

Guía docente

804415 - AE - Audiovisual Expandido

Última modificación: 29/05/2025

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 optativa). GRADO EN DISEÑO DIGITAL Y TECNOLOGÍAS MULTIMEDIA (Plan 2023). (Asignatura optativa).		
Curso: 2025	Créditos ECTS: 6.0	Idiomas: Catalán, Castellano	

PROFESORADO

Profesorado responsable: Pinel Cabello, Fran

Otros: Bigas Tañà, Miquel

COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

Específicas:

CEAAD 2. Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad.

CEAAD 3. Dominar el gran abanico de herramientas profesionales del sector para la elaboración de contenidos digitales de todo tipo.

Transversales:

04 COE. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA: Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones; participar en debates sobre temas de la propia especialidad.

05 TEQ. TRABAJO EN EQUIPO: Ser capaz de trabajar como miembro de un equipo interdisciplinar ya sea como un miembro más, o realizando tareas de dirección con la finalidad de contribuir a desarrollar proyectos con pragmatismo y sentido de la responsabilidad, asumiendo compromisos teniendo en cuenta los recursos disponibles.

06 URI. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN: Gestionar la adquisición, la estructuración, el análisis y la visualización de datos e información en el ámbito de la especialidad y valorar de forma crítica los resultados de esta gestión.

07 AAT. APRENDIZAJE AUTÓNOMO: Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar este conocimiento.

METODOLOGÍAS DOCENTES

Se prevé realizar sesiones de clase teóricas i sesiones prácticas. Las sesiones de clase teóricas se dividen, en general, en cuatro franjas de actividad:

1. Resolución de dudas respecto de los ejercicios propuestos en la sesión anterior.
2. Revisión de los ejercicios resueltos.
3. Explicación de nuevos contenidos.
4. Explicación del siguiente ejercicio y materiales complementarios.

Estas franjas de actividad se modulan en función de la complejidad de los ejercicios y los contenidos correspondientes. En cuanto a las sesiones prácticas, éstas se programarán para algunas de las actividades previstas en la asignatura. Se realizarán de forma alternada en plató y en aula, con el objetivo de trabajar las herramientas de iluminación tanto en entorno real como en entorno virtual.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

Conocer las técnicas y procesos digitales para la creación de imágenes y secuencias audiovisuales y aplicarlos en proyectos creativos dentro del ámbito profesional.

Diseñar proyectos audiovisuales y de animación teniendo en cuenta las tecnologías digitales de las que se dispone.

Ser capaces de identificar, conocer y utilizar las nuevas herramientas profesionales que puedan surgir en un futuro para el diseño y desarrollo de proyectos creativos.

HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTE

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

Dedicación total: 150 h

CONTENIDOS

Creatividad, tecnología y nuevos medios

Descripción:

- Introducción de conceptos generales
- Una mirada crítica hacia la relación entre tecnología e innovación
- El diseño como factor mediador
- Cronología sobre el desarrollo de la creatividad digital. Paradigmas y puntos de inflexión

Actividades vinculadas:

Comentario de texto

Dedicación: 10h

Grupo grande/Teoría: 4h

Aprendizaje autónomo: 6h

Mapping: la resignificación técnica del entorno físico

Descripción:

- ¿Qué es el Vídeo Mapping?
- Revisión de conceptos básicos
- Técnicas de proyección
- La interacción entre imagen y superficie física: reinterpretación y resignificación de espacios
- Análisis de referentes
- Perspectivas y debates

Actividades vinculadas:

Práctica superficie de proyección y proyecto de videomapping

Dedicación: 25h

Grupo grande/Teoría: 10h

Aprendizaje autónomo: 15h

Producció de videomapping

Descripció:

- Superfície de projecció: volumetria i limitacions
- Configuració de la projecció
- Punt de vista del espectador
- Flujo de treball i software
- Wrapping, màscaras i calibracions
- Producció de imatges i efectes 3D
- Generadors de imatges i altres recursos
- Sonorització
- Exportació i automatització

Activitats vinculades:

Pràctica superfície de projecció i projecte de videomapping

Dedicació: 75h

Grup gran/Teoria: 30h

Aprendizaje autónomo: 45h

RV&AR: tecnologia i expansió de la realitat

Descripció:

- Diferència entre RV i RA
- Conceptos básicos
- Teorías del mapa y el simulacro
- Alternative Reality Games (ARG)
- Aplicaciones y análisis de referentes
- Perspectivas y debates

Activitats vinculades:

Comentari de text

Dedicació: 10h

Grup gran/Teoria: 4h

Aprendizaje autónomo: 6h

Instal·lació: tecnologia i expansió de la sensibilitat

Descripció:

- La instal·lació com a forma de audiovisual expandit.
- Interaccions creatives entre tecnologia i espai físic.
- Tecnologia, kinestèsia i expansió dels sentits.
- Aplicaciones y análisis de referentes.
- Perspectivas y debates.

