

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

Curso 2018-2019

---

Guía docente de  
**Iniciación al Diseño Audiovisual**

Especialidad de Diseño Gráfico

Título Superior de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño (nivel grado)  
 Guía docente de la asignatura **Iniciación al Diseño Audiovisual**

### 1. Identificación de la asignatura

Tipo	Obligatoria de especialidad
Materia	Tecnología aplicada al diseño gráfico
Especialidad	Diseño Gráfico
Periodo de impartición	Curso 2º / 4º semestre
Nº créditos	4
Departamento	Departamento de Medios informáticos y audiovisuales
Idioma/s	Español

### 2. Profesor responsable de la asignatura

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Labaig Fuertes, Fernando	flabaig@ esdmadrid.es

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

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Labaig Fuertes, Fernando	flabaig@ esdmadrid.es	DG2A
Cordero de Ciria, Gonzalo	gcordero@esdmadrid.es	DG2B

### 4. Presentación de la asignatura

Iniciación al diseño audiovisual es una asignatura obligatoria del 2º curso de Diseño Gráfico que inicia al alumno en los conceptos básicos de la animación de imágenes y las técnicas específicas de edición y composición de video digital, que están relacionadas con la labor profesional del grafista dentro de los medios audiovisuales en general.

Organización docente de curso

El curso se organizara a través de una serie de prácticas que de modo lineal presentan, en orden de complejidad creciente, herramientas para la edición y composición de imágenes en movimiento.

Los bloques teóricos se integrarán transversalmente en las prácticas.

En relación al plan de estudios esta asignatura se situaría después de la asignatura de Fotografía y Audiovisuales que la antecede en el semestre anterior y se completara con las asignaturas de Diseño Audiovisual. Posproducción y Diseño audiovisual. Proyectos en el curso siguiente.

#### 4.1. Prelación, requisitos previos y/o recomendaciones

Ninguno

## 5. Competencias

<b>Competencias transversales (comunes a cualquier titulación de grado)</b>
<b>1CT</b> Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
<b>3CT</b> Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
<b>4CT</b> Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
<b>6CT</b> Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
<b>Competencias generales (comunes a otras asignaturas del título superior de diseño)</b>
<b>4CG</b> Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
<b>7CG</b> Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
<b>7CG</b> Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
<b>12CG</b> Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
<b>Competencias específicas (propias de esta asignatura)</b>
<b>2CEG</b> Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
<b>3CEG</b> Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
<b>4CEG</b> Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
<b>6CEG</b> Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
<b>11CEG</b> Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
<b>12CEG</b> Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.
<b>Otras competencias específicas (propias de esta asignatura, no contempladas en el plan de estudios)</b>
<b>CEG1</b> Dominar la tecnología de la edición de vídeo
<b>CEG2</b> Dominar la técnica de la animación

## 6. Resultados del aprendizaje

El alumno deberá conocer los ejemplos más relevantes del Diseño Audiovisual. El alumno deberá conocer las técnicas básicas de la animación. El alumno deberá manejar los programas de edición digital Premiere y After Effects en su nivel básico. El alumno deberá ser capaz de crear pequeños clips en formatos estándar para su reproducción. El alumno deberá ser capaz de grabar una locución. El alumno deberá ser capaz de editar sonido.

## 7. Contenidos

Bloque temático	Tema
I.- Sonido	Tema 2. Audition
II.- Animación y Diseño Audiovisual	Tema 3. Principios de la animación e Historia de la animación
	Tema 4. After Effects

## 8. Actividades obligatorias (evaluables):

Tipo de actividad:
1 práctica de grabación de voz, limpieza de ruido y aplicación de efectos con Audition
4 prácticas que desarrollan los principios de la animación con After Effects

## 9. Planificación temporal del trabajo del estudiante

	HORAS
Clases teórico-prácticas (a)	66
Otras actividades formativas (a)	6
Preparación del estudiante para clases teórico- prácticas (b)	48
<b>Total de horas de trabajo del estudiante (a+b)</b>	<b>120</b>

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

(b): Trabajo autónomo del estudiante

## 10. Metodología

Las clases integrarán los conocimientos teóricos sobre animación y diseño audiovisual con las prácticas del manejo de los programas. De manera que las explicaciones se convertirán en realizaciones prácticas que deberán llevar a cabo los alumnos. Los primeros trabajos serán cerrados con el objeto de que los alumnos avancen sobre un camino seguro, cogiendo dominio de las herramientas. Hacia el final del curso irán apareciendo ejercicios en los que se pueda abrir más la mano a la creatividad individual.

## 11. Evaluación y calificación

### 11.1. Instrumentos de evaluación asociados a las metodologías docentes aplicadas

La evaluación en clase entre todos los alumnos de los ejercicios realizados.  
 La evaluación del profesor de los ejercicios realizados.

### 11.2. Criterios de evaluación

La correcta realización técnica de los ejercicios.  
 La capacidad creativa, estética y de adecuación a los objetivos propuestos en los ejercicios que permitan esas capacidades.

