



Recursos audiovisuals pel disseny

1. Dades de l'assignatura

Codi: 200653

Crèdits: ECTS: 6

Matèria: Informàtica aplicada

Curs i període: 2 curs, 2 semestre

Horari d'atenció als estudiants: Dimarts de 14h a 15h

2. Equip docent

Professor: Claudio Molina

Email: cmolina@eina.edu

Llengua: castellà

Professora: Tània Costa

Email: tcosta@eina.edu

Llengua: català

3.- Prerequisits

Els requisits per a cursar l'assignatura de manera òptima son:

- Estar familiaritzat amb l'entorn de treball de l'ordinador, perifèrics i sistema operatiu *OSX (Mac)*
- Tenir coneixements bàsics a nivell d'usuari de programes de dibuix vectorial *Adobe Illustrator* i de programes de base *bitmap* (mapa de bits) *Photoshop*.

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

El dissenyador/creatiu ha d'estar al dia i experimentar amb els recursos informàtics com a mitjà per a donar a conèixer el seu treball, és a dir, per materialitzar idees i projectes d'una manera professional i competitiva. Per aquesta raó, en aquesta assignatura ens endinsarem en el medi audiovisual amb les eines informàtiques de creació gràfica i audiovisual.

Objectius formatius:

- Adquirir coneixements i experimentació en el desenvolupament del disseny gràfic per a pantalla: mòbils, Internet, dispositius amb pantalles gràfiques de diferents mesures, *touch screen*, etc.
- Desenvolupar criteris d'anàlisi i crítica en l'àmbit d'estudi de l'assignatura :
 - Informàtica aplicada a la jerarquia de la informació en pantalla
 - Interactivitat, *roll overs* i *touch en interfaz* d'usuari.
 - Composició visual, tipografia, narratives i hipervincles. Gràfica en moviment.
 - Art per ordinador i normes de disseny

3. Aprofundir i integrar coneixements sobre programes de base vectorial i mapa de bits per a realitzar dissenys gràfics d'aplicacions multimèdia.
4. Adquirir capacitat per a dissenyar, il·lustrar i animar amb eines de creació audiovisual. Saber fer una presentació.
5. Assolir destresa en la organització de la informació per al disseny gràfic audiovisual.
6. Importar dissenys des de programes de creació visual i, a continuació, crear animació i contingut interactiu bàsic en software d'animació especialitzat.
7. Conèixer tipus de fitxers emprats en projectes multimèdia. Fer un bon ús dels recursos.
8. Crear experiències gràfiques animades i interactives de nivell bàsic/mig. Es treballarà en format “demo” i no de prototip.
9. Es valorarà la capacitat d'experimentació, curiositat i iniciativa per a trobar noves formes de comunicar les idees i continguts treballats a classe.

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

Competència:

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

Resultats d'aprenentatge:

CE3.14. Aplicar els recursos de disseny assistit per ordinador a les diferents fases d'un projecte de disseny.

Competència:

CE9 Demostrar conèixer i estar familiaritzat amb l'ús del mitjà audiovisual, l'entorn digital i les seves eines de creació i producció.

Resultats d'aprenentatge:

CE9.5. Dominar a nivell d'usuari els diferents tipus de programes informàtics necessaris per al desenvolupament de projectes de disseny

Competències transversals:

CT5 Dominar el mitjà informàtic i les tecnologies digitals.

CT10 Motivació per la qualitat, tant en els plantejaments conceptuals i argumentals, com en la resolució formal i en els detalls de l'acabat final d'un projecte de disseny.

CT11 Capacitat d'adaptació a l'entorn professional nacional i internacional i, en particular, als canvis tecnològics, socials i econòmics que es van produint.

6.- Continguts de l'assignatura

Bloc I



Programa de base vectorial. Adobe Illustrator CS5

Extensió: 15% del curs

- Preparació del fitxer ai en capes per a exportar per l'animació en Flash
- Importació i exportació de fitxers rebuts en altres formats
- Creació d'animacions Flash
- Treballar amb Símbols i biblioteca
- Crear pinzells i efectes d'il·lustració
- Treballar en RGB i mesures de la taula de treball
- Treballar amb les noves característiques de *Illustrator CS5*

Bloc II

Programa de base mapa de bit. Adobe Photoshop CS5

Extensió: 40% del curs

- Preparació del fitxer psd en capes per a exportar per l'animació en Flash
- Treballar amb els diferents elements de les capes. Importar vectors
- Paleta de mesures
- Crear pinzells
- Treballar en RGB i mesures de la taula de treball
- Retoc i transformació
- Gestió del color
- Treballar amb noves característiques de *Photoshop CS5*

