

ART ELECTRÒNIC I DISSENY DIGITAL

Graduat en Art Electrònic i Disseny Digital

Graduat Superior en Art Electrònic

Graduat Superior en Disseny Digital

ARTE ELECTRÓNICO Y DISEÑO DIGITAL

Graduado en Arte Electrónico y Diseño Digital

Graduado Superior en Arte Electrónico

Graduado Superior en Diseño Digital



3

ART ELECTRÒNIC I DISSENY DIGITAL ARTE ELECTRÓNICO Y DISEÑO DIGITAL

TERCER CURS

TERCER CURSO

Matèries troncales	Materias troncales	
Teoria i història de l'art III	Teoría e historia del arte III	4
Teoria i història del disseny III	Teoría e historia del diseño III	5
total crèdits	total créditos	9

Matèries obligatòries	Materias obligatorias	
Programació i sistemes d'autor II	Programación y sistemas de autor	6
Producció i postproducció	Producción y postproducción	12
Disseny de sistemes interactius, multimèdia i xarxes II	Diseño de sistemas interactivos, multimedia y redes II	9
Gestió de projectes i màrqueting I	Gestión de proyectos y marketing I	6
Legislació i mercat	Legislación y mercado	3
Projectes II	Proyectos II	12
Cultura i tecnologia II	Cultura y tecnología II	6
total crèdits	total créditos	54

Matèries optatives lliure elecció	Materias optativas libre elección	
Tractament digital de la imatge II	Tratamiento digital de la imagen II	6
Creació digital al cinema, la TV i la publicitat (obligatòria)	Creación digital en el cine, la TV y la publicidad (obligatoria)	9
Instal·lacions audiovisuals I	Instalaciones audiovisuales I	6
Animació computeritzada II	Animación computerizada II	12
Fonaments científics	Fundamentos científicos	3
Tractament digital del so II	Tratamiento digital del sonido II	6
Llenguatge gràfic i digital	Lenguaje gráfico y digital	6
Il·luminació	Iluminación	3
total crèdits	total créditos	30

Matèries troncales	Materias troncales	
Estètica dels mitjans digitals	Estética de los medios digitales	6
Gestió de projectes i màrqueting II	Gestión de proyectos y marketing	6
Teoria crítica i nous mitjans	Teoría crítica y nuevos medios	6
total crèdits	total créditos	18

Matèries obligatòries	Materias obligatorias	
Animació computeritzada III	Animación computerizada III	12
Videocreació	Videocreación	12
Creació audiovisual, TV i publicitat II	Creación audiovisual, TV y publicidad II	12
Hipermèdia	Hipermedia	12
Projectes III AE / DD	Proyectos III AE / DD	18
Projecte Fi de Carrera (definició i realització)	Proyecto Final de Carrera (definición y realización)	18
total crèdits	total créditos	48

Matèries optatives lliure elecció	Materias optativas libre elección	
Disseny digital d'interfícies	Diseño digital de interfícies	6
Exercici professional	Práctica profesional	12
Algoritmes sonors i musicals	Algoritmos sonoros y musicales	3
Workshops i seminaris	Workshops y seminarios	3
Efectes especials 3D	Efectos especiales 3D	6
Stop motion	Stop motion	3
Animació per pag. web i interactius	Animación para pág. web e interactivos	3
Jocs interactius	Juegos interactivos	3
Programació III	Programación III	6
Aplicacions on line	Aplicaciones on line	3
Laboratori de tendències	Laboratorio de tendencias	3
Escenografia virtual	Escenografía virtual	3
Taller de directes	Taller de directos	3
Processos visuals i formats d'exposició (off i on line)	Procesos visuales y formatos de exposición (off y on line)	3
Direcció d'art per audiovisuals	Dirección de arte para audiovisuales	6
Instal·lacions audiovisuals II	Instalaciones audiovisuales II	6
Disseny gràfic per TV	Diseño gráfico para TV	
total crèdits	total créditos	36

3

ART ELECTRÒNIC I DISSENY DIGITAL TERCER CURS ARTE ELECTRÓNICO Y DISEÑO DIGITAL TERCER CURSO

TEORIA I HISTÒRIA DE L'ART III

Nombre de crèdits _4

L'assignatura contempla una aproximació conceptual a l'art i el disseny contemporani des de dos punts de vista: l'art dels anys 80 i 90, fent especial èmfasi a l'art electrònic; i el disseny que es planteja a partir de la segona Postguerra Mundial i com a conseqüència dels canvis socials, polítics i econòmics.

