

Título Superior de las
Enseñanzas Artísticas Superiores
de Diseño (nivel grado)

Curso 2015-2016

Guía docente de
Diseño audiovisual. Proyectos
Especialidad de Diseño Gráfico

1. Identificación de la asignatura

Tipo	Obligatoria de especialidad
Materia	Tecnología aplicada al diseño gráfico
Especialidad	Diseño Gráfico
Periodo de impartición	Curso 3º / 6º semestre
Nº créditos	4
Departamento	Informatica , Medios Audiovisuales y Fotografía
Idioma/s	Español

2. Profesor responsable de la asignatura

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Alcon Alegre. Juan	jalcon@esdmadrid.es

3. Relación de profesores y grupo a los que imparten docencia

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Alcon Alegre. Juan	jalcon@esdmadrid.es	DG 3A
Pascual Chorro, Fernando	fpascual@esdmadrid.es	DG 3B
Alcon Alegre. Juan	jalcon@esdmadrid.es	DG 3C

4. Presentación de la asignatura

<p>La asignatura de DISEÑO AUDIOVISUAL. PROYECTOS es una asignatura obligatoria del 3er curso de Diseño Gráfico en la que el alumno, tras haber cursado las asignaturas preparatorias, está preparado para afrontar de manera más autónoma, personal y creativa la realización de proyectos de diseño audiovisual de complejidad media</p> <p>Requisitos previos y recomendaciones</p> <p>El alumno ya habrá cursado, o tendrá los conocimientos requeridos en su caso, las asignaturas previas y preparatorias de FOTOGRAFÍA Y AUDIOVISUALES, INICIACIÓN AL DISEÑO AUDIOVISUAL y DISEÑO AUDIOVISUAL. POSTPRODUCCIÓN, en las cuales se plantean los principios básicos teóricos del lenguaje del medio y los principios técnicos elementales de la producción y edición audiovisual</p> <p>Es recomendable que el alumno para cursar esta signatura como con el resto de las relacionadas con el diseño audiovisual, pueda acceder a herramientas básicas de edición digital fuera del centro educativo para poder completar la preparación de sus proyectos, ya que el horario de prácticas en el centro no abarcaría la totalidad del tiempo necesario para realizar las practicas requeridas, así como tener acceso a algún dispositivo no profesional de captura de imágenes en movimiento como herramienta auxiliar, cámaras de video o fotografía</p> <p>Organización docente de curso</p>
--

El curso se organizara de este modo

Se plantea por un lado la realización de tres proyectos que se puedan engarzar en un único proyecto más amplio y por otro la presentación pública documentada de un proyecto de investigación teórico en conexión temática con algunos de los proyectos prácticos realizados

Se plantearan las estrategias y las bases conceptuales para la realización de proyectos, con una metodología de trabajo más rigurosa, a la vez que se da más libertad a alumno en la manera de elegir y enfocar los temas a desarrollar

Los proyectos deberán estar correctamente estructurados en sus fases de preproducción, realización y posproducción

Aunque se repasaran y se incrementaran las instrucciones de algunas herramientas y procedimientos técnicos, en este curso se priorizara el diseño y la expresión personal en el desarrollo de proyectos en los que los alumnos deberán aplicar las herramientas ya aprendidas en los cursos anteriores

Los tres proyectos que se plantea que tengan una cierta entidad como pieza audiovisual, no consisten en un mero ejercicio formal en relación a una técnica específica como ya se ha ido haciendo en los cursos previos, se plantea que el alumno realice ciertas labores de investigación y creación en cada uno de los proyectos, gestionando con una cierta autonomía el diseño del concepto y su realización

La labor del profesor en este curso será la de crear el marco general de actuación, y reforzar en su caso los aspectos técnicos que aun estén por desarrollar, a modo de clases generales o tutorías personalizadas

Investigación

Complementariamente a los proyectos se realizara una investigación teórica basada en el desarrollo temático o técnico de uno de ellos, que se presentara al grupo oralmente y de la que se entregara una memoria

Se valorara especialmente la correcta recopilación, ordenación y presentación de las fuentes documentales

