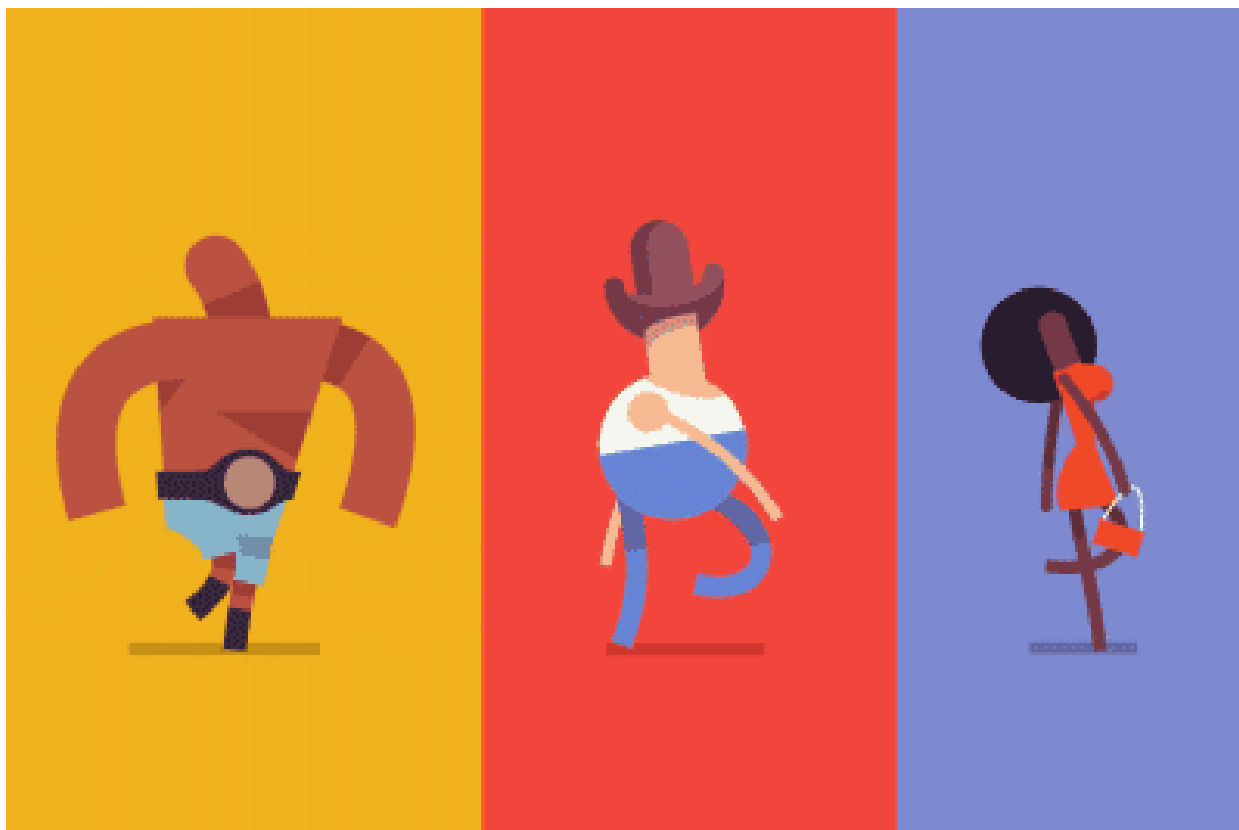




Proyecto VI 2024

Diseño de Contenido Visual

Profesor Sebastian Pagueguy / Ayudante Brian “Dore” Vicuña

Diseño Gráfico, FAU, Universidad de Chile

Propósito del Curso, ¿Por qué aprendemos esto?, ¿De qué nos sirve?

En el contexto actual de post pandemia, la realidad profesional cambió súbita y radicalmente. La producción de contenido digital mediante medios como redes sociales, streaming y videojuegos a superado por lejos a los otros medios de comunicación y entretenimiento; La industria del entretenimiento se ha volcado ante los pies del contenido digital, en el encierro que produjo la pandemia, esta industria del contenido ganó un enorme terreno económico y social ya que asumió la responsabilidad de entretener,

enseñar y acompañar en los hogares de todo el mundo. La creación de contenido original es ahora un desafío de diseño presente a todo nivel cultural.