TEORÍA E HISTORIA DEL ARTE III

Número de créditos _4

La asignatura contempla una aproximación conceptual al arte y el diseño contemporáneo desde dos puntos de vista: el arte de los años 80 y 90, haciendo especial énfasis en el arte electrónico; y el diseño que se plantea a partir de la segunda Posguerra Mundial y como consecuencia de los cambios sociales, políticos y económicos.

TEORIA I HISTÒRIA DEL DISSENY III

Nombre de crèdits _5

L'assignatura contempla una aproximació conceptual i crítica a l'art dels anys 80 i 90, amb especial èmfasi en el gran desenvolupament de l'art electrònic i els seus àmbits, com és el cas del vídeo art, les instal·lacions audiovisuals, l'art interactiu, etc.

TEORÍA E HISTORIA DEL DISEÑO III

Número de créditos _5

La asignatura contempla una aproximación conceptual y crítica al arte de los años 80 y 90, con especial énfasis en el gran desarrollo del arte electrónico y sus ámbitos, como es el caso del vídeo arte, las instalaciones audiovisuales, el arte interactivo, etc.

PROGRAMACIÓ I SISTEMES D'AUTOR II

Nombre de crèdits _6

Es tracta de donar nocions bàsiques dels llenguatges de programació (HTML, Javascript, Lingo).
Conceptes i estructures de programació.

PROGRAMACIÓN Y SISTEMAS DE AUTOR II

Número de créditos _6

Se trata de dar nociones básicas de los lenguajes de programación (HTML, Javascript, Lingo).
Conceptos y estructuras de programación.

PRODUCCIÓ I POSTPRODUCCIÓ

Nombre de crèdits _12

L'assignatura té com a objectiu donar les bases metodiques de com organitzar un guió literari, els dossiers de producció i el pressupost i donar a conèixer les etapes de la postproducció.

PRODUCCIÓN Y POSTPRODUCCIÓN

Número de créditos _12

La asignatura tiene como objetivo dar las bases metódicas de como organizar un guión literario, los dossiers de producción y el presupuesto y dar a conocer las etapas de la postproducción.

DISSENY DE SISTEMES INTERACTIUS, MULTIMÈDIA I XARXES II

Nombre de crèdits _9

L'assignatura profunditza en els coneixements temàtics i tècnics adquirits a l'àrea de disseny de Sistemes Interactius durant els cursos anteriors. L'objectiu general de l'assignatura consisteix a oferir a l'alumne un coneixement integral dels mètodes i criteris de disseny a sistemes interactius, per a suports Web / CD / DVD.

DISEÑO DE SISTEMAS INTERACTIVOS, MULTIMEDIA Y REDES II

Número de créditos _9

La asignatura profundiza en los conocimientos temáticos y técnicos adquiridos en el área de diseño de Sistemas Interactivos durante los cursos anteriores. El objetivo general de la asignatura consiste en ofrecer al alumno un conocimiento integral de los métodos y criterios de diseño en sistemas interactivos, para soportes Web / CD / DVD.

GESTIÓ DE PROJECTES I MÀRQUETING I

Nombre de crèdits _6

El màrqueting viu la seva pròpia revolució. L'aparició de nous mitjans com Internet, televisió digital, wireless fa que haguem de revisar les formes en les que ens comuniquem amb clients, proveïdors, empleats i accionistes. Això obliga a replantejar la funció del Màrqueting per alinear-la amb els nous temps.

LEGISLACIÓ I MERCAT

Nombre de crèdits _3

Aquest curs pretén ser una introducció a dos grans àmbits de l'activitat professional dels dissenyadors: els aspectes jurídics del treball (contractació, propietat intel·lectual, drets i obligacions, etc.), i els aspectes més netament empresarials (pressupostació, viabilitat, promoció, acció comercial, etc.).

PROJECTES II

Nombre de crèdits _12

Aquesta assignatura pretén analitzar quines són les diferents metodologies i posicionaments al voltant de la noció projecte com ampli preludi per l'elaboració d'un projecte particular o professional per part dels alumnes. Es divideix en projectes d'AE i de DD.

