UNIVERSIDAD DE CASTILLA - LA MANCHA

GUÍA DOCENTE

1. DATOS GENERALES

Asignatura:	DISEÑO DIGITAL	**Código:**	55396
Tipología:	OPTATIVA	**Créditos ECTS:**	6
Grado:	386 - GRADO EN BELLAS ARTES	**Curso académico:**	2020-21
Centro:	4 - FACULTAD DE BELLAS ARTES DE CUENCA	**Grupo(s):**	30 39
Curso:	4	**Duración:**	C2
Lengua principal de impartición:	Español	**Segunda lengua:**	Inglés
Uso docente de otras lenguas:	Inglés	**English Friendly:**	S
Página web:		**Bilingüe:**	N

Profesor: **GUILLERMO NAVARRO OLTRA** - Grupo(s): **30 39**

Edificio/Despacho	Departamento	Teléfono	Correo electrónico	Horario de tutoría
Antonio Saura / 2.11	ARTE	926053808	guillermo.navarro@uclm.es	Jueves 17.00 a 20.00 h. Viernes 08.00 a 11.00 h. Cita previa vía email guillermo.navarro@uclm.es

2. REQUISITOS PREVIOS

Familiarización con las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y con el entorno informático de algún sistema Operativo MacOSX (o Windows). Manejo avanzado de Adobe *PhotoShop* y básico de Adobe *Illustrator*.

Haber adquirido las competencias y conocimientos de la asignatura precedente y relacionada con la presente: Diseño Gráfico I

3. JUSTIFICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS, RELACIÓN CON OTRAS ASIGNATURAS Y CON LA PROFESIÓN

El objetivo de este módulo es el de profundizar en los procedimientos y transformaciones que implican los nuevos retos de una cultura caracterizada por el desarrollo de las artes plásticas y de lo visual como consecuencia de la implosión de los nuevos medios. Analizando el impacto de las nuevas tecnologías de información y comunicación sobre la experiencia estética y las prácticas artísticas.

La Materia Proyectos Tecnologías de la Imagen constituye la puesta en práctica y el desarrollo teórico de todos los conocimientos adquiridos en Tecnologías de la Imagen que el estudiante ha ido adquiriendo a lo largo del desarrollo del Grado y consta de una oferta de 50,5 créditos ECTS optativos, de los que el alumno-a debe cursar 45. Esta materia concluirá la formación del estudiante y dotará del perfil adecuado para desenvolverse como profesional de la en Tecnologías de la imagen; el alumno-a estará capacitado para la construcción de obras de arte y proyectos de tecnologías de la imagen. El alumno-a que opte por cursar los 45 créditos optativos dentro de esta materia podrá obtener una mención en Proyectos en Tecnologías de la Imagen que completará con la materia Trabajo Fin de Grado.

Esta asignatura se plantea como una introducción a las diversas herramientas teórico-prácticas así como a los procesos a seguir en la elaboración proyectos de animación de imagen *bitmap* para soporte cinematográfico y televisivo (*Motion Graphics*). Como objetivos de este curso se plantean la familiarización del alumno con el lenguaje informático y el *software* específico para la realización de animaciones *bitmap*. Asimismo, se hará hincapié en los conceptos necesarios, siendo crucial el aspecto gráfico, adecuado a los objetivos buscados, de la misma. Será la adecuación la legibilidad en pantalla y adecuación gráfica al tema, objetivos estos primordiales en la realización de gráficos animados para cine y televisión.

4. COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUYE A ALCANZAR

Competencias propias de la asignatura

Código	Descripción
CB02	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
E03	Conocimiento del vocabulario y de los conceptos de uso común en las diversas disciplinas artísticas.
E04	Conocimiento de los diversos medios artísticos y sus métodos de producción.
E10	Plantear y desarrollar convenientemente producciones artísticas, empleando estrategias de elaboración eficaces y con aportaciones creativas propias y de calidad.
E14	Capacidad en el empleo de los medios correspondientes a las distintas disciplinas artísticas.
E16	Estar habilitado para el desarrollo de técnicas y medios artísticos propios, así como para articular técnicas y lenguajes diversos en la producción.
G06	Capacidad de relacionar materiales y conceptos de origen diverso para el desarrollo de proyectos artísticos o culturales.
T03	Conocimientos de informática relativos al ámbito de estudio

5. OBJETIVOS O RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS

Resultados de aprendizaje propios de la asignatura

No se han establecido.

Resultados adicionales

- Asimilar el diseño gráfico como un lenguaje funcional de comunicación visual producto de un determinado contexto geopolítico y destinado a una sociedad espectadora y consumidora de mensajes esquemáticos. (CB02, E03, E10, E14).
- Aplicar la metodología de trabajo del diseño gráfico que se planteará para alcanzar soluciones gráficas que respondan a las expectativas de comunicación de un proyecto concreto, y dirigidas a un público objetivo predeterminado. (E16, G06, T03)
- Aplicar las herramientas técnicas y conceptuales necesarias para resolver soluciones de comunicación visual utilizando un lenguaje gráfico depurado tanto

formal como conceptualmente. (E03, E10, E14, E16, G06, T03)
- Desarrollar la capacidad de resolver los trabajos prácticos planteados en la asignatura alcanzando un lenguaje sintético que coordine el pensamiento lógico, el impulso creativo, y la calidad estética. (E03, E10, E14, E16, G06, T03)

6. TEMARIO

Tema 1: Animación bitmap y entorno digital

Tema 1.1 After Effects.