Bloc III

Programes d'animació i creació d'experiències gràfiques. Adobe Flash CS5

Extensió: 35% del curs

- Entorn de treball, Línia de temps, Biblioteca, Panell d'accions
- Treballar amb Símbols i velocitat en fotogrames
- Diferents tipus d'animació amb la línia de temps
- Tipus de fitxers útils, fla i swf.
- Importació i us de so amb animacions Flash

Importació de vídeo a fitxer Flash

Importació de fitxers Adobe Illustrator i Photoshop

- Interactivitat bàsica amb Actionscript 3.0

Treballar amb noves característiques de *Flash CS5*

Bloc IV

Teoria i anàlisi de la imatge digital

Extensió: 10% del curs

- Imatge digital i interfícies de pantalla: ordinador, mòbil, touch screen...
- Anàlisi formal de la imatge digital
- Anàlisi contextual de la imatge digital en relació als suports i dispositius treballats a classe
- Anàlisi funcional de la imatge: usabilitat, jerarquia de la informació, analogització interacció...
- Comunicació i narratives dels continguts: hipertext, hipermedia, nivells d'interacció, temps de lectura...

7.- Metodologia docent i activitats formatives

Metodologia docent

L'assignatura combina una part teoria, una pràctica i una altra de presentacions. Les classes teòriques i pràctiques estan relacionades per temàtiques, ja que l'objectiu és aprofundir en el contingut impartit diàriament.

Les activitats formatives tindran una durada de 75 hores, i estaran fonamentades en l'aplicació i síntesi dels procediments informàtics adquirits a les classes teòriques i els seminaris tècnics.

1. Apartat teòric

dedicació: 15 hores

Les sessions de teoria serviran per a reflexionar sobre el medi de creació digital i sobre els treballs realitzats per els estudiants. L'objectiu d'aquesta part és oferir eines d'anàlisi i crítica als estudiants per a comprendre millor l'àmbit de creació audiovisual en el que es treballarà a l'assignatura. A tal fi, es realitzaran treballs de recerca sobre diferents temes d'interès comú i es compartirà la informació amb els companys en sessions de debat intercanvi. També es donaran a conèixer treballs d'artistes i dissenyadors per a adquirir una visió oberta de les eines informàtiques i dels mitjans de creació gràfica i creació per ordinador.

2. Apartat tècnic

dedicació: 37,5 hores

Tutorial de programes: Es dona una explicació com a introducció de cada tema, on la teoria serveix de recolzament als exercicis que es realitzaran en el taller. S'ofereixen als estudiants els elements necessaris per a que puguin continuar ampliant coneixement i formar el seu auto-aprenentatge.

Taller: Realització d'exercicis per practicar les eines informàtiques. La duració variarà segons la complexitat de l'exercici. Els exercicis de taller es realitzaran a classe i/o com a treball autònom fora de l'aula.

Exercicis: Els exercicis es basen en l'aplicació i síntesi dels coneixements adquirides en les classes de teoria i pràctica.

3. Apartat de presentacions

dedicació: 15 hores

Tutories: Correccions a classe, mentre es treballin els exercicis. Seguiment del procés d'aprenentatge de l'estudiant.

Presentacions: Exposició a classe de treballs teòrics i pràctics per part dels estudiants; defensa i crítica dels mateixos.

| Activitats formatives | ECTS | Metodologia ensenyament-aprenentatge | Competències |
|-------------------------|------|--|-------------------------------------|
| Classes Teòriques | 10% | Classes magistrals: conceptes clau i procediments generals de la informàtica aplicada | CE3 , CT1 I |
| Tutorials de programes | 25% | Introducció a les característiques específiques de cada programa informàtic i pautes per a l'auto-aprenentatge. | CE3, CE3.14, CT5 |
| Taller | 15 % | Exercicis a l'aula amb assistència i resolució de les dificultats en l'aplicació dels diferents recursos utilitzats. | CE9, CE9.5, CE3.14, CT5, CT1 I |
| Realització d'exercicis | 50% | Treball autònom: realització d'exercicis d'aplicació i síntesi de processos informàtics | CE3, CE3.14, CE9, CE9.5, CT5, CT1 I |

| Tipus d'activitat | Activitat | Hores | Resultats d'aprenentatge |
|---------------------|--|-------|------------------------------------|
| Dirigides | Classes teòriques i tutorials de programes | 26 | CE3, CE3.14, CE9, CE9.5, CT5, CT11 |
| Supervisades | Taller | 11 | CE3, CE3.14, CE9, CE9.5, CT5, CT11 |
| Autònomes | Realització d'exercicis | 38 | CE.3, CE.9, CE.9.5, CT.5, CT11 |

8.- Avaluació

Modalitat d'avaluació

El sistema de valoració del treball de l'estudiant és d'avaluació continua. Les competències d'aquesta assignatura seran avaluades mitjançant la Carpeta de l'estudiant, o Portfoli, on es recopilaran el conjunt d'exercicis i treballs realitzats al llarg del curs. Aquest conjunt de treballs comptaran el 70% de la nota final. El 30% restant avaluarà l'assistència, el seguiment, l'aprofitament i la participació activa en els tutorials del programa i les sessions de taller.