Los tres temas que se plantearan para los proyectos serán

1 Proyecto de MOTION GRAPHICS basado en Tipografía animada.

Aunque la tipografía será el hilo conductor de este proyecto, en él se podrán incluir también gráficos e ilustraciones en movimiento, siempre de modo secundario

El planteamiento será la elaboración de un mini-documental conceptual en el que a través de la tipografía se exprese un concepto, idea o argumento

Este proyecto se puede adaptar a formatos de diseño audiovisual ya existentes, como un cabecera de un programa basada en la tipografía, un video clip musical basado en tipografía, o una pieza grafica para tv en la que se explica o ilustra algún concepto o idea dentro de un programa documental, entre otro ejemplos

2 Proyecto de VIDEO PROMOCIONAL, que incluya diseño de imagen gráfica y video en movimiento. La base de esta propuesta está en realizar una pieza que sirva para promocionar una idea, institución, producto, etc. En este caso se dará importancia a utilización de imágenes grabadas o recopiladas por los alumnos, su montaje narrativo o descriptivo y su posproducción visual. Este proyecto se puede enfocar como una campaña institucional, un promo de una cadena de tv, una presentación de un evento, etc.

3 Proyecto de CREACION. En esta última parte se plantara un trabajo de investigación formal y conceptual en conexión con la tradición del cine experimental, el video arte, la poesía visual, etc. Se podrá experimentar en los contenidos internos de la pieza o en los aspectos relacionados con los formatos y los modos de presentación de la pieza. El resultado podrá ser un video mono canal, un video performance, o un proyecto de instalación, videomapping, etc. Dependiendo de las condiciones disponibles

Estos tres conceptos de trabajo que incluyen, la ordenación de tipográfica en movimiento, la estructuración de narraciones con imágenes y la experimentación no lineal con el medio AV y sus soportes de presentación, se podrán engarzar en un único proyecto, en el que el alumno incluya estos elementos de modo justificado bajo una unidad temática

La función del profesor en este cursos era la de presentar el marco conceptual de este tipo de proyectos acompañados de ejemplos que puedan apoyar el desarrollo de estos los mismos, así como apoyar al grupo colectiva o individualmente con los recursos instrumentales específicos en cada caso, que estén disponibles

El nivel de dificultad y la complejidad en la realización de estos proyectos debe ajustarse al tiempo real y a los medios disponibles para realizarlos, así como a las capacidades y destrezas específicas de cada alumno. Es importante marcarse objetivos que puedan ser alcanzables, y esto en sí mismo es parte del aprendizaje que debe asumir el alumno. Dándoseles como parte del proceso la posibilidad de reevaluar y reajustar la estructura de los proyectos una vez empezados para adaptarse a las situaciones concretas con las que se encuentren al realizarlos

En estos proyectos deberán presentarse públicamente por el alumnos a la clase y se adjuntara una breve memoria, que incluya una introducción conceptual al proyecto, un guion gráfico, un plan básico de producción, que se acompañara de las reseñas y fuentes documentales utilizadas
Uno de los proyectos de promoción o creación, a elegir por cada alumnos, se realizara en grupo, contando este con un máximo de tres componentes

La **evaluación no se basara exclusivamente en el proyecto finalizado**, se dará gran importancia al proceso en sí mismo: el desarrollo del planteamiento, la superación de dificultades, los re-direccionamientos, etc., así como a la capacidad de colaboración con el grupo

Se incorporara así mismo a los alumnos en la evaluación de los trabajos, en la medida que las circunstancias lo posibiliten

Nivel de formación final

Debe quedar claro que esta asignatura y el conjunto de los 12 créditos del plan de estudios que recogen las asignaturas relacionadas con los medios AV, no permiten la formación altamente especializada suficiente que necesitaría un experto en producción y posproducción audiovisual, la intención por tanto es que el alumnos pueda tener una cierta autonomía en el desarrollo de proyectos personales, que consigan las bases que les faciliten el acceso a un auto aprendizaje posterior y que sobre todo puedan proyectar propuestas de diseño en movimiento, con una cierta solidez para ser desarrolladas por equipos multidisciplinares de profesionales específicos, que dentro del campo audiovisual son muy diversos

Estructura general de las asignaturas de diseño en movimiento en el plan de estudios de DG

Creemos que es interesante, para una correcta comprensión de la programación, ya que la entendemos como una unidad, tener una idea global del desarrollo de las tres asignaturas de diseño audiovisual que señalamos a continuación

Modelo general de planteamiento para los 12 créditos (cuatro semestres de formación obligatoria mas optativas) de asignaturas relacionadas con el Diseño Audiovisual.

