



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: 2021-22
Centro: 4 - FACULTAD DE BELLAS ARTES (CU)	Grupo(s): 30 39
Curso: 4	Duración: C2
Lengua principal de impartición: Español	Segunda lengua: Inglés
Uso docente de otras lenguas:	English Friendly: S
Página web:	Bilingüe: N

Profesor: GUILLERMO NAVARRO OLTRA - Grupo(s): 30				
Edificio/Despacho	Departamento	Teléfono	Correo electrónico	Horario de tutoría
Antonio Saura / 211	ARTE	4526	guillermo.navarro@uclm.es	jueves: 17.00 - 20.00 h. viernes: 08.00 - 11.00 h.

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: Diseño gráfico en movimiento. Animación bitmap y entorno digital

Tema 1.1 After Effects.

Tema 1.2 Lyric videos. Títulos de crédito. Cine y TV.

7. ACTIVIDADES O BLOQUES DE ACTIVIDAD Y METODOLOGÍA

Actividad formativa	Metodología	Competencias relacionadas	ECTS	Horas	Ev	Ob	Descripción
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL]	Método expositivo/Lección magistral	CB02 E03 G06 T03	0.5	12.5	S	N	Impartición de la materia teórica de la asignatura con apoyo de material multimedia. Esta actividad es "NO RECUPERABLE".
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL]	Estudio de casos	CB02 E03 G06	0.4	10	S	N	Análisis ejemplos, textos y casos. Esta actividad es "NO RECUPERABLE".
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. Actividades de coevaluación y autoevaluación. Esta actividad es "NO RECUPERABLE".
Prácticas en aulas de ordenadores [PRESENCIAL]	Prácticas	CB02 E03 E14 G06 T03	1	25	S	N	Prácticas de software orientada a la realización de proyectos. Esta actividad es "NO RECUPERABLE".
Pruebas de progreso [PRESENCIAL]	Aprendizaje orientado a proyectos	CB02 E03 E04 E10 E14 E16 G06 T03	0.12	3	S	N	Revisión avances y progreso en los proyectos de la asignatura. Esta actividad es "NO RECUPERABLE".
Tutorías individuales [PRESENCIAL]	Aprendizaje orientado a proyectos	E03 G06	0.08	2	S	N	Revisión proyectos, problemas cuestiones respecto a la asignatura. Esta actividad es "NO RECUPERABLE".
Otra actividad presencial [PRESENCIAL]	Pruebas de evaluación		0.1	2.5	S	N	Test sobre conocimientos impartidos en clase, material de lectura y/o audiovisual. Esta actividad es "RECUPERABLE".
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. Esta actividad es "RECUPERABLE".
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA]	Trabajo autónomo	CB02 E03 E04 E10 E14 E16 G06 T03	1.2	30	S	N	Estudio, lectura de textos y bibliografía básica. Esta actividad es "NO RECUPERABLE".
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	Evaluación 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	15.00%	15.00%	Participación en clase. Análisis ejemplos, textos y casos. Presentación en el aula de los Proyectos Prácticos. Lectura de textos.
Elaboración de memorias de prácticas	40.00%	40.00%	Proyectos Prácticos
Prueba	20.00%	20.00%	Prueba 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. 6 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. 13.2) 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:

Entrega de proyectos no superados y realización de prueba teórica.

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): Diseño gráfico en movimiento. 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	
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 transmisión 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

<p>JARDÍ, Enric</p>	<p>Pensar con imágenes</p>	<p>Gustavo Gili</p>	<p>Barcelona 978-8425224362</p>	<p>2019</p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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</p>
---------------------	----------------------------	---------------------	---------------------------------	-------------	---

BETANCOURT, Michael

Typography and Motion Graphics:
The 'Reading-Image'

Routledge

New York 978-0-367-02928-9

2020

conocimientos, sino también el placer de disfrutar con algunos ejemplos magistrales de comunicación visual. 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.