

DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

ASIGNATURA: Estética Digital

PLAN DE ESTUDIOS: Grado en Comunicación Audiovisual

GRUPO: 1718-M

CENTRO: Facultad de Ciencias Sociales

CARÁCTER DE LA ASIGNATURA: Optativo

ECTS: 6,0

CURSO: 3º

SEMESTRE: 2º Semestre

IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:

Castellano, excepto las asignaturas de idiomas que se impartirán en el idioma correspondiente

DATOS DEL PROFESOR

NOMBRE Y APELLIDOS: Matías López Iglesias

EMAIL: mlopez@uemc.es

TELÉFONO: 983 00 10 00

HORARIO DE TUTORÍAS: Martes a las 13:00 horas

BREVE CV:

Profesor de Universidad Privada, Acreditado por el Comité de Ciencias Sociales y Jurídicas del Programa de Evaluación del Profesorado ANECA. Doctor en Publicidad y RR.PP. por la Facultad de Ciencias Sociales, Jurídicas y de la Comunicación de la Universidad de Valladolid. European Animation Masterclass en prácticas avanzadas de Animación, de la Fernseh Akademie Mitteldeutschland e.V. Financiado por el MEDIA PLUS en Halle der Saale Alemania. Licenciado en Publicidad y RR.PP. por la Universidad Complutense de Madrid.

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

DESCRIPTOR DE LA ASIGNATURA:

Fundamentos de la estética, análisis de lenguajes informáticos aplicado a los nuevos medios de comunicación. Conceptos fundamentales de la Estética, Herramientas de interactividad. Lógica de hipervínculos. Morfología en Red.

CONOCIMIENTOS Y DESTREZAS PREVIAS.

El alumno debe tener conocimientos previos tanto de cuestiones estéticas, de análisis de la imagen, como de lenguaje informático. Así como unos conocimientos mínimos de programas informáticos.

CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

Dentro del Grado de comunicación Audiovisual la asignatura de Estética digital está enmarcada en el Segundo Semestre del tercer curso. Dentro de la materia "Técnicas y Procesos de la Creación Audiovisual: Guión, Realización y Postproducción".

La estética digital es uno de los recursos aportados desde la teoría para poder desarrollar materias de índole creadora. En esta asignatura se aprenden herramientas y conceptos básicos que sirven para plasmar aspectos de otras materias y asignaturas dentro del plan académico.

Dentro del Grado de Periodismo la asignatura de Estética digital está enmarcada dentro de la materia "Técnicas y Procesos de la Creación Audiovisual: Guión, Realización y Postproducción" Segundo Semestre del tercer curso.

La estética digital es uno de los recursos aportados desde la teoría para poder desarrollar materias de índole creadora. En esta asignatura se aprenden herramientas y conceptos básicos que sirven para plasmar aspectos de otras materias y asignaturas dentro del plan académico.

IMPORTANCIA DE LA ASIGNATURA PARA EL ÁMBITO PROFESIONAL

La estética digital contempla la práctica audiovisual que viene incorporada en los nuevos medios de comunicación. Abarca desde la fotografía, la radio, el cine, la televisión hasta los nuevos sistemas digitales: redes e internet. Ejerce gran influencia en términos semióticos y artísticos. En el campo profesional, estas tecnologías se manifiestan de diferentes maneras: la asignatura busca la práctica y experimentar como parte esencial de la producción audiovisual.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA:

Tema 1. Imagen Digital

- 1.1. Gráficos generados por ordenador
- 1.2. Conceptos Básicos

Tema 2. Efectos Especiales

- 2.1. Historia de los efectos especiales

Tema 3. Técnicas Analógicas

- 3.1. Stop Motion
- 3.2. Maquetas y animación
- 3.3. Mecánicos
- 3.4. Maquillaje

Tema 4. Máscaras

- 4.1. Retroproyección
- 4.2. Luma
- 4.3. Croma
- 4.4. Mate de diferencia

Tema 5. Deformación del tiempo y el espacio

- 5.1. Morphing
- 5.2. Velocidad y Control de movimiento
- 5.3. La velocidad de reproducción en el cine mudo

Tema 6. CGI y Mocap

- 6.1. CGI. Creación de personajes por ordenador
- 6.2. Decorados y objetos virtuales
- 6.3. Captura de movimiento

RECURSOS DE APRENDIZAJE:

Se recomienda usar el Entorno Adobe. Programas básicos

- Photoshop (para retoque fotográfico)
- Illustrator (Para diseño vectorial)
- Premierer (para edición)
- Aft e Effects (para postproducción)

Se habilitará una página Web en moodle.