Se ofrecen actualmente, además de las asignaturas obligatorias del plan de DG, dos optativas relacionadas con ese tema, una que continua este plan de estudios: "Gráficos en Movimiento en 2D y 3D", y otra que es transversal para los

alumnos que no han cursado el plan de estudios de DG: "Preproducción, producción y posproducción AV"

Conocimientos previos necesarios: las bases del lenguaje de cine, principios de fotografía, manejo de Photoshop, y programas de imagen vectorial, conceptos de tipografía y composición visual (los alumnos habrá cursado previamente la signatura común de introducción : "Fotografía y Medios AV" de 2º curso y otras asignaturas en las que se introducen los recursos instrumentales básicos de los medios infograficos: Photoshop, Illustrator, etc.)

AV1 Iniciación al diseño audiovisual

Introducción la animación 2d y a las herramientas de grabación edición y posproducción. Nivel básico de usos de cámara, Programas de Edición No Lineal y Programas de composición y efectos para vídeo Fundamentalmente prácticas de progresiva complejidad técnica de aprendizaje instrumental, con modelos cerrados de ejercicios
Ocasionalmente, prácticas en la que se incluya a aspecto de expresión personal

AV2 Diseño audiovisual. Postproducción

Nivel más avanzado de herramientas de grabación edición y posproducción. Nivel medio de uso de Programas de Edición No Lineal y Programas de composición y efectos para vídeo y uso de cámara e iluminación básica para croma
Prácticas en a que se incorporan nuevas herramientas instrumentales pero también progresivamente se va dando más espacio al desarrollo de propuestas más personales y creativas. Los modelos de ejercicios son progresivamente más abiertos

AV3 Diseño audiovisual. Proyectos

En este último bloque el alumno realizara proyectos más personales y autónomos y se exigirá una metodología más rigurosa que en los cursos anteriores

Esta última asignatura se podrá conecta y coordinar dentro de las posibilidades y condiciones específicas de cada curso con las otras clases de proyectos

Se ha incorporado una asignatura Optativa que viene a reforzar esta línea de aprendizaje:

AV4 Gráficos en movimiento 2D y 3D

En la que se incorpora el trabajo en 3D, apoyado por un profesor específico de informática. Se trata de reforzar los aspectos de posproducción a un nivel más elevado y de integración de vídeo, animación 2D y animación 3D

Descriptorios de la asignatura INICIACIÓN AL DISEÑO AUDIOVISUAL del BOCM:

- *Descriptorios de la asignatura:*
- *Técnicas audiovisuales: producción y edición.*
- *Planificación de proyectos profesionales de Postproducción en Imagen y Sonido.*
- *Experimentación de técnicas avanzadas de postproducción.*
- *Profundización en el manejo del software específico.*
- *Creación de pieza final mediante autoría de DVD. Técnicas de animación.*

Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

Coordinación con la asignatura de proyectos multidisciplinares LAB

Siempre que sea posible , el profesor que imparta esta asignatura se coordinara con el LAB, ampliando el espacio docente a 2 horas más , en un espacio común en el que confluyen las materias de proyectos de diseño, informática y proyectos AV

Esta interrelación hará posible que se realicen proyectos coordinados de colaboración entre estas áreas

En el curso 2015. 2016, esta colaboración vuelve a ser posible y condiciona el temario del siguiente modo

Se realizara una práctica relaciona con el primer tema de la asignatura de modo autónomo al LAB
TIPOGRAFIA EN MOVIMIENTO

Se realizarán dos practicas coordinadas con el LAB en las que se incorporaran los temas 2 y 3 , de VIDEO
PROPCIONAL Y VIDEO DE CREACCION