CULTURA I TECNOLOGIA II

Nombre de crèdits _6

Reflexions sobre l'aportació de les noves tecnologies a l'àmbit de la cultura i les relacions socials. Estudi de les noves teories filosòfiques, científiques i socioculturals que es desprenen d'aquest fenomen. Anàlisi de les visions i utopies de la societat informatitzada i telecomunicada, així com de la teoria de la simulació.

TRACTAMENT DIGITAL DE LA IMATGE II

Nombre de crèdits _6

Estudi i anàlisi del tractament digital de la imatge. Disciplina, procés i tipologia des de la perspectiva de l'aplicació a l'entorn professional.

GESTIÓN DE PROYECTOS Y MARKETING I

Número de créditos _6

El màrqueting vive su propia revolución. La aparición de nuevos medios como Internet, televisión digital, wireless hace que tengamos que revisar las formas en las que nos comunicamos con clientes, proveedores, empleados y accionistas. Eso obliga a replantear la función del Marketing para alinearla con los nuevos tiempos.

LEGISLACIÓN Y MERCADO

Número de créditos _3

Este curso pretende ser una introducción a dos grandes ámbitos de la actividad profesional de los diseñadores: los aspectos jurídicos del trabajo (contratación, propiedad intelectual, derechos y obligaciones, etc.) y los aspectos más puramente empresariales (presupuesto, viabilidad, promoción, acción comercial, etc.).

PROYECTOS II

Número de créditos _12

Esta asignatura pretende analizar cuales son las diferentes metodologías y posiciones alrededor de la noción proyecto como amplio preludio para la elaboración de un proyecto particular o profesional por parte de los alumnos. Se divide en proyectos de AE y de DD.

CULTURA Y TECNOLOGÍA II

Número de créditos _6

Reflexiones sobre la aportación de las nuevas tecnologías al ámbito de la cultura y las relaciones sociales. Estudio de las nuevas teorías filosóficas, científicas y socioculturales que se desprenden de este fenómeno. Análisis de las visiones y utopías de la sociedad informatizada y telecomunicada, así como de la teoría de la simulación.

TRATAMIENTO DIGITAL DE LA IMAGEN II

Número de créditos _6

Estudio y análisis del tratamiento digital de la imagen. Disciplina, proceso y tipología desde la perspectiva de la aplicación al entorno profesional.

3

LA CREACIÓ ÀUDIOVISUAL AL CINEMA, LA TV I LA PUBLICITAT

Nombre de crèdits _9

Formació d'un professional capacitat per a la integració en un equip multidisciplinari, que pot prendre decisions complexes, que sigui capaç d'entendre ràpidament la dinàmica de l'equip, d'integrar les noves tecnologies i saber expressar-se amb elles.

INSTAL·LACIONS ÀUDIOVISUALS I

Nombre de crèdits _6

Introduir el concepte de transductor a un context d'interactivitat entre ésser humà / mitjà ambient / màquina. Consistirà en una sèrie de classes teòriques on s'analitzaran els diferents tipus i possibilitats que tenen els sensors i actuadors, així com les formes de connexió a l'ordinador. Es complementaran amb sessions pràctiques.

ANIMACIÓ COMPUTERITZADA II

Nombre de crèdits _12

Visió general de modelat i animació en 3D mitjançant l'ús d'eines d'alt nivell. Il·luminació, textures i render d'escenes; animació dels mateixos. Creació i animació de personatges. Es complementa aprofundint en coneixements tant teòrics i tècnics com pràctics en animació tradicional.

FONAMENTS CIENTÍFICS

Nombre de crèdits _3

L'assignatura pretén incorporar diversos seminaris que tracten sobre aquelles disciplines científiques fonamentals per a que l'alumne pugui comprendre assignatures concretes de la carrera, com és el cas de Programació o Instal·lacions audiovisuals. D'aquesta manera, el curs es dividirà en diferents blocs.

LA CREACIÓN AUDIOVISUAL EN EL CINE, LA TV Y LA PUBLICIDAD

Número de créditos _9

Formación de un profesional, capacitado para la integración en un equipo multidisciplinario, que puede tomar decisiones complejas, que sea capaz de entender rápidamente la dinámica del equipo, de integrar las nuevas tecnologías y saber expresarse con ellas.