L'assistència a classe i el lliurament puntual dels treballs són obligatoris.

En cas d'absència o no presentació de treballs s'hauran de lliurar els treballs pendents l'últim dia de classe, amb una penalització en la nota final que no permeti obtenir més d'un 6.

En el cas de no haver aprovat l'assignatura, i per optar a una segona avaluació, s'hauran de presentar els treballs que estableixin els professors i el portafoli la setmana següent a la finalització del curs.

La no presentació total dels treballs i l'absència injustificada de més d'un 20% de les sessions presencials, conduiran a la qualificació de "no presentat".

Criteris d'avaluació

Cadascuna de les activitats i exercicis que es realitzin durant l'assignatura tindrà els seus objectius i criteris d'avaluació específics, que es faran explícits als estudiants en l'enunciat de cada exercici.

Els criteris d'avaluació de continguts es corresponen amb el contingut de les competències a assolir.

Els criteris d'avaluació de procediments es corresponen amb els requisits esmentats en l'apartat de Modalitat d'avaluació.

| Activitats d'avaluació | Hores | Resultats d'aprenentatge |
|---|-------|---|
| Correcció Exercici 1. Sistema d'icones | 2 | CE3, CE3.14, CE5, CE9, CE9.5, CT5, CT11 |
| Correcció Exercici 2. <i>Gadget</i> | 2 | CE3, CE3.14, CE5, CE9, CE9.5, CT5, CT11 |
| Correcció Exercici 3. Aplicació per a mòbil | 2 | CE3, CE3.14, CE5, CE9, CE9.5, CT5, CT11 |
| Correcció Exercici 4. Animació de l'aplicació per a | 2 | CE3, CE3.14, CE5, CE9, CE9.5, |



| | | |
|--|---|---|
| mòbil | | CT5, CT11 |
| Correcció Exercici 5. Projecte d'animació per a Internet | 2 | CE3, CE3.14, CE5, CE9, CE9.5, CT5, CT11 |
| Correcció porfoli | 2 | CE3, CE3.14, CE5, CE9, CE9.5, CT5, CT11 |

9- Bibliografia i enllaços web

Enllaços web recomanats:

Tècniques i tutorials específics per el disseny per ordinador.

- *Proyectos de ilustración y diseño, proceso creativo y comentarios. (en inglés)*

<http://www.illustrationclass.com/category/free-tutorials/>

- *Portfolios on-line artistas, profesionales y no profesionales (en inglés)*

<http://carbonmade.com/>

ADOBE ILLUSTRATOR

- *Tutoriales (en inglés)*

<http://vector.tutsplus.com/>

- *Tutoriales (en inglés)*

<http://vectips.com/tutorials/create-a-grisly-zombie-illustration-with-a-pen-tablet/#more-2793>

Ayuda oficial de Adobe Illustrator (en castellano)

http://help.adobe.com/es_ES/illustrator/cs/using/index.html

ADOBE PHOTOSHOP

- *Tutoriales (en inglés)*

<http://psd.tutsplus.com/>

- *Pinceles interesantes (en inglés)*

<http://psd.tutsplus.com/articles/inspiration/massive-collection-of-over-1000-floral-photoshop-brushes/>

- *Tutoriales (en inglés)*

<http://www.smashingmagazine.com/2008/10/14/30-beautiful-vintageretro-photoshop-tutorials/>

- *Tutoriales de retoque de imagen (en inglés)*

<http://www.tutзор.com/>

- *Ayuda oficial de Adobe Photoshop (en castellano)*

http://help.adobe.com/es_ES/photoshop/cs/using/index.html

ADOBE FLASH

- *Tutoriales (en castellano)*

<http://www.cristalab.com>

- Tutoriales (en inglés)

<http://www.flashperfection.com/>

- Tutoriales nivel avanzado/Profesional. (en inglés)

Recomendado solo como material de interés para un futuro ☺

<http://active.tutsplus.com>

Ayuda oficial de Adobe Flash (en castellano)

http://help.adobe.com/en_US/flash/cs/using/index.html

Publicación + tutoriales de la Suite de Adobe CS5 (en inglés)

<http://layersmagazine.com/>

Libros de animación Clásica (no digital) en Cartoons:

- The Animator's Survival Kit. Richard Williams.