Activitats vinculades:

Comentari de text

Dedicació: 10h

Grup gran/Teoria: 4h

Aprendizaje autónomo: 6h

Microtecnología, mobility y gamificación

Descripción:

- Integración creativa de la tecnología en la cotidianidad.
- Tecnología y movilidad.
- Gamificación de servicios y experiencias.
- Nuevos modelos de relación con el entorno a través del mobile.
- Aplicaciones y análisis de referentes.
- Perspectivas y debates.

Actividades vinculadas:

Comentario de texto

Dedicación: 10h

Grupo grande/Teoría: 4h

Aprendizaje autónomo: 6h

Inteligencia Artificial

Descripción:

- Introducción a la inteligencia artificial.
- Breve historia de la evolución de la IA.
- La lógica de la complejidad.
- Sistemas emergentes.
- IA, post-humanismo y trans-humanismo.
- Aplicaciones y análisis de referentes.
- Perspectivas y debates.

Actividades vinculadas:

Comentario de texto

Dedicación: 10h

Grupo grande/Teoría: 4h

Aprendizaje autónomo: 6h

ACTIVIDADES

Comentarios de texto 1, 2 i 3

Descripción:

A lo largo de la asignatura y en relación al avance de los distintos bloques teóricos, se desarrollaran comentarios críticos sobre diversos textos teóricos. Se valorará la capacidad de análisis, la redacción y expresión escrita y la estructura del texto.

Objetivos específicos:

Fomentar la actitud crítica y reflexiva respecto de los conceptos planteados en clase, intentando con ello fomentar un posicionamiento respecto a los temas.

Entregable:

A través del Aula de entrega del Campus Virtual y según las instrucciones establecidas en las hojas de instrucciones del trabajo.

Dedicación: 13h 30m

Aprendizaje autónomo: 7h 30m

Grupo grande/Teoría: 6h

Práctica superficie de proyección

Descripción:

Creación de una superficie de proyección virtual teniendo en cuenta las necesidades del videomapping y preparación para la impresión 3D

Objetivos específicos:

Entender el concepto de videomapping y explorar las posibilidades de la técnica mediante la creación de una superficie de proyección

Entregable:

A través del Aula de entrega del Campus Virtual y según las instrucciones establecidas en las hojas de instrucciones del trabajo.

Dedicación: 25h

Aprendizaje autónomo: 15h

Grupo grande/Teoría: 10h

Proyecto de videomapping

Descripción:

Creación de una instalación de micro mapping adaptada a la superficie creada en la práctica anterior, utilizando los recursos de proyección establecidos para el proyecto. Las fases de proyecto són:

- Idea y guión
- Preparación de la proyección, adaptación a la superficie, máscaras y wrapping
- Preproducció de contenidos audiovisuales
- Producció de contenidos audiovisuales
- Montaje, postproducción y sonorización
- Automatización de la proyección

El proyecto se realizará en grupos de 3 personas y comportará la redacción de una memoria final que ilustre el desarrollo del proyecto.

Objetivos específicos:

El objetivo principal es poner a la práctica los contenidos trabajados en apartados teóricos, desarrollando un proyecto de mapping que implique la utilización de diferentes recursos técnicos, creativos y de producción

Dedicación: 111h 30m

Aprendizaje autónomo: 66h 30m

Grupo grande/Teoría: 45h

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

- Idea, guión i planteamiento de la proyecció 15%
- Prácticas de comentario de texto con una ponderación del 10%
- 2 entregas parciales con una ponderación del 25% (10+15)
- 2 entregas de producción del proyecto con una ponderación del 15% (7,5+,7,5)
- 1 entrega final con una ponderación del 25%
- Competências genéricas: 10%

NORMAS PARA LA REALIZACIÓN DE LAS PRUEBAS.

Prácticas:

Los ejercicios de prácticas se explican e inician durante el horario de clase y se completan al margen del horario previsto de clase, siguiendo las instrucciones que se indican en el documento "Hoja de práctica" correspondiente y las indicaciones proporcionadas en clase. La entrega de ejercicios de prácticas se realizará mediante el aula de entrega de la asignatura, en el Campus Virtual, siguiendo las indicaciones descritas en el documento de la práctica. No se aceptarán prácticas entregadas fuera de plazo y la correcta gestión de la documentación aportada es un aspecto relacionado con las competencias a adquirir siendo, portanto, objeto de evaluación. La evaluación de las prácticas no comporta solamente la resolución de los ejercicios propuestos, sino también la defensa que se haga de los resultados en clase.

Exámenes:

Las preguntas y problemas propuestos en los exámenes hacen referencia tanto al contenido teórico de la asignatura como a los ejercicios resueltos en las distintas prácticas.

BIBLIOGRAFÍA

Básica:

- MANIELLO, Donato. Augmented reality in public spaces. Basic techniques for video mapping. Nàpols: Le Penseur, 2015.
- MITCHELL, William J.. Beyond Productivity: Information technology, innovation and creativity. Washington: National Academy Press, 2003.
- BOURRIAUD, Nicolas . Postproducción. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2014.
- MANOVICH, Lev. The Language of New Media. Cambridge: The mIT Press, 2002.
- MANOVICH, Lev. AI Aesthetics. Moscú: Srelka Press, 2018.