



ESCUELA UNIVERSITARIA
DE ARTES @ *taiarts.com*
RECOLETOS-22 MADRID



Universidad
Rey Juan Carlos

Taller de Proyectos Multimedia

GUÍA DOCENTE

GRADO EN BELLAS ARTES

Curso 2021/2022

Identificación de la asignatura

<i>Periodo de impartición</i>	Anual
<i>Créditos</i>	3 ECTS
<i>Modalidad</i>	Presencial
<i>Idioma en el que se imparte</i>	Castellano
<i>Facultad</i>	Facultad de Artes Visuales y Creación Digital
<i>Equipo Docente</i>	Gonzalo Ovejero

Presentación de la asignatura

Creación de proyectos multimedia. Conceptos de diseño aplicados a un proyecto multimedia interactivo. Representación de ideas mediante una multiplicidad de medios de expresión. Utilización de aplicaciones informáticas como herramientas de integración multimedia.

Competencias

<i>Código Competencia</i>	<i>Descripción</i>
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

Resultados de aprendizaje

Al finalizar el curso, cada estudiante deberá ser capaz de:

- 01 Conocer en la práctica los procesos de creación multimedia (CG4, CG5, CG8, CG13, CG16, CG17, CG18, CG19, CG20, CE7, CE9, CE24, CE28, CE43, CE47).
- 02 Adquirir nociones de manejo de herramientas de diseño y edición (CG26, CE12, CE20, CE42).
- 03 Identificar los elementos gráficos que componen un proyecto (CG29, CE22, CE48).
- 04 Entender los conceptos específicos de diseño aplicados a la animación gráfica (CG27, CG30, CE44).

- 05 Representar ideas a través de grafismos y animaciones (CG10, CE23, CE45).
- 06 Entender el papel del usuario en un proyecto interactivo (CE46).
- 07 Integrar elementos de diferentes disciplinas audiovisuales en un producto final (CG2, CG3, CG12, CG14, CG15, CE29, CE30, CE31, CE32).

Metodología docente

<i>MD1</i>	Impartición de clases teóricas.
<i>MD2</i>	Impartición de clases prácticas.
<i>MD7</i>	Seminarios, conferencias y visitas externas.

Contenidos

<i>Temario</i>	<ul style="list-style-type: none"> 01 INTRODUCCIÓN A LAS TIPOLOGÍAS DE PROYECTOS MULTIMEDIA INTERACTIVOS 02 IDEACIÓN Y CONCEPTUALIZACIÓN 03 INTERACTIVIDAD Y UX (EXPERIENCIA DE USUARIO) 04 DISEÑO Y PROTOTIPADO
----------------	--

* La distribución de horas entre las actividades formativas puede sufrir cambios debido a necesidades académicas del curso, del grupo y/o del equipo docente.

Evaluación

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 equipo docente decide la aplicación de esta norma.

CALIFICACIÓN

El sistema de evaluación continua valora de forma integral los resultados obtenidos por el/la 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 la/el estudiante desea intentar subir nota en convocatoria extraordinaria, deberá renunciar previamente en Secretaría Académica, 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/una estudiante copia el trabajo de otro/a, ambas personas se considerarán responsables.

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 suspenso, sin derecho a evaluación ordinaria. SÍ NO

Todas las pruebas deberán obtener una calificación mínima de 5. Si una de ellas se puntúa por debajo del mínimo, no se procederá al cálculo de la media ponderada.

El equipo docente indicará, mediante explicación en clase o documento adicional a disposición del alumnado a través del Aula 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 equipo docente.

<i>Pruebas (*)</i>	<i>Descripción de la prueba</i>	<i>Ponderación en %</i>
SE1 Pruebas de conocimiento presenciales (orales y/o escritas).	Presentación oral del proyecto final y de las preentregas.	(10%)
SE2 Valoración de trabajos y proyectos.	Proyecto final al término de la asignatura, en el que el alumno deberá construir (o al menos conceptualizar minuciosamente) un proyecto multimedia desde su origen hasta la resolución final.	(50%)
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.	(30%)
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.	(10%)
		100%

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

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

Los/las estudiantes que no superen la asignatura en el semestre en que se imparte dispondrán de una convocatoria extraordinaria para su superación, excepto en aquellos supuestos en los que no resulte posible por las características especiales de la asignatura.

La/el estudiante realizará o entregará las pruebas de evaluación que el equipo docente estime oportunas y de las que habrá sido informado previamente. El equipo docente se reserva el derecho a decidir si se mantienen las calificaciones de Sistemas de Evaluación en que el/la estudiante haya obtenido una calificación superior a 5 a lo largo del curso académico.

REVISIÓN DE LAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN

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

Recursos didácticos

BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

- A 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. (2007). *Posproducción*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.
- Colmenar Santos, A. (2005). *Diseño y desarrollo multimedia*. Madrid: Ra-Ma.
- 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.
- Lunenfeld, P. (2001). *The Digital Dialectic*. Cambridge: MIT.
- Picazo, G., y Ribalta, J., [eds.](2003). *Indiferencia y singularidad*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Quaranta, D. (2013). *Beyond New Media Art*. Brescia: Link Editions
- Reas, C., & Fry, B. (2007). *Processing: A Programming Handbook for Visual Designers and Artists*. Cambridge: MIT.

- Sánchez, J., Y Prieto, Z. (2010). *Teatro*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.
- Tribe, M., Jana, R., & Grosenick, U. (2007). *New Media Art*. Köln: Taschen.
- 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, B. [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.
- Vaughan, T. (2004). *Multimedia Making It Work*. New York: McGraw-Hill.
- Bou i Bauza, G. (2003). *El Guión multimedia*. Madrid: Anaya Multimedia.
- Lupton, E. (2011). *Graphic Design Thinking: Beyond Brainstorming*. New York: Princeton Architectural Press.

FILMOGRAFÍA RECOMENDADA

- Bass, S. – *Why Man Creates*
- Carson, D. – *Artist Series*
- Cid, M. & Pantaleón, P. – *Visualist: Those Who See Beyond*
- Hustwit, G. – *Helvetica, the Graphic Remix Project*
- Keys, W. – *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/>
- <https://ars.electronica.art/>
- <https://mmdad.art/>
- <https://luzmadridfestival.com/>
- <https://www.barcelona.cat/llumbcn/es/>

VISITAS, MASTER CLASSES, EVENTOS O TALLERES ADICIONALES

Se comunicarán a lo largo del curso. La asistencia es obligatoria.