Guía docente
804405 - DA - Dirección de Arte

Última modificación: 04/09/2023

Unidad responsable: Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia.

Titulación: GRADO EN DISEÑO, ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL (Plan 2023). (Asignatura obligatoria).

Curso: 2023 **Créditos ECTS:** 6.0 **Idiomas:** Catalán

PROFESORADO

Profesorado responsable: Bellmunt, Marc

Otros:

METODOLOGÍAS DOCENTES

La metodología combinará clases magistrales con sesiones prácticas. Habitualmente se realizará una sesión semanal de teoría, donde se explicarán los contenidos teóricos de la asignatura. La otra sesión semanal será de carácter práctico; se llevarán a cabo diferentes prácticas que servirán para profundizar y ejemplificar lo visto en las clases teóricas.
A medida que avance el curso, las sesiones tendrán formato de tutoría y se revisará el estado de los diferentes encargos que se realizarán durante la asignatura.
Por último, habrá varias sesiones de evaluación donde se analizarán y revisarán trabajos, tanto por parte del profesor como de los estudiantes, a partir de presentaciones orales.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

- Aplicar los conocimientos artísticos y técnicos de la iluminación, fotografía, narrativa audiovisual y animación para una producción audiovisual específica.

- Familiarizarse con técnicas de pensamiento creativo.
- Comprender y aplicar la Dirección de Arte como herramienta comunicativa y expresiva en diversos medios y soportes: cine, videojuegos, publicidad y otros.
- Utilizar los recursos estéticos audiovisuales e interactivos para comunicar/reforzar temas y conceptos en los medios y soportes antes mencionados.

HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas aprendizaje autónomo	90,0	60.00
Horas grupo grande	30,0	20.00
Horas actividades dirigidas	12,0	8.00
Horas grupo mediano	18,0	12.00

Dedicación total: 150 h

CONTENIDOS

TEMA 1. Dirección de Arte

Descripción:
1. ¿Qué es la Dirección de Arte?
2. ¿Para qué sirve la Dirección de Arte?
3. Las trágicas consecuencias de ignorar la dirección de Arte
4. Dirección de Arte vs. Diseño Gráfico
5. Ámbitos de la Dirección de Arte
6. Figma 1 y 2

Actividades vinculadas:
Ejercicios propuestos en la práctica P01

Dedicación: 25h
Grupo grande/Teoría: 10h
Aprendizaje autónomo: 15h

TEMA 2. Creatividad

Descripción:
1. El concepto Creatividad a través de la historia
2. El estudio de la creatividad: las 4 P
3. La teoría de sistemas
4. Personalidad Creativa y Bloqueos Creativos
5. Figma 3 y 4

Actividades vinculadas:
Ejercicios propuestos en las prácticas P02 y P03

Dedicación: 25h
Grupo grande/Teoría: 10h
Aprendizaje autónomo: 15h

TEMA 3. Comunicación

Descripción:
1. Los temas de una obra
2. La Dirección de Arte como herramienta para comunicar/reforzar temas
3. El Concepto en comunicación persuasiva
4. El Insight en comunicación persuasiva
5. Twine 1 y 2

Actividades vinculadas:
Ejercicios propuestos en la práctica P04 y Encargos E01 y E02

Dedicación: 25h
Grupo grande/Teoría: 10h
Aprendizaje autónomo: 15h

TEMA 4. Dirección de Arte en Publicidad

Descripción:
1. La Dirección de Arte en Publicidad
2. La estrategia creativa
3. El modelo SOA de Koslow, Sasser & Riordan

Actividades vinculadas:
Ejercicios propuestos en la práctica P05

Dedicación: 25h
Grupo grande/Teoría: 10h
Aprendizaje autónomo: 15h

TEMA 5. El Briefing Creativo

Descripción:
1. El Público Objetivo
2. El Briefing Creativo

Actividades vinculadas:
Ejercicios propuestos en el encargo E03

Dedicación: 25h
Grupo grande/Teoría: 10h
Aprendizaje autónomo: 15h

TEMA 6. Proyecto Final

Descripción:
Síntesis de contenidos de la asignatura

Actividades vinculadas:
Ejercicios propuestos en el Proyecto Final

Dedicación: 25h
Grupo grande/Teoría: 10h
Aprendizaje autónomo: 15h

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

La nota final de la asignatura se obtendrá a partir de:
15% - Examen parcial teórico
10% - E01. Análisis de un videojuego
15% - E02. Portadas de libros
15% - E03. Soundcloud Branding
25% - Práctica Final. Magacín Colectivo Creativo
10% - Prácticas P01-P05 en clase
10% - Participación y actitud de aprendizaje
En caso de no superar la asignatura mediante la evaluación continua, se podrá optar a realizar un examen de reevaluación, que aplicará al 15% de la evaluación del examen parcial.

NORMAS PARA LA REALIZACIÓN DE LAS PRUEBAS.

1. Algunas prácticas se realizarán en clase y otras requerirán trabajo autónomo fuera del aula.
2. La entrega de las prácticas puntuables se realizará a través del Campus Virtual. Se indicará la fecha límite de entrega en cada caso (normalmente el día antes de clase hasta las 23:59h).
3. Cualquier incidencia que impida la realización o entrega de las prácticas debe comunicarse al profesor/a correspondiente o al jefe de estudios.
4. Los documentos deben seguir el siguiente formato: NombredelGrupo_Nºpráctica (ejemplo: LasZowis_E02). Hay que incluir sin embargo los nombres de los integrantes del grupo en la práctica entregada.
5. Si bien la mayoría de trabajos son en grupo, se procurará evaluar de forma individual a las integrantes de acuerdo al cargo que ejecuten en las prácticas.
6. La evaluación de todas las prácticas consistirá únicamente en feedback cualitativo. Las notas de las prácticas puntuables se comunicarán al final del curso.

Sobre los ejercicios en el aula:
- Se deben realizar, como mínimo, tres de los ejercicios propuestos para trabajar en el aula y conseguir la aprobación del docente.

Sobre el examen parcial:
1. Las preguntas planteadas se refieren al contenido teórico y lecturas propuestas.
2. Las revisiones y/o reclamaciones respecto a los exámenes se realizarán exclusivamente en las fechas y horarios establecidos en el Calendario Académico.

BIBLIOGRAFÍA

Básica:

- Chimero, Frank. The Shape of Design [en línea]. 2012Disponible 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 línea]. 2010Disponible a: https://practicaltypography.com.
- Kaufman, James C.. Creativity 101. NY: Springer Publishing Company, 2009.