

Guia docent

804405 - DA - Direcció d'Art

Última modificació: 04/09/2023

Unitat responsable: Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia
Unitat que imparteix: 804 - CITM - Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia.

Titulació: GRAU EN DISSENY, ANIMACIÓ I ART DIGITAL (Pla 2023). (Assignatura obligatòria).

Curs: 2023 **Crèdits ECTS:** 6.0 **Idiomes:** Català

PROFESSORAT

Professorat responsable: Bellmunt, Marc

Altres:

METODOLOGIES DOCENTS

La metodologia combinarà classes magistrals amb sessions pràctiques. Habitualment es farà una sessió setmanal de teoria, on s'explicaran els continguts teòrics de l'assignatura. L'altra sessió setmanal serà de caire pràctic; es duran a terme diferents pràctiques que serviran per aprofundir i exemplificar allò vist a les classes teòriques.

A mesura que avanci el curs, les sessions tindran format de tutoria i es revisarà l'estat dels diferents encàrrecs que es realitzaran durant l'assignatura.

Finalment, hi haurà diverses sessions d'avaluació on s'analitzaran i revisaran treballs, tant per part del professor com dels estudiants, a partir de presentacions orals.

OBJECTIUS D'APRENTATGE DE L'ASSIGNATURA

- Aplicar els coneixements artístics i tècnics de la il·luminació, la fotografia, la narrativa audiovisual i l'animació per a una producció audiovisual específica.

- Familiaritzar-se amb tècniques de pensament creatiu.

- Comprendre i aplicar la Direcció d'Art com a eina comunicativa i expressiva en diversos mitjans i suports: cinema, videojocs, publicitat i d'altres.

- Utilitzar els recursos estètics audiovisuals i interactius per comunicar/reforçar temes i conceptes en els mitjans i suports abans esmentats.

HORES TOTALES DE DEDICACIÓ DE L'ESTUDIANTAT

Tipus	Hores	Percentatge
Hores activitats dirigides	12,0	8.00
Hores grup mitjà	18,0	12.00
Hores grup gran	30,0	20.00
Hores aprenentatge autònom	90,0	60.00

Dedicació total: 150 h



CONTINGUTS

TEMA 1. Direcció d'Art

Descripció:

1. Què és la Direcció d'Art?
2. Per què serveix la Direcció d'Art?
3. Les tràgiques conseqüències d'ignorar la direcció d'Art
4. Direcció d'Art vs. Disseny Gràfic
5. Àmbits de la Direcció d'Art
6. Figma 1 i 2

Activitats vinculades:

Exercicis proposats a la pràctica P01

Dedicació: 25h

Grup gran/Teoria: 10h

Aprenentatge autònom: 15h

TEMA 2. Creativitat

Descripció:

1. El concepte Creativitat a través de la història
2. L'estudi de la creativitat: les 4 P
3. La teoria de sistemes
4. Personalitat Creativa i Bloquejos Creatius
5. Figma 3 i 4

Activitats vinculades:

Exercicis proposats a les pràctiques P02 i P03

Dedicació: 25h

Grup gran/Teoria: 10h

Aprenentatge autònom: 15h

TEMA 3. Comunicació

Descripció:

1. Els temes d'una obra
2. La Direcció d'Art com a eina per comunicar/reforçar temes
3. El Concepte en comunicació persuasiva
4. L'Insight en comunicació persuasiva
5. Twine 1 i 2

Activitats vinculades:

Exercicis proposats a la pràctica P04 i Encàrrecs E01 i E02

Dedicació: 25h

Grup gran/Teoria: 10h

Aprenentatge autònom: 15h



TEMA 4. Direcció d'Art en Publicitat

Descripció:

1. La Direcció d'Art en Publicitat
2. L'estratègia creativa
3. El model SOA de Koslow, Sasser & Riordan

Activitats vinculades:

Exercicis proposats a la pràctica P05

Dedicació: 25h

Grup gran/Teoria: 10h

Aprenentatge autònom: 15h

TEMA 5. El Briefing Creatiu

Descripció:

1. El Públic Objectiu
2. El Briefing Creatiu

Activitats vinculades:

Exercicis proposats a l'encàrrec E03

Dedicació: 25h

Grup gran/Teoria: 10h

Aprenentatge autònom: 15h

TEMA 6. Projecte Final

Descripció:

Síntesi de continguts de l'assignatura

Activitats vinculades:

Exercicis proposats al Projecte Final

Dedicació: 25h

Grup gran/Teoria: 10h

Aprenentatge autònom: 15h

SISTEMA DE QUALIFICACIÓ

La nota final de l'assignatura s'obté a partir de:

- 15% - Examen parcial teòric
- 10% - E01. Anàlisi d'un videojoc
- 15% - E02. Portades de llibres
- 15% - E03. Soundcloud Branding
- 25% - Pràctica Final. Magazín Col·lectiu Creatiu
- 10% - Pràctiques P01-P05 a classe
- 10% - Participació i actitud d'aprenentatge

En cas de no superar l'assignatura mitjançant l'avaluació continuada, es podrà optar a fer un examen de reavaluació, que aplicarà al 15% de l'avaluació de l'examen parcial.



NORMES PER A LA REALITZACIÓ DE LES PROVES.

1. Algunes pràctiques es realitzaran a classe i d'altres requeriran treball autònom fora de l'aula.
2. El lliurament de les pràctiques puntuables es realitzarà a través del Campus virtual. S'indicarà la data límit d'entrega en cada cas (normalment, el dia abans de classe fins les 23:59h).
3. Qualsevol incidència que impedeixi la realització o lliurament de les pràctiques s'ha de comunicar al professor/a corresponent o al cap d'estudis.
4. Els documents han de seguir el següent format: NomdelGrup_Nºpràctica (exemple: LasZowis_E02). Cal incloure tanmateix els noms dels integrants del grup a la pràctica entregada.
5. Si bé la majoria de treballs són en grup, es procurarà avaluar de manera individual les integrants d'acord al càrrec que executin a les pràctiques.
6. L'avaluació de totes les pràctiques consistirà únicament en feedback qualitatiu. Les notes de les pràctiques puntuables es comunicaran a final del curs.

Sobre els exercicis a l'aula:

- S'han de realitzar, com a mínim, tres dels exercicis proposats per treballar a l'aula i aconseguir l'aprovació del docent.

Sobre l'examen parcial:

1. Les preguntes plantejades es refereixen al contingut teòric i lectures proposades.
2. Les revisions i/o reclamacions respecte dels exàmens es realitzaran exclusivament en les dates i horaris establerts en el Calendari Acadèmic.

BIBLIOGRAFIA

Bàsica:

- Chimero, Frank. The Shape of Design [en línia]. 2012 Disponible a: <https://shapeofdesignbook.com>.
- "What is Creative to Whom and Why? Perceptions in Advertising Agencies". Journal of Advertising Research.
- Runco, Mark. Creativity. Burlington: Academic Press, 2014.
- Browner, Steven. Inside Art Direction: Interviews and Case Studies. Fairchild Books, 2016.
- Butterick, Matthew. Practical Typography [en línia]. 2010 Disponible a: <https://practicaltypography.com>.
- Kaufman, James C.. Creativity 101. NY: Springer Publishing Company, 2009.