INSTALACIONES AUDIOVISUALES I

Número de créditos _6

Introducir el concepto de transductor a un contexto de interactividad entre ser humano / medio ambiente máquina. Consistirà en una serie de clases teóricas en las que se analizarán los diferentes tipos y posibilidades que tienen los sensores y actuadores, así como las formas de conexión al ordenador. Se complementarán con sesiones prácticas.

ANIMACIÓN COMPUTERIZADA II

Número de créditos _12

Visión general de modelado y animación en 3D mediante el uso de herramientas de alto nivel. Iluminación, texturas y render de escenas; animación de los mismos. Creación y animación de personajes. Se complementa profundizando en conocimientos tanto teóricos y técnicos como prácticos en animación tradicional.

FUNDAMENTOS CIENTÍFICOS

Número de créditos _3

La asignatura pretende incorporar diversos seminarios que tratan sobre aquellas disciplinas científicas fundamentales para que el alumno pueda comprender asignaturas concretas de la carrera, como es el caso de Programación o Instalaciones audiovisuales. De esta manera, el curso se dividirá en diferentes bloques.

TRACTAMENT DIGITAL DEL SO II

Nombre de crèdits _6

Realització d'un projecte de creació d'àudio. Consta de dues parts. A la primera es revisen les tendències més importants que al llarg del segle XX es van servir de l'electrònica per la seva expressió. La segona part, de naturalesa pràctica, revisa les eines digitals de creació i manipulació de so necessàries a la realització del projecte d'àudio final.

TRATAMIENTO DIGITAL DEL SONIDO II

Número de créditos _6

Realización de un proyecto de creación de audio. Consta de dos partes. En la primera se revisen las tendencias más importantes que a lo largo del siglo XX se sirvieron de la electrónica para su expresión. La segunda parte, de naturaleza práctica, revisa las herramientas digitales de creación y manipulación de sonido necesarias en la realización del proyecto de audio final.

LLENGUATGE GRÀFIC I DIGITAL

Nombre de crèdits _6

L'assignatura persegueix dotar del vocabulari pertinent a l'estudiant d'Art Electrònic i Disseny Digital. És a dir, definir els components bàsics de la comunicació gràfica, els elements d'informació semàntica i estètica. Descriure les seves característiques essencials i problemes d'articulació.

LENGUAJE GRÁFICO Y DIGITAL

Número de créditos _6

La asignatura persigue dotar del vocabulario pertinente al estudiante de Arte Electrónico y Diseño Digital. Es decir, definir los componentes básicos de la comunicación gráfica, los elementos de información semántica y estética. Describir sus características esenciales y problemas de articulación.

IL·LUMINACIÓ

Nombre de crèdits _3

Es tracta d'una assignatura pràctica sobre les tècniques d'il·luminació per a televisió i cinema, que pretén dotar a l'alumne dels coneixements (i fer ús d'ells) de tots els elements d'il·luminació, Així com ensenyar-li a dissenyar i/o crear projectes d'il·luminació.

ILUMINACIÓN

Número de créditos _3

Se trata de una asignatura práctica sobre las técnicas de iluminación para televisión y cine, que pretende dotar al alumno de los conocimientos (y hacer uso de ellos) de todos los elementos de la iluminación, así como enseñarle a diseñar y/o crear proyectos de iluminación.

RETAIL MÀRQUETING

Nombre de crèdits _6

L'assignatura pretén apropar el mon del disseny a l'àmbit empresarial a través del màrqueting. Així, aquesta matèria està plantejada com a una eina que permetrà potenciar la capacitat d'innovar al mon comercial als dissenyadors. A més a més, se'ls mostrarà quins són els factors claus d'èxit i com el disseny pot incrementar l'implicació del públic objectiu al procés de compra.

RETAIL MARKETING

Número de créditos _6

La asignatura pretende acercar el mundo del diseño al ámbito empresarial a través del marketing. Así, esta materia está planteada como una herramienta que permitirá potenciar la capacidad de innovar en el mundo comercial a los diseñadores. Además, les mostrará cuáles son los factores claves de éxito y cómo el diseño puede incrementar la implicación del público objetivo en el proceso de compra.