Las practicas coordinadas consistirán en

LAB 1

Diseño de una APP , calendario para móvil y Tablet,

En esta asignatura se realizara la simulación de la animación de los menus y un video promocional

LAB2

Diseño de Identidad de un canal de TV cultural

Se realizara un REEL en el que se incorporaran las piezas fundamentales de un sistema de identidad animado para la emision de un canal de Tv con diversos apartados

4.1. Prelación, requisitos previos y/o recomendaciones

El alumnos ya habrá cursado , o tendrá los conocimientos requeridos en su caso, las asignaturas previas y preparatorias de **Fotografía y audiovisuales y Iniciación al Diseño Audiovisual**, en las cuales se plantean los principios básicos teóricos del lenguaje del medio y los principios técnicos básicos de la producción y edición audiovisual

Es recomendable que el alumno pueda acceder a las herramientas de edición digital fuera del centro educativo para completar la preparación de sus proyectos, ya que el horario de prácticas en el centro no abarcaría la totalidad del tiempo necesario para realizar las practicas requeridas, así como tener acceso a algún dispositivo no profesional de captura de imágenes en movimiento como herramienta auxiliar, cámaras de video o fotografía

En relación al plan de estudios esta asignatura se situaría después de las asignaturas de **Iniciación al Diseño audiovisual y Diseño audiovisual. Posproduccion**, y cierra el ciclo de las asignaturas obligatoris de esta especialidad

En el último curso el alumno dispone de una optativa de especialización de este ámbito, **Gráficos en Movimiento en 2D y 3D**, en la que se introduce los elementos de creación 3D y su integración en la posproduccion

Debe quedar claro que esta asignatura y el conjunto de los 12 créditos del plan de estudios que recogen las asignaturas relacionadas con los medios AV, no permiten la formación altamente especializada suficiente que necesitaría un experto en producción y posproducción audiovisual , la intención por tanto es que el alumnos pueda tener una cierta autonomía en el desarrollo de proyectos personales, que consigan las bases que les faciliten el

acceso a un auto aprendizaje posterior y que sobre todo puedan proyectar propuestas de diseño en movimiento, con una cierta solidez para ser desarrolladas por equipos multidisciplinares de profesionales específicos, que dentro del campo audiovisual son muy diversos

Descriptor de la asignatura del BOCM:

- Técnicas audiovisuales: producción y edición.
- Técnicas de animación.
- Aprendizaje de la grabación de imágenes y sonidos con cámara y micrófonos.
- Conceptos e Historia del diseño audiovisual.
- Preproducción, grabación y postproducción de títulos de Crédito.
- Preproducción, grabación y postproducción de piezas de diseño para televisión.
- Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

5. Competencias

Competencias transversales (comunes a cualquier titulación de grado)
1CT Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
4CT Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
7CT Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo de grupo
8CT Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
11CT Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
13CT Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional
Competencias generales (comunes a otras asignaturas del título superior de diseño)
1CG Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
2CG Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial
4CG Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
6CG Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
7CG Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
10CG Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

11CG Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
1CG Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
Competencias específicas (propias de esta asignatura)
1CEG Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos. 2CEG Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
3CEG Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
6CEG Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
11CEG Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
12CEG Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.
1CEG Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos. 2CEG Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
3CEG Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
Otras competencias específicas (propias de esta asignatura, no contempladas en el plan de estudios)
CEG1 Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
CEG2 Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación audiovisual.
CEG 3 Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación audiovisual.

6. Resultados del aprendizaje

- Analizar y diseñar la producción de proyectos de comunicación de motion graphics
- Dominar los recursos expresivos de la animación de imágenes aplicados a la Comunicación Audiovisual
- Dominar diferentes recursos tecnológicos de la Posproducción Audiovisual
- Realizar diseño de gráficos en movimiento 2D de un nivel medio con herramientas de edición y composición de video y animación en ordenadores personales
- Integrar imagen real y animaciones de gráficos 2d
- Ser capaz de solucionar problemas que exijan un cierto nivel de auto aprendizaje a partir de los recursos ya integrados en su formación
- Capacidad de integrarse en equipos multidisciplinares
- Capacidad de resolver problemas de planificación en el diseño de los motion graphics