MATERIAL DE APOYO ELABORADO POR EL DOCENTE

A lo largo del cuatrimestre se irá entregando material escrito, así como bibliografía y enlaces de internet que ayudarán a ese trabajo de profundización e interiorización de los conceptos más novedosos para el alumno, se presentarán trabajos y películas audiovisuales donde se pongan de relieve el desarrollo del temario y su aplicación práctica.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE A ADQUIRIR POR EL ALUMNO

COMPETENCIAS BÁSICAS:

- CB1. Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
- CB2. 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
- CB3. Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
- CB4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- CB5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

COMPETENCIAS GENERALES:

- CG01. Capacidad de análisis, síntesis y juicio crítico
- CG02. Capacidad para trabajar en equipo
- CG04. Capacidad para resolver problemas y tomar decisiones
- CG05. Capacidad para desarrollar el pensamiento creativo
- CG06. Capacidad para adaptarse al entorno y a nuevas situaciones
- CG07. Capacidad para conocer las culturas y costumbres de otros países, para apreciar la diversidad y

- multiculturalidad y respetar los derechos humanos universales
- CG09. Capacidad para comunicar imágenes, ideas o símbolos
- CG10. Capacidad para aplicar los conocimientos a la práctica
- CG11. Capacidad para desarrollar un perfil investigador

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- CE84. Capacidad de ver y comprender las características estéticas desarrolladas con el uso de las tecnologías de la información y comunicación

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

El alumno será capaz de:

- Aplicar los conocimientos previos tanto de cuestiones estéticas, de análisis de la imagen, como de lenguaje informático.
- Conocer las corrientes estéticas que ligan la estética digital y el posthumanismo.
- Analizar y aplicar la tecnología digital como herramienta de creación estética, vinculándola a nuevas corrientes artísticas.
- Usar las diversas formas de expresión tecnológicas que van desde instalaciones audiovisuales interactivas, sistemas de hipermedia, realidad artificial y utilización del ciberespacio, relacionando arte y tecnología.
- Utilizar las nuevas formas de representación simbólica y de producción de sentido que dan lugar a la corriente artística contemporánea denominada Media Art

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE REFERENCIA GENERALES

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

MEDIAactive (2012) Aprender postproducción avanzada con After Effects CS5.5 con 100 ejercicios prácticos, Alfaomega Barcelona.

MEDIAactive (2012) Aprender Adobe After Effects CS5.5 con 100 ejercicios prácticos. Alfaomega Barcelona.

Matellano, Víctor (2013)

Colin Arthur : criaturas, maquillajes y efectos especiales / Víctor Matellano ; prólogo de Ray Harryhausen ; Pigmalión. Madrid.

Sawicki, Mark (2011) Filming the fantastic : a guide to visual effects cinematography / Mark Sawicki. Focal Press | : Elsevier , Ámsterdam.

Wright, Steve (2003) Efectos digitales en cine y vídeo.: Focal Press, Andoain (Guipúzcoa).

Gilland, Joseph (2009) [Elemental magic : the art of special effects animation](#) / Joseph Gilland ; with a foreword by Michel Gagne. Focal Press, Burlington, MA :

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

Alberich Jordi Pascual y Campo Vidal, Manuel. (2005): Comunicación audiovisual digital: nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas. Volumen 40 de Comunicación / Communication Editorial UOC.

Eco, Umberto. (1991): Opera aperta - Tratado de semiótica general. Cas Ed. Valentino Bompiani,. Barcelona, Lumen.

Gadamer, Hans-Georg. (1991): La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta. Barcelona, Paidós.

Giannett, Claudia . (1998): Ars Telemática -Telecomunicación, Internet y Ciberespacio. Barcelona, ACC L'Angelot.

Giannetti, Claudia (dir.). (2000): ArteVisión. Una historia del arte electrónico en España. MECAD: Sabadell-Barcelona.

Giannetti, Claudia . (1993): Arte, ciencia y técnica: el espejo de la naturaleza. Visión, realidad y movimiento de la cámara oscura a la fotografía. Barcelona.