ESTÈTICA DELS MITJANS DIGITALS

Nombre de crèdits _6

Teoria i història de l'art. Últimes tendències. Es planteja com una recerca de formes de pensament i experiències diferents que permetin l'assimilació i l'anàlisi de totes aquelles manifestacions que utilitzen les anomenades "noves tecnologies".

ESTÉTICA DE LOS MEDIOS DIGITALES

Número de créditos _6

Teoría e historia del arte. Últimas tendencias. Se plantea como una búsqueda de formas de pensamiento y experiencias diferentes que permitan la asimilación y el análisis de todas aquellas manifestaciones que utilizan las llamadas "nuevas tecnologías".

GESTIÓ DE PROJECTES I MÀRQUETING II

Nombre de crèdits _6

El propòsit és oferir a l'alumne una sòlida visió de les noves tendències dins del món del màrqueting i de la gestió de projectes. S'impartiran aspectes innovadors com el màrqueting digital, màrqueting relacional, màrqueting directe i comerç electrònic.

GESTIÓN DE PROYECTOS Y MARKETING II

Número de créditos _6

El propósito es ofrecer al alumno una sólida visión de las nuevas tendencias dentro del mundo del márketing y de la gestión de proyectos. Se impartirán aspectos innovadores como el marketing digital, marketing relacional, marketing directo y comercio electrónico.

TEORIA CRÍTICA I NOUS MITJANS

Nombre de crèdits _6

L'assignatura proposa una reflexió sobre els aspectes que més han influït en el camí cap a la situació d'estetització generalitzada que vivim actualment. Amb aquesta finalitat, s'analitzaran les aportacions teòrico-pràctiques que han intervingut decisivament en el procés de modificació de la percepció del subjecte contemporani i, per tant, amb el propi concepte de subjecte.

TEORÍA CRÍTICA Y NUEVOS MEDIOS

Número de créditos _6

La asignatura propone una reflexión sobre los aspectos que más han influido en el camino hacia la situación de estetización generalizada en que vivimos actualmente. Con esta finalidad, se analizarán las aportaciones teóricas prácticas que han intervenido decisivamente en el proceso de modificación de la percepción del sujeto contemporáneo y, por tanto, con el propio concepto de sujeto

ANIMACIÓ COMPUTERITZADA III

Nombre de crèdits _12

En aquesta assignatura els estudiants podran aprofundir en les eines adreçades especialment a la caracterització de personatges.

ANIMACIÓN COMPUTERIZADA III

Número de créditos _12

En esta asignatura los estudiantes podrán profundizar en las herramientas dirigidas especialmente a la caracterización de personajes.

VIDEOCREACIÓ

Nombre de crèdits _12

Es tracta de donar nocions de composició del vídeo film, les tècniques de traking i estabilitzats i fer una anàlisi del llenguatge del vídeo.

VIDEOCREACIÓN

Número de créditos _12

Se trata de dar nociones de composición del vídeo film, las técnicas de traking y estabilizados y hacer un análisis del lenguaje del vídeo.

CREACIÓ ÀUDIOVISUAL, TV I PUBLICITAT II

Nombre de crèdits _12

La proposta se centra en l'estudi de la dinàmica de realització i de producció comuna en els mitjans audiovisuals: Llargmetratge, documental, la publicitat televisiva... Per realitzar-ho a profunditzarem en l'estudi dels productes denominats "promo": Publicitat i vídeoclip musical.

HIPERMÈDIA

Nombre de crèdits _12

En aquesta assignatura s'estudien els sistemes de programació dinàmica a internet i de Flash Communication Server MX.

PROJECTES AE III

Nombre de crèdits _18

L'assignatura està dividida en dos eixos, que seran desenvolupats simultàniament:
Narrativa i metodologia, on es planteja l'execució de projectes.

PROJECTES DD III

Nombre de crèdits _18

La finalitat de l'assignatura és proporcionar el coneixement i les eines necessàries perquè l'alumne elabori un projecte multimèdia a partir d'un encàrrec amb un objectiu concret. L'alumne aprendrà a elaborar un concepte, un guió i a formalitzar-lo amb el llenguatge i l'estètica més adequats per transmetre el missatge amb el màxim d'eficàcia.

