

GUÍA DOCENTE

**TALLER DE PROYECTOS
MULTIMEDIA**

GRADO EN BELLAS ARTES

CURSO 2018-2019

I.-Identificación de la asignatura	
Período de impartición:	Anual
Créditos:	3 ECTS
Modalidad:	100% Presencial con el apoyo del campus virtual.
Idioma en el que se imparte:	Castellano
Coordinador de facultad:	Angélica Soleiman
Director de la titulación:	Juan Jesús Torres
Coordinador de departamento:	Darío Lanza
Profesor colaborador:	-

II.-Presentación de la asignatura
Creación de proyectos multimedia interactivos. Conceptos de diseño aplicados a la animación gráfica y a un proyecto multimedia. Diseño de videojuegos. Representación de ideas mediante grafismos y animaciones. Utilización de aplicaciones informáticas como herramientas de integración y programación.

III.-Competencias	
CG2	Capacidad de aplicar los conocimientos a la práctica
CG3	Planificación y gestión del tiempo
CG4	Conocimientos básicos del área de estudio
CG5	Conocimientos básicos de la profesión
CG8	Habilidades informáticas básicas
CG10	Capacidad de aprendizaje
CG12	Capacidad crítica y autocrítica
CG13	Capacidad de adaptación a nuevas situaciones
CG14	Capacidad para generar nuevas ideas
CG15	Resolución de problemas
CG16	Toma de decisiones
CG17	Trabajo en equipo
CG18	Habilidades interpersonales
CG19	Liderazgo
CG20	Capacidad de trabajar con un equipo interdisciplinario
CG26	Diseño y gestión de proyectos
CG27	Iniciativa y espíritu emprendedor
CG29	Interés por la calidad
CG30	Orientación a resultados
CE7	Conocimiento del vocabulario y de los conceptos inherentes a las técnicas de creación multimedia
CE9	Conocimiento de métodos de producción y técnicas de creación multimedia
CE12	Conocimiento de los materiales multimedia y de sus procesos derivados de creación y/o producción
CE20	Capacidad de interpretar creativa e imaginativamente problemas de diseño
CE22	Capacidad de producir y relacionar ideas dentro del proceso creativo
CE23	Capacidad de comunicación
CE24	Capacidad para exponer oralmente y por escrito con claridad problemas creativos complejos y proyectos de diseño
CE28	Capacidad de trabajar en equipo
CE29	Capacidad de iniciativa propia y de automotivación
CE30	Capacidad de perseverancia
CE31	Capacidad para generar y gestionar productos multimedia
CE32	Capacidad de aplicar profesionalmente tecnologías multimedia
CE42	Habilidades para la creación multimedia. Adquirir las destrezas propias de la práctica multimedia
CE43	Habilidad para establecer sistemas de producción
CE44	Habilidad para realizar, organizar y gestionar proyectos artísticos innovadores
CE45	Habilidad para comunicar y difundir proyectos de diseño
CE46	Habilidad para realizar proyectos interactivos con repercusión social y mediática
CE47	Habilidad para realizar e integrar proyectos de diseño en contextos más amplios
CE48	Habilidad para una presentación adecuada de los proyectos de diseño

IV.-Resultados de aprendizaje

El alumno deberá ser capaz de:

- Conocer en la práctica los procesos de creación multimedia.
- Adquirir nociones de manejo de herramientas de Diseño y Edición.
- Identificar los elementos gráficos que componen un proyecto.
- Entender los conceptos específicos de diseño aplicados a la animación gráfica
- Representar ideas a través de grafismos y animaciones.
- Integrar elementos de diferentes disciplinas audiovisuales en un producto final

V.- Contenidos

V.A- Temario de la asignatura

1. INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE VIDEOJUEGOS.
2. DISEÑO DEL ESCENARIO.
3. ITEMS.
4. SCRIPTS.
5. EFECTORES Y SONIDO.
6. PERSONAJE.
7. PUBLICAR VIDEOJUEGO.

Proyectos vinculados:

VI.-Evaluación

VI.A.- Criterios generales de evaluación

SISTEMA DE EVALUACIÓN CONTINUA: La asistencia a clase es obligatoria. La falta de asistencia a más del 20% de las clases y actividades de una asignatura puede suponer la calificación de suspenso, sin derecho a evaluación ordinaria. El profesor decide la aplicación de esta norma.

CALIFICACIÓN: El sistema de evaluación continua valora de forma integral los resultados obtenidos por el estudiante a través de los procedimientos de evaluación recogidos en el siguiente apartado, de acuerdo con la calificación de 0 a 10 según la legislación vigente.

Si el alumno desea intentar subir nota en convocatoria extraordinaria, deberá renunciar previamente en Secretaría de Alumnos, por escrito, a todas las calificaciones obtenidas en convocatoria ordinaria. Su calificación final será la obtenida en convocatoria extraordinaria.

ORTOGRAFÍA Y EXPRESIÓN: La calificación de pruebas escritas incluye aspectos como la ortografía y expresión escrita. En los exámenes no se admitirán más de 2 faltas de ortografía o 10 tildes (omitidas o mal colocadas). Los trabajos realizados fuera de clase no podrán contener más de 1 falta.

TRABAJOS UNIVERSITARIOS: Todos tendrán portada, índice y bibliografía con, al menos, 4 fuentes. Deben ser originales. Cuando se emplean fragmentos ajenos estarán citados. Su uso no puede ser indiscriminado. El plagio, que debe demostrarse, es un delito. Si un alumno copia el trabajo de otro, ambos serán considerados responsables.