7. Contenidos

Bloque temático	Tema
I.- Proyectos de diseño y creación AV	Tema 1. "Proyectos de Tipografía animada"
	Tema 2/3 a. "Proyectos Promocionales/ Creación" (en coordinación con el LAB) Practica LAB 1 Diseño de una APP , calendario para móvil y Tablet Simulación de la animación de los menus y un video promocional
	Tema 2/3 a. "Investigación y memoria" (en coordinación con el LAB)
	Tema 2/3 b. "Proyectos Promocionales/ Creación" " (en coordinación con el LAB) Practica LAB 2 Diseño de Identidad de un canal de TV cultural Se realizara un REEL en el que se incorporaran las piezas fundamentales de un sistema de identidad animado para la emisión de un canal de Tv con diversos apartados
	Tema 3/3 b. "Investigación y memoria" (en coordinación con el LAB)

8. Actividades obligatorias (evaluables):

Tipo de actividad:
Eventualmente se realizaran practicas específicas "cerradas" dirigidas por el profesor como base a la comprensión instrumental de los conceptos planteados
Realización y diseño de prácticas personales a partir de las propuestas previas como soporte a la comprensión conceptual y desarrollo de opciones creativas

Visitas a exposiciones y asistencia a conferencias o seminarios, en relación a los temas de la asignatura
Visitas a estudios profesionales
Exposición pública de los temas de investigación personal (por grupos)
Visionado de referencias
Lecturas y consulta de documentación

9. Planificación temporal del trabajo del estudiante

	HORAS
Clases teórico-prácticas (a)	62
Realización de pruebas (a)	4
Otras actividades formativas (a) (jornadas, seminarios,...)	6
Preparación del estudiante para clases teórico- prácticas (b)	38
Preparación del estudiante para realización de pruebas (b)	10
Total de horas de trabajo del estudiante (a+b)	a+b= 72+48= 120

(a): Docencia directa: horas lectivas con el profesor

(b): Trabajo autónomo del estudiante

10. Metodología

<p>El desarrollo de la asignatura se estructura en dos sesiones semanales de 2 horas de duración cada una, en su caso se harán desdobles o tutorías personalizadas</p> <p>Se coordina con el LAB, lo que supone integrar 2 horas más semanales, coordinadas con el área de proyectos de diseño e informática</p> <p>El eje del curso se basa en la elaboración de tres proyectos y una memoria de investigación que se presentara oralmente</p> <p>El profesor planteara la introducción a los proyectos , creando un marco de actuación y los alumnos deberán elaborar estos como un respuesta personal</p> <p>Se presentara los modelos de trabajo, la metodología básica y se presentaran ejemplos, por parte del profesor</p> <p>El alumno, completara esta documentación personalizándola a sus propuestas específicas, ira desarrollando los proyectos en el aula y complementariamente dedicara un cierto tiempo fuera de esta</p> <p>El trabajo en el aula deberá centrarse en el debate critico de ideas por un lado y , la presentación de la metodología , las herramientas y la documentación por otro</p> <p>Al alumno se le propone una mayor independencia y libertad de criterio en esta última materia de las tres relacionadas con los diseños AV y se le plantara que defienda públicamente sus puntos de vista y sus propuestas de diseño</p>
--

Por otra parte se plantea que el alumno evolucione en su proceso de auto aprendizaje, dentro y fuera del taller. El taller se plantea como un espacio de encuentro tutelado

La metodología se establecería del siguiente modo, dándole menos presencia al punto 1 que en los cursos anteriores, dándole mayor presencia a los puntos 2 y 3

1

Aprendizaje en grupo con el profesor, con el modelo de clases magistrales y desarrollo práctico de los conceptos y herramientas tecnológicas expuestas al grupo

2

Estudio individual, el alumno deberá fuera del aula realizar labores de preparación para las prácticas, recopilación de materiales, búsqueda de referencias, así como reforzar los conocimientos adquiridos

3

Tutorías. El profesor atenderá individualmente la evolución del aprendizaje practico individual de cada alumno siempre que sea posible dependiendo de las condiciones de demanda del grupo