PFC (DEFINICIÓ I REALITZACIÓ)

Nombre de crèdits _18

El Projecte Final Carrera constitueix el darrer registre pedagògic que permet avaluar els coneixements adquirits per l'alumne durant la seva permanència en l'Escola. El seu caràcter de nexa entre aprenentatge i pràctica professional defineix la seva singularitat en relació amb els anteriors projectes.

CREACIÓN ÁUDIOVISUAL, TV Y PUBLICIDAD II

Número de créditos _12

La propuesta se centra en el estudio de la dinámica de realización y de producción común en los medios audiovisuales: Largometraje, documental, la publicidad televisiva... Para realizarlo profundizaremos en el estudio de los productos denominados "promo": Publicidad y vídeoclip musical.

HIPERMEDIA

Número de créditos _12

En esta asignatura se estudian los sistemas de programación dinámica en internet y de Flash Communication Server MX.

PROYECTOS AE III

Número de créditos _18

La asignatura está dividida en dos ejes, que serán desarrollando simultáneamente:
Narrativa y metodología, donde se plantea la ejecución de proyectos.

PROYECTOS DD III

Número de créditos _18

La finalidad de la asignatura es proporcionar el conocimiento y las herramientas necesarias para que el alumno elabore un proyecto multimedia a partir de un encargo con un objetivo concreto. El alumno aprenderá a elaborar un concepto, un guió y a formalizarlo con el lenguaje y la estética más adecuados para transmitir el mensaje con la máxima eficacia.

PFC (DEFINICIÓN Y REALIZACIÓN)

Número de créditos _18

El Proyecto Final Carrera constituye el último registro pedagógico que permite evaluar los conocimientos adquiridos por el alumno durante su permanencia en la Escuela. Su carácter de nexa entre aprendizaje y práctica profesional define su singularidad con relación a los anteriores proyectos.

DISSENY D'INTERFÍCIES

Nombre de crèdits _6

Aplicació dels conceptes de repetició, mutabilitat i temps en el disseny i programació d'interfícies avançades. Anàlisi de tipologies i realització de pràctiques guiades. Diverses solucions estètiques i pràctiques pel disseny dels elements usuals.

DISEÑO DE INTERFÍCIES

Número de créditos _6

Aplicación de los conceptos de repetición, mutabilidad y tiempos en el diseño y programación de interfaces avanzadas. Análisis de tipologías y realización de prácticas guiadas. Distintas soluciones estéticas y prácticas para diseño de los elementos usuales.

EXERCICI PROFESSIONAL

Nombre de crèdits _12

L'Escola facilita al alumne una empresa a la que poder realitzar pràctiques professionals i exercitar de aquesta manera els coneixements adquirits durant la seva formació.

EJERCICIO PROFESIONAL

Número de créditos _12

La Escuela facilita al alumno una empresa en la que puede realizar prácticas profesionales y ejercitar de esta forma los conocimientos adquiridos durante su formación.

ALGORITMES SONORS I MUSICALS

Nombre de crèdits _3

Programació en *Pure Data/Framestein* (Plataformes PC), *MAX4/MSP2* i *Jitter*, enfocat a la generació i al procés interactiu de so en relació a la imatge en temps real. Adquisició de dades de l'entorn i transformació algorítmica de gests i moviments en comportaments sonors i musicals.

ALGORITMOS SONOROS Y MUSICALES

Número de créditos _3

Programación en *Pure Data/Framestein* (Plataformas PC), *MAX4/MSP2* y *Jitter*, enfocado a la generación y al proceso interactivo de sonido en relación a la imagen en tiempo real. Adquisición de datos del entorno y transformación algorítmica de gestos y movimientos en comportamientos sonoros y musicales.

WORKSHOPS I SEMINARIS

Nombre de crèdits _3

És tracta de tallers de Lliure configuració es planteja com un espai en el que s'emmarquen les activitats que estan dotes de crèdits d'assistència que es celebren a ESDi durant tot el curs. Aquestes activitats es divideixen en seminaris de caràcter teòric i tallers pràctics.