Tema 1.2 Títulos de crédito. Cine y TV.

7. ACTIVIDADES O BLOQUES DE ACTIVIDAD Y METODOLOGÍA

Actividad formativa	Metodología	Competencias relacionadas (para títulos anteriores a RD 822/2021)	ECTS	Horas	Ev	Ob	Descripción
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL]	Método expositivo/Lección magistral	CB02 E03 G06 T03	0.5	12.5	N	-	Impartición de la materia teórica de la asignatura con apoyo de material multimedia
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL]	Estudio de casos	CB02 E03 G06	0.4	10	S	N	Análisis ejemplos, textos y casos
Presentación de trabajos o temas [PRESENCIAL]	Aprendizaje cooperativo/colaborativo	CB02 E03 E10 E16 G06 T03	0.2	5	S	N	Presentación, pública, en clase con apoyo de material multimedia de los proyectos realizados
Prácticas en aulas de ordenadores [PRESENCIAL]	Prácticas	CB02 E03 E14 G06 T03	1	25	N	-	Prácticas de software orientada a la realización de proyectos
Pruebas de progreso [PRESENCIAL]	Aprendizaje orientado a proyectos	CB02 E03 E04 E10 E14 E16 G06 T03	0.12	3	S	N	Revisión avances en los proyectos de la asignatura
Tutorías individuales [PRESENCIAL]	Aprendizaje orientado a proyectos	E03 G06	0.08	2	S	N	Revisión proyectos, problemas cuestiones respecto a la asignatura
Otra actividad presencial [PRESENCIAL]	Pruebas de evaluación		0.1	2.5	S	S	Varios test sobre conocimientos impartidos en clase, material de lectura y/o audiovisual
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA]	Trabajo dirigido o tutorizado	CB02 E03 E14 G06 T03	2.4	60	S	S	Proyectos prácticos solicitados en la asignatura.
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA]	Trabajo autónomo	CB02 E03 E04 E10 E14 E16 G06 T03	1.2	30	N	-	Estudio, lectura de textos y bibliografía básica
		Total:	**6**	**150**			
Créditos totales de trabajo presencial: 2.4			**Horas totales de trabajo presencial: 60**				
Créditos totales de trabajo autónomo: 3.6			**Horas totales de trabajo autónomo: 90**				

Ev: Actividad formativa evaluable
Ob: Actividad formativa de superación obligatoria (Será imprescindible su superación tanto en evaluación continua como no continua)

8. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y VALORACIONES

Sistema de evaluación	Evaluacion continua	Evaluación no continua*	Descripción
Pruebas de progreso	20.00%	20.00%	Generación Contenidos, Avances y Revisión de los Proyectos Prácticos
Presentación oral de temas	10.00%	10.00%	Presentación en el aula de los Proyectos Prácticos
Elaboración de memorias de prácticas	45.00%	45.00%	Proyectos Prácticos
Prueba	20.00%	20.00%	Pruebas de conocimientos teóricos
Actividades de autoevaluación y coevaluación	5.00%	5.00%	Autoevaluación y coevaluación
Total:	**100.00%**	**100.00%**	

* *En **Evaluación no continua** se deben definir los porcentajes de evaluación según lo dispuesto en el art. 4 del Reglamento de Evaluación del Estudiante de la UCLM, que establece que debe facilitarse a los estudiantes que no puedan asistir regularmente a las actividades formativas presenciales la superación de la asignatura, teniendo derecho (art. 12.2) a ser calificado globalmente, en 2 convocatorias anuales por asignatura, una ordinaria y otra extraordinaria (evaluándose el 100% de las competencias).*

Criterios de evaluación de la convocatoria ordinaria:

Evaluación continua:

Suma ponderada de todas las actividades evaluables.

Evaluación no continua:

Suma ponderada de todas las actividades evaluables.

Particularidades de la convocatoria extraordinaria:

Realización o recuperación de aquellas actividades obligatorias (proyectos y test) y suma ponderada de todas las calificaciones obtenidas.

Particularidades de la convocatoria especial de finalización:

Ninguna, se seguirán el mismo criterio que para la convocatoria extraordinaria.