11. Evaluación y calificación

11.1. Instrumentos de evaluación asociados a las metodologías docentes aplicadas

Presentación del alumno de trabajos prácticos
Valoración del profesor en el desarrollo de los trabajos prácticos
Evaluaciones mutuas entre los estudiantes de los trabajos que se presentan

11.2. Criterios de evaluación

- Correcta comprensión de los temas planteados manifestada en el desarrollo de los trabajos
- La capacidad oral en la defensa de los proyectos
- Corrección técnica en la resolución de problemas
- Actitud de colaboración con los compañeros
- Niveles de participación en las dinámicas del taller por parte de los estudiantes
- Aportación de materiales teóricos-prácticos e intercambio de referencias por parte de los estudiantes

No todos los trabajos tiene la misma valoración en relación a la calificación final

Se admitirá la presentación atrasada de trabajos pero evaluarán sobre un 75% como máximo de la nota reservada para cada practica

11.3. Criterios de calificación

Sistema de calificación

La calificación final será de **0 a 10 puntos**, con un decimal, según la normativa vigente

Las calificaciones individuales de cada practica podrán variar de sistema dependiendo del tipo de ejercicio

P /NP Presentado , no presentado

A+/A /B /C/ D/ NP , donde C será el limite de haber superado

el ejercicio

+++ / ++ / + , aportaciones personales al desarrollo de curso

Se admitirá la presentación atrasada de trabajos pero evaluarán sobre un 75% como máximo de la nota reservada para cada practica

La suma de las practicas equivaldrán al 80% de la nota final, aunque cada una tendrá un valor específico según su complejidad

El resto de las actitudes relacionadas con la asistencia, participación y colaboración se valorará un 20%

Para ser evaluado el alumno deberá presentar al menos un 60% de las prácticas y un 70% de asistencia

Las practicas se presentaran en formato estándar de video digital PAL SD (MP2 o mp4- códec h264) o Full HD (mp4-h264) según se indique en cada caso debidamente etiquetadas con el apellido y nombre del alumno, clave de la práctica , clave del curso y año según este modelo

CLAVE DEL EJERCICIO_CURSO_ AÑO_APELLIDO 1_APELLIDO2_NOMBRE.ext

Se acompañará también en su caso el material original de referencia utilizado, story boards, documentación y referencias, etc.

El alumno guardará el proyecto de realización y las fuentes utilizadas para comprobar su autoría y hacer las correcciones correspondientes en su caso

No todas las practicas tienen el mismo valor proporcional, este dependerá de los niveles de complejidad y tiempo empleado en cada caso

Si un alumno que no ha perdido la evaluación continua , no ha podido presentar las prácticas en la fecha solicitada, podrá presentarlas en la semana previa al examen ordinario, aunque se valoraran hasta un máximo del 75% de la nota como máximo

En caso que no apruebe podrá, o bien recuperar algún de los trabajos, o bien se presentará a examen ordinario, según le indique el profesor en cada caso

Si el alumno ha perdido la evaluación continua podrá presentarse al **examen ordinario** de carácter teórico práctico en la semana que se asigne para ello, normalmente la última del semestre.

Si el alumno finalmente no aprobara el curso se podrá presentar a un **examen extraordinario** teórico practico en la semana destinada para ello que se indica en el calendario escolar de cada año

Perdida de la evaluación continua

Se pierde el derecho a la evaluación continua cuando se tiene más del 70% de faltas de asistencia, lo que equivale a 9,5 faltas

Los retrasos de hasta media hora suponen 1/3 de falta, si se llega más tarde de esa hora se considerará una falta completa

11.4. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Actitud y participación	20
Trabajos prácticos	70

Trabajos de investigación	10
Total ponderación	100%

11.5. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Aquellos alumnos que no cumplan el requisito del porcentaje previsto de asistencia a clase, los criterios serán los siguientes:

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Examen teórico	40
Examen practico	60
Total ponderación	100%

11.6. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Para aquellos alumnos que no hayan superado la evaluación ordinaria. Todas las pruebas de evaluación deben realizarse de forma presencial en el periodo establecido.