Giannetti, Claudia. (2002): Estética digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología. Barcelona, ACC L'Angelot.

Piscitelli, Alejandro. (1995): Las ciberculturas. En la era de las máquinas inteligentes. Buenos Aires: Paidós,.

Popper, Frank. (1989): Arte, acción y participación - El artista y la creatividad de hoy. Madrid, Akal.

Roncoroni, Umberto (2009): Arte y Estética Digital. Estudios y críticas desde Latinoamérica Lima.

Sommerer, Christa & MIGNONNEAU, Laurent. A-Volve. (1996): Evolucion Artificial. Madrid, Fundación Arte y Tecnología.

Valero, Rossana. (2012): New perspectives: Art & design in the digital age. University of Illinois, Urbana-Champaign. Disponible en: <http://www.art.uiuc.edu/ad319/paper2.html>

Walther, B. (2000): Questioning digital aesthetics. Disponible en: <http://www.sdu.dk/hum/bkw/digital-aesthetics.html>

Wiener, Norbert. (1995): Inventar: sobre la gestación y el cultivo de las ideas. Barcelona, Metatemas/Tusquets.

Castejón Salvo, Nuria y Fernández Baena, Jenaro: La imagen digital
www.airecomun.com/sites/all/files/imce/PUBLICACIONES/ImagenDigital_GenaroNuria.pdf

Castejón Salvo, Nuria y Fernández Baena, Jenaro: La imagen digital www.airecomun.com/sites/all/files/imce/PUBLICACIONES/ImagenDigital_GenaroNuria.pdf

Telotte, J.P. (2002) El cine de ciencia ficción. Ediciones AKAL

OTRAS FUENTES DE REFERENCIA:

-

PLANIFICACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

METODOLOGÍAS:

MÉTODO DIDÁCTICO:

La asignatura (comenzará con la aplicación de unos conceptos teóricos iniciales (Clase presencial teórica), impartidos por el profesor. Al final de cada unidad se sugerirán algunos ejercicios relacionados con la materia impartida.

MÉTODO HEURÍSTICO:

En esta asignatura los estudiantes llevarán a cabo distintos proyectos y actividades. Para ello desarrollarán y aplicarán los conceptos adquiridos y usarán los recursos a su alcance.

Los conceptos teóricos se impartirán mezclados con la realización de prácticas en clase. El aprendizaje de los conceptos debe ser de manera aplicada dando prioridad al manejo de herramientas de edición de video y postproducción digital. En este sentido el software que se usará será variado pero se centrará en el programa de edición y efectos After Effects de Adobe.

CONSIDERACIONES DE LA PLANIFICACIÓN:

1ª Semana Introducción: Imagen Digital. Gráficos generados por ordenador

Entorno de trabajo, Interfaz, Preferencias de usuario, Gestión de archivos y proyectos

2ª Semana Conceptos Básicos.: Composición, Línea de tiempo, Sólidos y formas, Alineación y distribución, Transformación.

3ª Semana Efectos Especiales. Historia de los efectos especiales

: Puntos de anclaje, Capas, Transformaciones de capa, Marcadores

4ª Semana Técnicas Analógicas. Stop Motion: Previsualización, Atajos de teclado, Velocidad, Movimiento variable

5ª Semana Efectos Mecánico, Maquetas y animatrónica.: Fotogramas clave, Curvas, Editor de gráficos, El vídeo en la línea de tiempo

6ª Semana Maquillaje

Composición de capas: Transiciones de vídeo, Divisiones de capa

7ª Semana Técnicas Máscaras. Retroproyección

: Composición y precomposición, Modos de fusión

8ª Semana Luma. Croma. Efectos: Adicción de efectos, Resplandor, Desenfoque

9ª Semana Mate de diferencia. Deformación del tiempo y el espacio. Efectos: Distorsión, Contraste y color

10ª Semana Morphing.