Objetivos

1. Por el lado procedimental podrán ver y analizar a tiempo real los métodos, procedimientos y técnicas de un profesional activo en el campo del diseño de contenido en múltiples plataformas. En este caso el profesor mostrará y explicará con ejemplos reales y a tiempo real cómo él enfrenta diferentes proyectos de diseño y da soluciones comunicacionales y técnicos a los requerimientos de cada proyecto.
2. Por el lado empírico, podrán desarrollar proyectos y piezas prácticas que permitan introducirlos en el mundo de la creación de contenido e industria del entretenimiento.
3. En el ámbito de desarrollo profesional, los alumnos podrán comenzar a tener material para ir armando un portafolio de trabajos con los cuales sean capaces de salir al mundo laboral.
4. En el ámbito actitudinal aprenderán desarrollar, entender y aplicar la libertad de tomar decisiones propias y grupales al enfrentar un proyecto real, toda decisión conlleva consecuencias y/o alternativas múltiples. ***“Toda causa tiene su efecto; todo efecto tiene su causa; todo sucede de acuerdo a esta ley; la suerte o azar no es más que el nombre que se le da a esta ley no reconocida; hay muchos planos de causalidad, pero nada escapa a esta Ley”.***

Encargos de Curso, ¿Qué haremos y cómo lo haremos?

Desde el punto de vista del ámbito pragmático, este es un curso basado en la investigación, aplicación y el aprendizaje del diseño basado en la creación de contenido original y aplicado a formatos visuales. Es un curso donde se recrean las condiciones reales de trabajo en el mundo profesional al mismo entregar las herramientas y el conocimiento para poder realizar estos proyectos profesionales con las infinitas capacidades y alternativas comunicacionales que dan las herramientas de diseño digital, tales como la ilustración digital, diseño de juegos, y diseño audiovisual.

Proyecto 01: Ilustración digital para VideoJuegos

Los alumnos aprenderán diversas técnicas de ilustración digital y a partir de eso desarrollarán un proyecto dedicado a la industria de los videojuegos, donde conceptualmente desarrollarán un concepto a partir de la mezcla de nuestra realidad política y cultural mezclándolo con un videojuego ya existente.

En este encargo de carácter individual, el objetivo es recrear personajes de cultura popular Chilena, ya sean actuales o históricos, reales o fantásticos, desde políticos hasta celebridades y todos sus intermedios. Resignificarlos y Re-contextualizarlos en un universo fantástico pre-existente derivado de un videojuego real, por ejemplo Pokemon, League of Legends, Overwatch, etc. El videojuego para la temática de este semestre será propuesto y sometido a votación por el curso. El logotipo y fondo para las ilustraciones será común para todo el curso y será también propuesto, diseñado y votado por los mismos alumnos

Este proyecto ha sido previamente realizado en cursos anteriores dentro de la Carrera pueden verlo aquí

<https://www.youtube.com/watch?v=s9pwbq-Kgl4>

Este proyecto fue seleccionado y expuesto para Festigames 2016 y fue parte de la exhibición durante el evento, para miles de asistentes

Además fuimos noticia nacional!

<https://www.biobiochile.cl/noticias/sociedad/trabajo/2016/06/16/la-genial-transformacion-de-conocidos-personajes-chilenos-en-luchadores-de-street-fighter.shtml>

Entregable:

Afiche Impreso de 48 x 73 cm 300 DPI

Afiche versión Digital para redes sociales (feed de Instagram) 1080 x 1920 72 DPI



Proyecto 02: Diseño de Juego de Mesa “Chile Distópico”

Los alumnos aprenderán a diseñar un juego de mesa desde sus reglas y mecánicas hasta su diseño visual e interfaz de usuario.

Este será un proyecto en grupos donde la temática será: **Chile Futuro Distópico**, donde analizaremos diversas obras de ciencia ficción distopías (Blade Runner, Alita, Cyberpunk). Sobre una historia distópica creada por los mismos alumnos se desarrollará un proyecto de diseño de juego de mesa con reglas y mecánicas originales donde se deberá desarrollar un GDD (game design document) y un demo jugable y sometido a un Beta Test abierto a toda la Facultad.

Entregable:

GDD: Libro digital e impreso sobre el Diseño de Juego, que incluye la explicación de Reglas, Mecánicas y Historia del juego, además del diseño de todos los assets

Desarrollo del demo jugable: Caja + Tablero + Cartas + Dados + Piezas y todos los elementos físicos / gráficos necesarios para un correcto BETA Testing

ejemplos:



Proyecto 03: Mini Documental

En coordinación con la otra sección de Taller, desarrollaremos una pieza audiovisual de género Mini documental relacionada con la temática que nuestros compañeros del curso paralelo también están desarrollando desde el área del diseño editorial.