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Examen teórico	40
Examen practico	60
Total ponderación	100%

11.7. Ponderación de los instrumentos de evaluación de estudiantes con discapacidad

Los profesores deberán realizar la correspondiente adaptación en función del tipo de discapacidad del alumno en cuestión. En cualquier caso las situaciones específicas podrán variar los instrumentos de evaluación.

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Actitud y participación	20
Trabajos prácticos	70
Trabajos de investigación	10
Total ponderación	100%

12. Recursos y materiales didácticos

- Plataforma virtual
- Proyector de video
- Aula con ordenadores y programas de edición y composición de video
- Equipo de video y audio y plato con iluminación y croma

12.1. Bibliografía general

Se recomienda que el número total de referencias bibliográficas incluidas en este documento sea el imprescindible. El resto podrá incluirse en el aula virtual.

Título	<i>Motion Graphic Design. Applied History and aesthetics</i>
Autor	KRASNER, Jon
Editorial	Focal Press, 2008
Título	<i>Tipografía en Movimiento, Diseñando en el tiempo y el espacio</i>
Autor	WOOIMAN, Matt,
Editorial	Gustavo Gili, 2005
Título	<i>El diseño gráfico en TV</i>
Autor	HERVÁS, Chistian
Editorial	Cátedra, 2002

12.2. Bibliografía complementaria

Título	<i>Uncredited. Diseño gráfico y títulos de crédito</i>
Autor	SOIANA, Gemma y BONEU, Antonio
Editorial	Index Book IX.
Título	<i>Timing for Animation</i>
Autor	WIHItAKER, Harold y HAIAS, John
Editorial	Focal Press
Título	<i>The Animator's Survival Kit</i>
Autor	WILLIAMS, Richard
Editorial	Faber & Faber
Título	<i>Moving Graphics , Nuevas tendencias en animación grafica</i>
Autor	VV AA
Editorial	Promopress, 2012
Título	<i>Diseño audiovisual</i>
Autor	RÀFOLS Rafael, COLOMER Antoni
Editorial	Colección GG Diseño. 2012

12.3. Direcciones web de interés

Dirección 1	http://www.idents.tv/blog <i>Recopilacion de graficos de TV</i>
Dirección 2	http://www.video2brain.com/es/ <i>cursos de edición e imagen</i>
Dirección 3	http://vimeo.com/groups/motion <i>Motion graphic artists</i> <i>A place for all the creative people that create today's motion graphics for film, television, web, and everywhere in between!</i>
Dirección 4	http://www.c4des.com/ <i>Portal oficial del C4D en español</i>

	<u><i>Tutoriales y recursos</i></u>
Dirección 5	http://www.titulosdecredito.org/
Dirección 6	Art of the title http://www.artofthetitle.com/
Dirección 7	La historia de los títulos de crédito en el cine- la aventura del saber RTVE http://www.rtve.es/alacarta/videos/la-aventura-del-saber/aventura-del-saber-historia-titulos-credito-cine-08-01-09/377489/
	http://www.filmaffinity.com/es/listtopmovies.php?list_id=607 Ranking lista "Películas con mejores títulos de crédito iniciales"

12.4. Otros materiales y recursos didácticos

Consular el aula virtual para ver las presentaciones de los temas en el aula
--

13. Profesorado

Nombre y apellidos	Juan Alcón Alegre
Correo electrónico	jalcon@esdmadrid.es
Departamento	Ciencia, Materiales y Tecnología del Diseño
Categoría	Profesor Artes Plásticas y Diseño
Titulación Académica	Doctor en BBAA por la UCM
Experiencia docente/profesional/investigadora relacionada con la	Docencia de medios AV en la escuela de Arte 10 de Madrid , desde el año 1987 a 2012, y en la ESDM desde el año 2012 Realización de la imagen corporativa gráfica y AV de la Televisión Educativa Iberoamericana en 1993 Participación en diversos festivales internacionales de video arte Comisariado en el festival de arte contemporáneo MAD. 03 Tesis Doctoral : la Edición de Poesía Visual en la WEB, 2005