Temas de animación en general: Historia, técnicas, aplicaciones, etc.

- "The Animation Bible!" Maureen Furnis

Lectures de referència

- Druckrey, T. *Electronic Culture. Technology and visual representation*. New York: Aperture Foundation, 1996

- C. Gere. *Digital Culture*. Londres: Reaktion Books, 2002

- Gianetti, Claudia. *Estética digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*. Barcelona: L'Angelot, 2002

- Himanen, P. *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*. Barcelona: Ediciones Destino, 2002

- Kerckhove, D. *Inteligencias en conexión*. Barcelona: Gedisa, 1999

- Kuspit, Donald [ed]. *Arte digital y videoarte. Transgrediendo los límites de la representación*. Madrid: Círculo de Bellas Artes, 2005

- Landow, George P. *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Barcelona: Paidós, 1992

- Lessig, L. *El código y otras leyes del ciberespacio*. Madrid: Taurus Ediciones, 2001

- Lunenfeld, P. *The Digital dialectic. New essays on new media*. Massachusetts: The MIT Press, Cambridge, 2000

- Manovich, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Barcelona: Paidós Comunicación, 2007

- Marchán Fiz, Simón [ed]. *Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes*. Barcelona: Paidós, 2006.

- Molina, Ángela; Landa, Kepa [ed]. *Futuros emergentes. Arte, interactividad y nuevos medios*. Valencia: Diputación de Valencia, 2000.

- Molinuevo, José Luís. *Humanismo y nuevas tecnologías*. Madrid: Alianza, 2004

- Tribe, Mark; JANA, Reena. *Arte y nuevas tecnologías*. Colonia: Taschen, 2006

- VIRILIO, Paul. *El ciber mundo, la política de lo peor*. Madrid: Cátedra, 1997

10.- Programació de l'assignatura

Activitats d'aprenentatge

| Data/es | Activitat | Lloc | Resultats d'aprenentatge |
|------------|--------------------------|-------------------|--------------------------|
| 1a setmana | 1) Adobe Illustrator CS5 | Aules informàtica | CE3, CE3.14, CE5, CE9, |



| | | | |
|--|---|-------------------|---|
| 2a setmana 3a setmana | Il·lustració vectorial: Sistema d'icones per a Ipad, Iphone, ó similar | | CE9.5, CT5, CT11 |
| 4a setmana 5a setmana 6a setmana 7a setmana | 2) <i>Adobe Illustrator CS5</i> Il·lustració vectorial: Gadget (Iphone, reproductor mp3, ó similar, etc.) | Aules informàtica | CE3, CE3.14, CE5, CE9, CE9.5, CT5, CT11 |
| 8a setmana 9a setmana 10a setmana 11a setmana | 3) <i>Adobe Photoshop CS5</i> Il·lustració/disseny de base bit map: Disseny grafic d'una aplicació per a mòbil | Aules informàtica | CE3, CE3.14, CE5, CE9, CE9.5, CT5, CT11 |
| 12a setmana 13a setmana 14a setmana | 4) <i>Adobe Flash CS5</i> Animació de la aplicació per a mòbil. | Aules informàtica | CE3, CE3.14, CE5, CE9, CE9.5, CT5, CT11 |
| 15a setmana 16a setmana | 5) <i>Adobe Photoshop CS5 / Adobe Illustrator CS5</i> Disseny grafic per a projecte d'animació per a Internet. <i>Banners</i> | Aules informàtica | CE3, CE3.14, CE5, CE9, CE9.5, CT5, CT11 |
| 17a setmana 18a setmana 19a setmana | 6) <i>Adobe Flash CS5</i> Animació dels banners | Aules informàtica | CE3, CE3.14, CE5, CE9, CE9.5, CT5, CT11 |

Lliuraments

| Data/es | Lliurament | Lloc | Resultats d'aprenentatge |
|---|--|-------------------|---|
| Setmanes: 4a setmana 8a setmana 12a setmana 15a setmana 17a setmana 19a setmana | 6 Exercicis de curs | Aules informàtica | CE3, CE3.14, CE5, CE9, CE9.5, CT5, CT11 |
| Setmana 17 i 18 | Porfoli amb els exercicis de curs i treball de recerca teòrica | Aules informàtica | CE3, CE3.14, CE5, CE9, CE9.5, CT5, CT11 |