9. SECUENCIA DE TRABAJO, CALENDARIO, HITOS IMPORTANTES E INVERSIÓN TEMPORAL

No asignables a temas

Horas	Suma horas

Tema 1 (de 1): Animación bitmap y entorno digital

Actividades formativas	Horas

Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	12.5
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Estudio de casos]	10
Presentación de trabajos o temas [PRESENCIAL][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	5
Prácticas en aulas de ordenadores [PRESENCIAL][Prácticas]	25
Pruebas de progreso [PRESENCIAL][Aprendizaje orientado a proyectos]	3
Tutorías individuales [PRESENCIAL][Aprendizaje orientado a proyectos]	2
Otra actividad presencial [PRESENCIAL][Pruebas de evaluación]	2.5
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Trabajo dirigido o tutorizado]	60
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA][Trabajo autónomo]	30
Periodo temporal: Semana 1 - Semana 15	
Grupo 30:	
Inicio del tema: 04-02-2021	**Fin del tema:** 13-05-2021
Grupo 39:	
Inicio del tema: 04-02-2021	**Fin del tema:** 13-05-2021

Actividad global	
Actividades formativas	**Suma horas**
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	12.5
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Estudio de casos]	10
Presentación de trabajos o temas [PRESENCIAL][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	5
Prácticas en aulas de ordenadores [PRESENCIAL][Prácticas]	25
Pruebas de progreso [PRESENCIAL][Aprendizaje orientado a proyectos]	3
Tutorías individuales [PRESENCIAL][Aprendizaje orientado a proyectos]	2
Otra actividad presencial [PRESENCIAL][Pruebas de evaluación]	2.5
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Trabajo dirigido o tutorizado]	60
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA][Trabajo autónomo]	30
Total horas:	150

10. BIBLIOGRAFÍA, RECURSOS

Autor/es	Título/Enlace Web	Editorial	Población	ISBN	Año	Descripción
BRARDA, María Cecilia	Motion Graphics Design: La dirección creativa en branding de TV	Gustavo Gili	Barcelona	978-8425228711	2016	La cultura de la comunicación audiovisual está plenamente inserta en la vida cotidiana de las sociedades occidentales y tiene en el diseño de motion graphics (imágenes en movimiento) uno de sus elementos más elaborados. Aunque sus orígenes se hallan en el mundo cine, el motion graphics no alcanzó su apogeo hasta la era de los nuevos medios, cuando los medios de comunicación tradicionales convergieron con el ordenador. Actualmente, el diseño de motion graphics es una actividad interdisciplinar que surge de la interacción del diseño gráfico tradicional con ámbitos audiovisuales como el cine, la televisión, la animación, la música, la tecnología, internet y, en definitiva, aquellos contextos comunicativos donde el soporte de trasmisión es una pantalla. Este libro es un manual completo y exhaustivo que nos adentra en el diseño de motion graphics explorando el papel del diseñador y los procesos creativos que conlleva la realización de proyectos complejos. El libro presta especial atención al diseño televisivo y el

						branding de canales (broadcast design) y, además de aportar una valiosísima y rigurosa bibliografía sobre diseño aún escasa en castellano, incorpora el análisis de interesantes casos prácticos de proyectos de motion graphics realizados para la televisión.
JARDÍ, Enric	Pensar con imágenes	Gustavo Gili	Barcelona	978-8425224362	2019	Cuando "leemos" imágenes, nuestra mente pone en marcha un proceso completamente distinto al de la lectura de un texto. Para extraer el significado de un mensaje escrito, el cerebro se apoya en el examen secuencial, avanza linealmente y construye el sentido del texto a partir de una suma progresiva de los elementos que lo integran: letras, palabras, frases y párrafos. Para entender una imagen, sin embargo, el cerebro trabaja de un modo muy distinto. Mediante una aproximación simultánea, sintética y global, todas las partes del conjunto se perciben y se procesan a la vez, y se destila de golpe el sentido del mensaje gráfico. Entender, pues, cómo hay que articular una imagen para que el receptor, en su visión de conjunto, interprete aquello que queremos expresar es fundamental para cualquier creador de imágenes. Pensar con imágenes explica cómo funciona el proceso de comprensión de las imágenes y desvela al lector algunas de las estrategias compositivas y estilísticas que pueden emplear los diseñadores gráficos. Enric Jardí nos habla de recursos técnicos como el uso del color, la estructura, la forma o los signos, pero también del empleo de juegos de retórica visual como la metáfora, la ironía o el eufemismo, y de la importancia del estilo para la comunicación visual. A través del análisis de 60 imágenes, que muestran el elevado nivel de ingenio que desprende el conjunto de su trabajo, el autor nos regala no solo parte de sus conocimientos, sino también el placer de disfrutar con algunos ejemplos magistrales de comunicación visual.

BETANCOURT, Michael	Typography and Motion Graphics: The 'Reading-Image'	Routledge	New York	978-0-367-02928-9	2020	In his latest book, Michael Betancourt explores the nature and role of typography in motion graphics as a way to consider its distinction from static design, using the concept of the `reading-image¿ to model the ways that motion typography dramatizes the process of reading and audience recognition of language on-screen. Using both classic and contemporary title sequences¿including The Man With the Golden Arm (1955), Alien (1979), Flubber (1998), Six Feet Under (2001), The Number 23 (2007) and Scott Pilgrim vs. The World (2010)¿Betancourt develops an argument about what distinguishes motion graphics from graphic design. Moving beyond title sequences, Betancourt also analyzes moving or kinetic typography in logo designs, commercials, film trailers, and information graphics, offering a striking theoretical model for understanding typography in media.