

## ✦ Asignaturas del cuarto curso

### **Diseño de aplicaciones móviles y webapp**

Comprenderás el diseño de una aplicación digital interactiva desde el punto de vista de la programación con tecnologías web. Podrás maquetar para diversos tamaños de pantalla los contenidos desarrollados siguiendo el diseño interactivo inicial por medio de la implementación de hojas de estilo.

### **Diseño audiovisual II. Fundamentos de animación**

Al finalizar esta asignatura serás capaz de desarrollar un proyecto inicial de animación, utilizando los recursos y herramientas tanto analógicos como digitales para conseguirlo. Aprenderás a desarrollar un proyecto propio de animación donde haya ilustraciones y textos.

### **Dirección de arte**

Al finalizar esta asignatura serás capaz de realizar la dirección de arte en un proyecto complejo de comunicación y /o publicidad que incluya ilustración, diseño gráfico, dirección de arte publicitaria y creaciones audiovisuales. Aprenderás a desarrollar los llamados 360 demostrando todos los conocimientos, habilidades y destrezas adquiridos en el grado. Sabrás dirigir un equipo de profesionales con un único objetivo común.

### **Diseño de infografías y visualización de datos**

En esta asignatura aprenderás a crear infografías audiovisuales y aplicadas a diferentes sectores, utilizando las herramientas y procedimientos adquiridos a lo largo del grado. Estudiarás como crear visualización de datos interactivos. Aplicarás los principios de UX /UI en la creación de infografías y de visualización de datos.

### **Branding audiovisual**

En esta asignatura aprenderás a desarrollar un proyecto de branding audiovisual a partir de una identidad de marca previamente creada por ellos mismos. Estudiarás la historia y los fundamentos del branding audiovisual. Aprenderás el branding audiovisual de los grandes acontecimientos deportivos como por ejemplo Olimpiadas, Mundial de Fútbol, Mundial de F1, Oscars, Emy Awards.

### **Emprendimiento**

En esta asignatura conocerás y aplicarás la metodología básica para elaborar un plan de negocio. Podrás emprender actividades profesionales tanto como freelance o montar un estudio o agencia. Estudiarás las claves de comunicación y redes sociales para emprendedores.

### **Marketing aplicado**

Conocerás el papel central de la comunicación en un tiempo histórico definido por los paradigmas de la sociedad de la información y el conocimiento, los procesos de comunicación en todas sus manifestaciones sociales (interpersonal, grupal y mediática), los diferentes enfoques y planteamientos disciplinares y teóricos acerca de la comunicación y las técnicas de análisis de mercado y aplicarlas a los procesos de comunicación y marketing en el desarrollo de proyectos.

### **Diseño audiovisual III: Introducción a la animación de personajes**

En esta asignatura aprenderás a realizar un proyecto de animación en 2D utilizando fondos y personajes interpretando un papel. Estudiarás la pre-producción, los principios básicos de interpretación, el diseño de personajes, la preparación de diseño de escenarios, el matte painting, los conocimientos básicos de Rigging y la introducción al setup.

### **Técnicas de grabación y edición de sonido**

En esta asignatura conocerás todos los procedimientos y herramientas para el registro sonoro. Realizarás un proyecto sonoro aplicado a una creación audiovisual realizando la preproducción, la grabación y la postproducción del sonido. Aprenderás a crear y utilizar una galería aplicada de foley.

### **Trabajo Fin de Grado**

El Trabajo Fin de Grado (TFG) en el grado en Diseño Audiovisual e Ilustración consiste en realizar un proyecto personal complejo y desarrollado en toda su extensión en el que se incluya el mayor número posible de habilidades y conocimientos adquiridos en el grado. El TFG se estructura en dos grandes bloques:

1. Cómo hacer un TFG: gestación de la idea, inicios de la investigación y memoria.
2. Mi TFG. Tutorías específicas para el desarrollo y finalización del TFG.

El Proyecto / Trabajo Fin de Grado representa la última disciplina docente de formación del estudiante, una vez aprobadas todas las asignaturas que integran el currículo de las correspondientes especialidades. De un modo especial tendrá como objetivo, además de los objetivos generales y específicos que definen el currículo de diseño para cada una de las especialidades, evaluar la capacidad del estudiante para analizar, investigar y determinar el trabajo, así como su capacidad para organizar, dirigir, coordinar o asesorar.

### **Ilustración experimental (Optativa)**

En esta asignatura, aprenderás a realizar un encargo de ilustración de la industria de la moda que pueda incluir un diseño de telas, estampados sobre prendas o estampación sobre complementos y un proyecto de ilustración sobre un corpóreo ya existente. Estudiarás como hacer una pintura mural utilizando diferentes técnicas (acrílicos, sprays, plantillas). Sabrás realizar un proyecto de ilustración en videomapping.

### **Diseño audiovisual IV: animación de personajes(Optativa)**

En esta asignatura, aprenderás a implementar una animación, teniendo en cuenta las herramientas necesarias tanto analógicas como digitales. Estudiarás como aplicar las distintas metodologías, técnicas, programas, normas y estándares para el desarrollo de animaciones.