WORKSHOPS Y SEMINARIOS

Número de créditos _3

Se trata de talleres de libre configuración se plantea como un espacio en el que se encuadran las actividades que están dotadas de créditos de asistencia que se celebran en ESDi a lo largo de todo el curso. Estas actividades se dividen en seminarios de carácter teórico y talleres prácticos

EFFECTES ESPECIALS 3D

Nombre de crèdits _6

Aplicació dels recursos d'imatge de síntesi per a la creació d'efectes visuals en els àmbits del cinema i la publicitat. Immersió dins dels condicionants, fluxos de treball, tàctiques i sinèrgies en l'àmbit de la postproducció d'aquests sectors.

EFFECTOS ESPECIALES 3D

Número de créditos _6

Aplicación de los recursos de imagen de síntesis para la creación de efectos visuales en los ámbitos del cine y la publicidad. Inmersión dentro de los condicionantes, flujos de trabajo, tácticas y sinergias en el ámbito de la postproducción de estos sectores.

STOP MOTION

Nombre de crèdits _3

Recorregut per diferents tècniques i estètiques d'animació tradicional, basades en les tècniques d'animació "fotograma a fotograma" o stop motion: Clay animation: animació amb plastilina o materials modelables; Puppets animation: animació de ninots articulats.

STOP MOTION

Número de créditos _3

Recorrido por diferentes técnicas y estéticas de animación tradicional, basadas en las técnicas de animación "fotograma a fotograma" o stop motion: Clay animation: animación con plastilina o materiales modelables; Puppets animation: animación de muñecos articulados.

ANIMACIÓ PER A PÀGINES WEB I INTERACTIUS

Nombre de crèdits _3

Realització d'animacions per a pàgines web e interactius utilitzant Flash MX. Domini del software i ús adequat del material gràfic i sonor a utilitzar així com la seva optimització.

ANIMACIÓN PARA PÁGINAS WEB Y INTERACTIVOS

Número de créditos _3

Realización de animaciones para páginas web i interactivos utilizando Flash MX. Dominio del software y uso adecuado del material gráfico y sonoro que se debe utilizar así como su optimización.

JOCS INTERACTIUS

Nombre de crèdits _3

Els jocs interactius han passat en poc temps de ser un pur entreteniment de minories a un fenomen de masses que manejen beneficis cada vegada més propers als de la indústria del cinema. Cada vegada més, les empreses utilitzen aquests videojocs com a una potent eina de màrqueting.

JUEGOS INTERACTIVOS

Número de créditos _3

Los juegos interactivos han pasado en poco tiempo de ser un puro entretenimiento de minorías a un fenómeno de masas que maneja beneficios cada vez más próximos a los de la industria del cine. Cada vez más, las empresas utilizan estos videojuegos como una potente herramienta de marketing.

PROGRAMACIÓ III

Nombre de crèdits _6

La classe se centra en la incorporació de diferents tecnologies i components web per construir una aplicació "real" de client i *server side*. Conceptes de programació avançat orientat a objectes amb Flash MX cobreixen la part del client / interfície. XML i SQL ens permeten organitzar i gestionar dades relacionades, mentrestant PHP s'introdueix com a vincle entre client i servidor.

PROGRAMACIÓN III

Número de créditos _6

La clase se centra en la incorporación de diferentes tecnologías y componentes web para construir una aplicación "real" de cliente y *server side*. Conceptos de programación avanzado orientado a objetos con Flash MX cubren la parte del cliente / interfaz. XML y SQL nos permiten organizar y gestionar datos relacionados, mientras PHP se introduce como vínculo entre cliente y servidor.

APLICACIONS ON LINE

Nombre de crèdits _3

Aquesta assignatura tracta de les tecnologies actuals i emergents al seu context tècnic, històric i social. Partint de la base tècnica de les aplicacions a la xarxa, emmarcant el seu entorn històric, artístic i polític, el seu poder irreal i les seves amenaces, podem pensar en el seu futur.

APLICACIONES ON LINE

Número de créditos _3

Esta asignatura trata de las tecnologías actuales y emergentes, su contexto técnico, histórico y social. Partiendo de la base técnica de las aplicaciones en la red, enmarcando su entorno histórico, artístico y político, su poder irreal y sus amenazas, podremos pensar en su futuro.

LABORATORI DE TENDÈNCIES

Nombre de crèdits _3

Coneixeran les innovacions tecnològiques d'aparició recent, vinculades a Internet.

