contínua (+20% faltes d'assistència)		
INSTRUMENTS D'AVALUACIÓ I CRITERIS D'AVALUACIÓ/QUALIFICACIÓ		Resultats d'aprenentatge avaluats
Presentació multimèdia en grup	5%	R1
Exercicis d'ús de programari	5%	R2
Projecte multimèdia I (portfoli)	40%	R5
Projecte multimèdia II (Exposició fotogràfica)	40%	R1, R3 i R4
Examen de programari	10%	R5

9.3 Condicions de lliurament, avaluació i qualificació

Els treballs i projectes no lliurats durant el termini establert no s'acceptaran. La qualificació final serà de *no apte*. La recuperació del mateix es realitzarà a la fi de curs.

Els criteris d'avaluació de cada projecte o treball estan descrits al *briefing*.

Cal un 5 en cada element avaluat d'un treball o projecte per a fer mitjana.

Cal un 5 en cada treball o projecte per a fer mitjana.

EXAMEN

És requisit imprescindible per a presentar-se a l'examen haver lliurat tots els treballs, exercicis i projectes.

No es podrà realitzar cap examen, ni prova específica, passada l'hora establida per al seu inici.

Si la professora/or observa que el treball realitzat per l'alumne no és concloent/suficient per a l'avaluació, realitzarà les proves específiques/exàmens que considere oportunes per a la seua avaluació. Aquest apartat és indispensable superar-ho per a aprovar l'assignatura.

Cal que l'alumnat s'informe dels treball i proves que ha de fer i lliurar en aquesta convocatòria. Les tutories o hores d'atenció a alumnes és el mitjà adequat per a informar-se, no s'utilitzarà el correu electrònic o altre sistema telemàtic una volta finalitzen les classes.

10. Bibliografia

Bàsica

Rodríguez, H. (2009). *Imagen digital, conceptos básicos*. Barcelona, Espanya: Marcombo.

Ze-Nian Li, Drew, M. S. (2016). *Nuevos Fundamentos de multimedia*. Prentice Hall.

De consulta

Royo, J., (2005) *Diseño digital*. Barcelona, Espanya: Paidós Ibérica.

Krug, Steve (2006), *No me hagas pensar*. Prentice Hall.

Johansson, K., Lundberg, P., Ryberg, R. (2011). *Manual de producción gráfica, recetas*. Barcelona, Espanya: GG.

Dabbs, A., Campbell, A. (2004). *Biblia del diseñador digital*. Evergreen.

Lèxic de fotografia català-castellà-francès-anglès:

https://slg.uib.cat/digitalAssets/149/149362_foto.pdf