Nombre y apellidos	Fernando Pascual Chorro
Correo electrónico	fpascual@esdmadrid.es
Departamento	Ciencia, Materiales y Tecnología del Diseño
Categoría	Profesor Artes Plásticas y Diseño
Titulación Académica	Licenciado en BBAA por la UCLM
Experiencia docente/profesional/investigadora relacionada con la	RESAD. 8 años profesor de Técnicas Gráficas y 4 de Coordinador TIC Escuela de Arte 10. 4 años profesor de Medios Informáticos. Escuela de Arte 10. 4 años profesor de Medios Audiovisuales. Escuela de Arte 4. 1 año profesor de Medios Audiovisuales. Escuela Superior de Diseño. 2 años profesor de Medios Audiovisuales. Loewe. 7 años en producción y realización de escaparates. La Linterna Mágica. Basilio Martín Patino. 15 años en producción AV.

	Karas estudios. 5 años en producción de holografía. Es.Arte. 4 años en Producción audiovisual teatral. Investigación en, Lenguaje y Diseño AV, Animación gráfica y conceptual, Poesía y arte visual, Proyección audiovisual escénica y vídeo mapping, Imagen Fotográfica digital artística, Impresión de arte digital.
Nombre y apellidos	Fernando Pascual Chorro

14. Información sobre la asignatura en cursos anteriores

--

15. Cronograma

Cronograma Semanas 1 a 9

ASIGNATURA: Diseño AV. Proyectos

CURSO: 3º

SEMESTRE: 2

ESPECIALIDAD: DG

PROFESOR/A: Pascual, Fernando y Alcón, Juan

SEMANA	1	2	3	4	5	6	7	8	9
BLOQUE	Tipografía animada				Video promocional				ID TV
TEMA									
ACTIVIDAD	teoria	practica	practica	PRESENTACION	teoria	rodaje	edicion	PRESENTACION	
METODOLOGÍA	teoria	practica	practica		teoria	practica	edicion		Visita a estudios
COMPETENCIAS	1CEG 3CEG 6CEG 11CEG 12CEG 2CEG CEG1 8CEG								

LAB 1	LAB 2	DISEÑO	INFORMATICA	AV
-------	-------	--------	-------------	----

1 er EJERCICIO coordinado LAB APP + promo								
semanas	1	2	3	4	5	6	7	8
DISEÑO				diseño gráfico acabado			acabar memoria general	PRESENTACION
INFORMATICA								PRESENTACION
AV	teoría tipo en movimiento	referencias técnicas	teoría animación+ lenguaje promos	teoría teoría vfx	rodaje cámara /plato calendario		memoria presentación	PRESENTACION
		practica tipo en movimiento				Edición VIDEO		

Del 21 al 24 de abril , todas las actividades academicas se trasladan al Matadero de Madrid , dentro del marco de la convocatoria PDF que reúne a todas la especialidades del centro

Cronograma Semanas 10 a 18

ASIGNATURA: Diseño AV. Proyectos

CURSO: 3º

SEMESTRE: 2

ESPECIALIDAD: DG

PROFESOR/A: Pascual, Fernando y Alcón, Juan

SEMANA	10	11	12	13	14	15	16	17	18
BLOQUE	IDTV								
TEMA									
ACTIVIDAD	practica	teoria	practica	rodaje	rodaje	edicion reel	PRESENTACION	Ex ordinario	Ex extraordinario
METODOLOGÍA	teoria	teoria	practica	practica	practica	practica			
COMPETENCIAS	1CEG 3CEG 6CEG 11CEG 12CEG 2CEG CEG1 8CEG								

2do EJERCICIO coordinado LAB ID TV + TV IP										
	9	10	11	12	13	14	15	16		
DISEÑO		piezas estáticas arquitectura pantalla					acabar memoria general	PRESENTACION		
INFORMATICA								PRESENTACION		
AV	investigación preliminar	story boards + edition motion tv						Edición final reel + simulación	PRESENTACION	
		Piezas estáticas Arquitectura pantalla			Rodaje cámara /plato calendario	Rodaje cámara /plato calendario				