Tant els sistemes amb llicències de software lliure (*GNU/Linux*) com les xarxes inalàmbriques i les tecnològiques relacionades amb aparells mòbils, obren nous camins pel desenvolupament d'aplicacions i serveis al món de la web.

LABORATORIO DE TENDENCIAS

Número de créditos _3

Conocerán las innovaciones tecnológicas de aparición reciente, vinculadas a Internet.

Tanto los sistemas con licencias de software libre (*GNU/Linux*) como la red inalámbrica y las tecnológicas relacionadas con aparatos móviles, abren nuevos caminos para el desarrollo de aplicaciones y servicios en el mundo de la web.

ESCENOGRAFIA VIRTUAL

Nombre de crèdits _3

Visió general de la creació de models en tres dimensions aplicats com entorns escenogràfics per a la realització de produccions de televisió.

Nocions bàsiques de l'escenografia tradicional per TV, i els aspectes que cal mantenir, potenciar o eliminar a l'aplicació en els entorns visuals.

ESCENOGRAFÍA VIRTUAL

Nombre de créditos _3

Visión general de la creación de modelos en tres dimensiones aplicados como entornos escenográficos para la realización de producciones de televisión.

Nociones básicas de la escenografía tradicional para TV, y los aspectos que debe mantener, potenciar o eliminar en la aplicación en los entornos visuales.

TALLER DE DIRECTES

Nombre de crèdits _3

L'objectiu d'aquesta assignatura és aprofundir en el sistema de creació de directes. La producció en diferit té uns mètodes definits en producció i post-producció.

El sistema de producció de programes en directes funciona amb uns rols i un mètode diferent.

TALLER DE DIRECTOS

Número de créditos _3

El objetivo de esta asignatura es profundizar en el sistema de creación de directos. La producción en diferido tiene unos métodos definidos en producción y postproducción.

El sistema de producción de programas en directos funciona con unos roles y un método diferente.

PROCESSOS VISUALS I FORMATS D'EXPOSICIÓ: OFF I ON LINE

Nombre de crèdits _3

La següent assignatura pretén explorar les formes i metodologies del disseny d'exposicions centrant-se en l'àmbit artístic però apropant-se, també, a un altre tipus de territoris.

PROCESOS VISUALES Y FORMATOS DE EXPOSICIÓN: OFF Y ON LINE

Número de créditos _3

La siguiente asignatura pretende explorar las formas y metodologías del diseño de exposiciones centrándose en el ámbito artístico pero acercándose, también, a otro tipo de territorios.

DIRECCIÓ D'ART PER ÀUDIOVISUALS

Nombre de crèdits _3

En aquesta assignatura es veurà la formació del director d'art, la metodologia dels equips artístics, les necessitats de màrqueting i les possibilitats del llenguatge audiovisual als nous mitjans (DVD, internet, interactius)

DIRECCIÓN DE ARTE PARA AUDIOVISUALES

Número de créditos _3

En esta asignatura se verá la formación del director de arte, la metodología de los equipos artísticos, las necesidades de marketing y posibilidades del lenguaje audiovisual en los nuevos medios (DVD, internet, interactivos)

INSTAL·LACIONS ÀUDIOVISUALS II

Nombre de crèdits _6

Consistirà en una introducció teòrica en la que es parlarà sobre microcontroladors, i sobre diferents conceptes d'electrònica necessària per a la creació de circuits.

Posteriorment, hi haurà sessions pràctiques on els alumnes faran diversos exercicis proposats pel professor.

INSTALACIONES AUDIOVISUALES II

Número de créditos _6

Consistirá en una introducción teórica en la que se hablará sobre microcontroladores, y sobre diferentes conceptos de electrónica necesaria para la creación de circuitos.

Posteriormente, habrá sesiones prácticas donde los alumnos harán diversos ejercicios propuestos por el profesor.

DISSENY GRÀFIC PER A TV II

Nombre de crèdits _6

En aquesta assignatura es posaran en pràctica els coneixements adquirits en matèries de disseny gràfic i audiovisuals amb la finalitat de crear un projecte gràfic per televisió.

DISEÑO GRÁFICO PARA TV II

Número de créditos _6

En esta asignatura se pondrán en práctica los conocimientos adquiridos en materias de diseño gráfico y audiovisuales con la finalidad de crear un proyecto gráfico para televisión.