

Graduat Superior en Disseny
Curs acadèmic **2009-2010**

Programa

Assignatura
29203A **CREACIÓ AUDIOVISUAL**

6 crèdits	2n cicle	Optativa	Semestral
-----------	----------	----------	-----------

Llengua o llengües de docència:

Professorat: Nicolás Rosales

1. Descriptor

Aplicació de recursos audiovisuals específics com a suport d'expressió i creació.

2. Continguts i objectius

L'assignatura vol ajudar a crear professionals creatius, intel·ligents i segurs de si mateixos, que sàpiguen fer front a les diverses vicissituds d'aquesta professió. Amb aquest plus de qualitat, que era un valor afegit que ha distingit els alumnes d'Eina.

L'objectiu és fer renéixer aquest punt d'experimentació, de creativitat, d'impacte.

La classe s'ha convertit en una experiència viva de superació personal, ja que els estudiants descobreixen que parlant en públic i fent crítica, amb el temps, es fan autocrítics, superen vergonyes i aprenen a valorar la crítica dels altres. D'aquesta manera, assumeixen mancances i virtuts.

Els mateixos valoren cada treball que es fa en aquesta classe, tots són autors, crítics i empresaris en un moment o un altre de la classe, i això els permet prendre diferents actituds. Aquesta dicotomia també és important perquè els enriqueix quant a atenció i comprensió d'altres punts de vista.

Tot això es planteja donant llibertat a l'alumne perquè, des de la seva opinió personal, es desenvolupi com a creatiu, sense imposar cap criteri que no sigui el de la lògica i la creativitat.



3. Competències que l'estudiant ha d'assolir

3.1 Competències específiques:

CE3 - Sintetitzar els coneixements i les habilitats d'expressió plàstica, de tècniques de representació i de materials i tecnologies productives que permetin plantejar i desenvolupar projectes de disseny.

CE9 - Demostrar que coneix l'ús del mitjà audiovisual, l'entorn digital i les seves eines de creació i producció i que hi està familiaritzat.

CE22 - Dominar els llenguatges plàstics per adequar les intencions comunicatives i expressives a l'ús de les tècniques i els mitjans artístics.

3.2 Competències transversals:

CT5 - Dominar el mitjà informàtic i les tecnologies digitals.

CT6 - Estar capacitada per treballar en equip i tenir aptituds per al diàleg amb els diferents agents i les diverses disciplines que poden intervenir en el desenvolupament d'un projecte de disseny.

CT11 - Tenir capacitat d'adaptació a l'entorn professional nacional i internacional, concretament, als canvis tecnològics, socials i econòmics que es van produint.

CT17 - Demostrar que coneix els fenòmens innovadors i també els nous llenguatges i les noves propostes culturals.



4. Temari

El programa d'aquesta assignatura es basa en l'estudi i la realització d'un canal de televisió en la seva faceta gràfica.

Tema 1. Començarem amb la creació de la marca del canal

Tema 2. Creació dels separadors o cortinetes

Tema 3. Realització d'un informatiu, la seva capçalera i les diagramacions

Tema 4. Disseny d'un nombre més o menys extens de capçaleres de programes

Tema 5. Treball conceptual i realització d'un *storyboard*

Cal un bon domini de programes de grafisme, com ara Photoshop o Frenand, ja que es tracta d'una assignatura d'especialització en disseny gràfic.

L'objectiu és que a final de curs cada alumne tingui un llibre de treballs de prou qualitat perquè pugui servir de mostra en una possible entrevista de feina. Per això, quan cada treball sigui aprovat, us recomanem fer-ne tantes còpies en paper o en disc com integrants tingui el grup, per assegurar-vos que a final de curs tots en teniu una.

5. Avaluació

Com a exercici pràctic, crearem des dels fonaments la imatge gràfica d'una cadena de televisió. Aquest exercici engloba totes les necessitats gràfiques per a la seva emissió, des del logotip fins a la marca, la imatge corporativa, les caretes de programes, els separadors, etc.

L'objectiu final d'aquest curs és crear un arxiu de treballs amb prou qualitat perquè pugui ser mostrat a possibles entrevistes de feina i que hauria de reflectir un projecte integral de canal de TV.

A la puntuació final s'estimaran tres variables:

- Assistència a classe i puntualitat: 10%

- Intervenció de l'alumne (segons el grau d'interacció de l'alumne a la classe, els comentaris i les crítiques): 10%

- Treballs (qualitat, inventiva, creativitat, presentació): 80%

7. Metodologia

Les classes es plantegen com a sessions de treball real, com si fóssim en un despatx professional. Per tant, es tracta d'idear, practicar i compartir dubtes i descobriments amb la resta dels companys.

8. Activitats de l'estudiant

Les activitats de classe són eminentment pràctiques, tal com es detalla al llarg del programa.

Les activitats fora de classe són tasques d'ampliació del treball de classe. L'estudiant hauria de dedicar-hi tantes hores com a les activitats lectives, és a dir, 60 hores com a mínim. D'aquesta manera s'assenten els coneixements.