VI.B.- Criterios específicos de evaluación de la asignatura

EVALUACIÓN ORDINARIA

En esta asignatura, la falta de asistencia a más del 20% de las clases y actividades supone la calificación de

suspense, sin derecho a evaluación ordinaria. SÍ NO

Todas las pruebas revaluables deberán obtener una calificación mínima de 5.

El profesor indicará, mediante explicación en clase o documento adicional a disposición del alumnado a través del Campus Virtual, detalles o especificaciones de contenido o entrega de las pruebas de evaluación. En el caso de trabajos, será determinante la entrega/ presentación de los mismos en los plazos establecidos por el docente.

Pruebas (*)	Descripción de la prueba	Revaluable/ No revaluable en convocatoria extraordinaria	Ponderación (en %)
SE1 Pruebas de conocimiento presenciales (orales y/o escritas).	Examen escrito relativo a los contenidos explicados en la asignatura, en formato de preguntas largas y/o preguntas cortas.	Revaluable	50%
SE2 Valoración de trabajos y proyectos.	Proyecto final al término de la asignatura, en el que el alumno deberá construir un proyecto multimedia desde su origen hasta la resolución final.	No revaluable	35%
SE3 Evaluación continua: tareas y deberes semanales e informes periódicos.	Ejercicios y deberes encargados semanalmente con el objetivo de evaluar el seguimiento continuo de la asignatura por parte del alumno a lo largo de todo el curso.	No revaluable	10%
SE4 Evaluación de la resolución de problemas y actividades prácticas.	--	--	--
SE5 Actitud en clase y participación en los debates.	Proactividad, participación en clase, atención a los contenidos, puntualidad, interacción con el profesor y los compañeros, actitud de querer aprender.	No revaluable	5%
			100%

(*) De todas las pruebas aquí expuestas se tienen que recoger evidencias y entregarlas para archivo en la Secretaría de Alumnos (escritos, grabaciones...)

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

El alumno realizará o entregará las pruebas de evaluación revaluables que no haya superado en la evaluación ordinaria (calificación mínima: 5). No se conserva el resto de las calificaciones obtenidas en evaluación ordinaria.

VI.C.-Revisión de las pruebas de evaluación

Conforme al procedimiento de reclamación de exámenes recogido en la Normativa del alumno de TAI.

VII.-Recursos didácticos

Bibliografía recomendada

Bal, M., (2009). ¿Arte narrativo? Reflexiones discontinuas en 10.000 Francos de recompensa (El museo de arte contemporáneo vivo o muerto). Barcelona: Actar

Barthes, R. (1974). Introducción al análisis estructural del relato en Análisis estructural del relato. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo.

Bourriaud, N. (2006). Estética relacional. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.

Bourriaud, N. (2007). Posproducción. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.

Didihuberman, G. (2011). Atlas ¿Cómo llevar el mundo a cuestras? Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.

Fischer-lichte, E. (2011). Estética de lo performativo. Madrid: Abada Editores.

García Canclini, N. (2010). La sociedad sin relato. Antropología y estética de la inminencia. Buenos Aires: Katz editores.

García Jiménez, J. (1993). Narrativa audiovisual. Madrid: Cátedra Signo e imagen.

Gómez Alonso, R. (2003). El museo: espacio creativo en Icono14. Vol 1, n2. Madrid.

Gómez Alonso, R. (2007). Cultura audiovisual. Itinerarios y rupturas. Madrid: Laberinto Comunicación.

Gómez Alonso, R. (2011). Narrativas transmediáticas en contextos artísticos y socioculturales en Actas Innovación Didáctica en Narrativa Audiovisual. Madrid: Icono14

Guasch, A., (2009). Autobiografías visuales. Madrid: Siruela.

Heartney, E., (2008). Arte &Hoy. New York: Phaidon.

Picazo, G., y Ribalta, J., [eds.](2003).Indiferencia y singularidad. Barcelona: Gustavo Gili.

Sánchez, J., Y Prieto, Z. (2010). Teatro. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.

Varillas, R. (2009). La arquitectura en viñetas. Texto y discurso en el cómic. Sevilla: Viaje a Bizancio Ediciones.

V.V.A.A. (2010). El tiempo expandido. Madrid: La Fábrica PhotoEspaña. WALLIS, Brian [Ed.] (2001). Arte después de la modernidad. Nuevos planteamientos en torno a la representación. Madrid: Akal.

Yates, S., [ed.] (2002). Poéticas del espacio. Barcelona: Gustavo Gili.

Vaugnan, T. (2004). McGrawHill- Multimedia Making it Work

Colmenar y otros, (2005). RAMA - Diseño y Desarrollo multimedia. Herramientas de Autor

Bou Bouza, Guillem. Anaya Multimedia - El guión Multimedia.

Lupton, Ellen (2011), Princeton Architectural Press - Graphic Design Thinking: Beyond Brainstorming

Filmografía recomendada

Hustwit, Gary - Helvetica, the Graphic Remix Project

Bass, Saul – Why man creates

Carson, David – Artist Series

Logorama, H5

Keys, Wendy - Milton Glaser: To inform and delight

Sitios web de interés

<https://www.shortoftheweek.com/channels/motion-graphics-style/>

<http://motiongraphics.nu/category/short-movie/>

<http://blog.fidmdigitalarts.com/blog/seven-inspiring-motion-graphic-infographic-short-films-that-educate-and-entertain/>

Material del alumno necesario para cursar la asignatura

Visitas, Master Classes, eventos o talleres adicionales se comunicarán a lo largo del curso

La asistencia es obligatoria.