Máscaras, recortes y canales alfa, Pluma, Mate painting, Keylight, Máscaras de capa de ajuste, Mate de Seguimiento

11ª Semana Velocidad y Control de movimiento

Textos: Capa de texto, Animación de texto, Propiedades de texto

12ª Semana CGI. Capas, líneas y colores, Pintura en capa, Trazo animado, Movimiento de trazo, Capas y estilos de capa, Escritura simulada

13ª Semana Creación de personajes por ordenador

Composición 3d: Capas 3d, Visualización de capas 3d, Cámaras y capas de cámara

14ª Semana Decorados y objetos virtuales

Estética del sonido, Audio, Niveles de audio, Sincronización de audio

15ª Semana Captura de movimiento

Renderización, Manejo de archivos, Cola de proceso, Exportación

16ª Semana Tutorías

17ª Semana Evaluaciones

18ª Semana Evaluaciones

Frecuencia: Los trabajos se realizarán progresivamente a lo largo del curso.

Tutorías académicas grupales:

A lo largo de las 15 semanas académicas existirán 4 horas de tutoría académica grupal repartidas en dichas semanas que se fijarán según el profesor y alumnado lo estimen oportuno. No obstante, se han previsto las siguientes:

- Semana 4.
- Semana 8.
- Semana 13.
- Semana 15.

Tutorías individuales:

Miércoles 13.00 - 14.00 horas

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES Y EVALUACIONES:

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES:

Actividad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	¿Se evalúa?	EO	EE
Evaluación de trabajos y proyectos. Práctica 1				X												X	X	X
Pruebas de ejecución de tareas reales y/o simuladas. Práctica 2.								X								X	X	X
Evaluación de trabajos y proyectos. Práctica 3.													X			X	X	X
Pruebas de ejecución de tareas reales y/o simuladas. Práctica 4.															X	X	X	X

CONSIDERACIONES DE LA EVALUACIÓN:

La evaluación final será la suma de las notas obtenidas, pero no se hará media si la nota de alguna es menor a 5.

Es necesario realizar todos los ejercicios, incluidos los realizados en clase para aprobar la asignatura. Se realizarán trabajos a lo largo del curso. La entrega fuera de fecha o la no presentación de los trabajos se considerará como suspenso.

Todo trabajo no realizado o suspenso deberá ser repetido en una nueva convocatoria cuya entrega la decidirá el profesor. Aquellos alumnos con trabajos aprobados que deseen subir nota podrán repetir dichos trabajos en nuevas convocatorias, siempre bajo el visto bueno del profesor.

Aquel alumno, por las circunstancias que fuera, que no entregue cualquier práctica realizada en clase, deberá ser finalizada en casa y entregada en las siguientes clases. El plagio de trabajos, o la realización de trabajos por terceras personas, será motivo de suspenso.

El día fijado con la fecha del Prueba final se entregará una prueba de ejecución de tareas reales y/o simuladas. Práctica 4. Ejercicio de Producción.

Los usos indebidos de internet y del resto de recursos de la clase serán penalizados con trabajos. Si se observa alumnos jugando, leyendo el correo, chateando en redes sociales etcétera, o navegando sin permiso del profesor serán penalizados con trabajos extra.

Esta evaluación será válida tanto para la convocatoria ordinaria como para la extraordinaria. Es decir, en las convocatorias extraordinarias o posteriores a la ordinaria del curso, el alumno tendrá que entregar distintos trabajos que engloben los conceptos de toda la asignatura.

La asistencia a clase es obligatoria, y los trabajos que se realizan en ella también. En caso de asistencia injustificada a clase no se perderá la opción de evaluación continua, pero el alumno deberá de entregar, en la fecha indicada por el profesor los trabajos.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN:

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE (%)
Trabajos y proyectos	40%
Pruebas de ejecución de tareas reales y/o simuladas	40%
Portafolio	20%

EVALUACIÓN EXCEPCIONAL:

Los estudiantes que por razones excepcionales no puedan seguir los procedimientos habituales de evaluación continua exigidos por el profesor podrán solicitar no ser incluidos en la misma y optar por una «evaluación excepcional». El estudiante podrá justificar la existencia de estas razones excepcionales mediante la cumplimentación y entrega del modelo de solicitud y documentación requerida para tal fin en la Secretaría de la Universidad Europea Miguel de Cervantes en los siguientes plazos: con carácter general, desde la formalización de la matrícula hasta el viernes de la segunda semana lectiva del curso académico para el caso de alumnos de la Universidad, y hasta el viernes de la cuarta semana lectiva del curso académico para el caso de alumnos de nuevo ingreso. En los siete días hábiles siguientes al momento en que surja esa situación excepcional si sobreviene con posterioridad a la finalización del plazo anterior.