Los alumnos de esta sección desarrollarán un guión audiovisual tipo documental, buscarán material audiovisual de archivo para editar y además podrán generar material original a partir de entrevistas y registros de video capturados con sus mismos aparatos móviles.

Los alumnos aprenderán a editar y montar video y audio en Adobe Premiere y hacer el Motion graphics y post producción en After effects, para lograr un producto audiovisual de características profesionales

Este proyecto también ha sido desarrollado en anteriores oportunidades en cursos anteriores, pero con diferentes temáticas, pueden revisar los referentes logrados por sus compañeros de generaciones anteriores aquí:

https://www.youtube.com/playlist?list=PLff0UFGsbTMdSIImOQzQJowrxN_9pyFrLR

Entregable:

Mini Documental en video para redes sociales de máximo 5 minutos, formato Full HD 1920 x 1080 px, a 24 FPS + audio y música

Documental incluye video de Archivo (bajado de youtube u otras fuentes) + material de video original + Motion graphics (títulos y gráficas animadas) + Sonido

Metodología del Curso:

Hemos optado por una propuesta hyper adaptable que conversa entre las capacidades de cada alumne y la de los docentes, en ese sentido el principal eje de acción es ofrecer la mayor cantidad de herramientas tanto teóricas como procedimentales para que cada alumne tome y asuma sus propias decisiones dentro del proceso asumiendo sus consecuencias y/o resultados de forma positiva y formativa.

Evaluaciones del Curso:

Proyecto 01: Ilustración digital para VideoJuegos = 25% del semestre

Proyecto 02: Diseño de Juego de Mesa “Chile Distópico” = 25% del semestre

Proyecto 03: Mini Documental 50 años del golpe de estado = 25% del semestre

AutoEvaluación + Evaluación de Proceso en el curso = 25% del semestre

Los alumnos tendrán autoevaluaciones por cada proyecto y una autoevaluación final, además los profesores pondrán una nota de proceso final por su proceso en el curso, todas estas notas serán promediadas en una sola nota equivalente al 25% de su semestre

Evaluación y Rúbrica:

Los alumnos solo tendrán 3 evaluaciones formales durante este proceso y serán evaluados de acuerdo a esta rúbrica: [Rúbrica Evaluación](#)

Explicación de la Rúbrica

- Creemos que las notas son una presión competitiva negativa para su desarrollo, ya que muchas veces merma su esfuerzo pensando en alcanzar el mínimo (el 4.0)
- La evaluación con números no tiene arraigo en el mundo de los “proyectos”, ya que todo proyecto por naturaleza debe pretender ser la mejor propuesta posible, no debe cumplir, debe superar las expectativas y siempre está en proceso aún sea exitoso o fracasado, es en definitiva una constante iteración. Por lo demás, si somos ridículamente prácticos, no existe en el mundo profesional el caso en que el diseñador cobre “menos” por hacer un diseño para el 4.0
- Además, todos los demás ramos especialmente los de la línea de proyecto evaluarán sus trabajos y uso de estas herramientas en la práctica, en esas esas instancias los mismos alumnos pondrán a prueba lo aprendido en este curso.

- Este proceso además pretende ser agradable, didáctico y entretenido para los alumnos, la motivación y estímulo positivo es la tarea más importante para este equipo docente. El diseño es una disciplina que se vincula (le guste a algunos o no) con la expresión y el arte. Gozar, reír y disfrutar nuestro quehacer es fundamental para la disciplina, si no, para que?

Fundamentos de esta metodología:

Este método es un proceso en desarrollo ideado por el equipo docente bajo el modelo "scrum" que está concentrado en experiencias propias, fortalezas y debilidades de nosotros mismos y por sobre todo capacidad de resiliencia.

Para fundamentar este "proceso" con más base teórica nos volcamos a metodologías empíricas del mundo del desarrollo de las industrias tecnológicas y creativas. Nosotros como equipo docente somos parte de este mundo profesional a la vez, y también nos encontramos actualmente en proceso de profundo cambio de nuestra actividad, esa experiencia positiva la queremos traspasar a la forma de enseñar.