### 11.3. Criterios de calificación

La calificación será de 0 a 10 puntos con un decimal, según la normativa vigente.  
 Existen dos convocatorias para que el alumno apruebe, la ordinaria y la extraordinaria. En la primera hay dos modalidades que son excluyentes entre sí, la evaluación continua y la superación de la prueba ordinaria.  
 Se darán calificaciones de cada ejercicio individualmente a lo largo del curso para facilitar la recuperación de los mismos y desarrollar de una manera efectiva la evaluación continua.  
 Si el alumno o no ha podido presentar los ejercicios en la fecha solicitada, podrá presentarlos hasta la fecha que se señale en la semana previa al examen ordinario. La no presentación en la fecha inicial conllevará la pérdida de un 25% de la nota de ese ejercicio.  
 Aunque la evaluación de cada ejercicio del curso se hará sobre la película final que se entrega, el alumno guardará el proyecto y las fuentes utilizadas para comprobar su autoría.  
 Se tendrá en cuenta la evolución del alumno, es decir, se dará mayor importancia a los últimos trabajos como representación del fin de un proceso.  
 La pérdida de más de un 20% de la asistencia será causa de perder la evaluación continua.  
 No existen faltas justificadas.  
 Tanto el examen ordinario como el extraordinario consistirán en una práctica en la que se aplicarán las técnicas aprendidas durante el curso. La duración del examen será de 4 horas

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

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Control de la evolución en la realización de los ejercicios	80%
Actitud y participación	20%
<b>Total ponderación</b>	<b>100%</b>

### 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 %
Práctica de 4 horas	100%
<b>Total ponderación</b>	<b>100%</b>

### 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 %
Práctica de 4 horas	100%
<b>Total ponderación</b>	<b>100%</b>

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

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Dependerá del tipo de discapacidad	100%
<b>Total ponderación</b>	<b>100%</b>

## 12. Recursos y materiales didácticos

Ordenadores con programas de edición de vídeo y sonido.  
 Cámaras fotográficas y de vídeo.  
 Equipo de iluminación.  
 Equipo de grabación de sonido.  
 Plató con chroma.  
 Proyector de vídeo.  
 Plataforma virtual

### 12.1. Bibliografía general

Título	<b>Uncredited. Diseño gráfico y títulos de crédito</b>
Autor	Gemma Solana y Andreu Boneu
Editorial	Index books
Título	<b>Tipos en movimiento. Diseñando en el tiempo y el espacio.</b>
Autor	Jeff Bellantoni, Matt Woolman
Editorial	Editorial Rotovisión
Título	<b>Type in Motion. Innovations in digital graphics.</b>
Autor	Jeff Bellantoni, Matt Woolman.
Editorial	Editorial Thames and Hudson
Título	<b>The art of Movie Storyboards</b>
Autor	Fionnuala Halligan
Editorial	Ilex Press

### 12.2. Bibliografía complementaria

Título	<b>El montaje cinematográfico</b>
Autor	Vicente Sánchez Biosca
Editorial	Paidós Comunicación
Título	<b>El sonido</b>
Autor	Michel Chion
Editorial	Editorial Paidós
Título	<b>El diseño gráfico en televisión. Técnica, lenguaje y arte</b>
Autor	Christian Hervás Ivars
Editorial	Editorial Cátedra

### 12.3. Direcciones web de interés

Dirección 1	<a href="http://www.imaginaryforces.com/">http://www.imaginaryforces.com/</a>
Dirección 2	<a href="http://saulbass.tv/">http://saulbass.tv/</a>
Dirección 3	<a href="http://vimeo.com/groups/motion">http://vimeo.com/groups/motion</a>
Dirección 4	<a href="http://vimeo.com/groups/motion">http://vimeo.com/groups/motion</a>

### 12.4. Otros materiales y recursos didácticos

## 13. Profesorado

Nombre y apellidos	Labaig Fuertes, Fernando
Correo electrónico	flabaig@esdmadrid.es
Departamento	Departamento de Medios informáticos y audiovisuales
Categoría	Profesor
Titulación Académica	Licenciado en Historia del Arte. Doctor en Historia del Cine.
Experiencia docente/profesional/investigadora relacionada con la asignatura	

Nombre y apellidos	Cordero de Ciria, Gonzalo
Correo electrónico	gcordero@esdmadrid.es
Departamento	Departamento de Medios informáticos y audiovisuales
Categoría	Profesor
Titulación Académica	Licenciado en Bellas Artes. UCM. Máster formación del profesorado UEM, Máster Análisis y Gestión de Arte Contemporáneo UB

Experiencia docente/profesional/investigadora relacionada con la asignatura	
---	--

**14. Información sobre la asignatura en cursos anteriores**

--



**15. Cronograma (Se reservará una semana para las actividades del PDF sin fechas decididas).**

**Cronograma Semanas 1 a 9**

ASIGNATURA: Iniciación al Diseño Audiovisual

CURSO: 2Ga 2Gb

SEMESTRE: 4º

ESPECIALIDAD: Diseño Gráfico

PROFESOR/A: Labaig Fuertes, Fernando y Cordero de Ciria, Gonzalo

SEMANA	1	2	3	4	5	6	7	8	9
BLOQUE	Bloque 1		Bloque 2						
TEMA	Tema 1		Tema 2		Tema 3				
ACTIVIDAD	Prácticas con micrófono y ordenador	Entrega	Visionado de ejemplos de animación		Prácticas con ordenador				Entrega
METODOLOGÍA	Clases teóricas y prácticas		Análisis de ejemplos		Clases teóricas y prácticas				
COMPETENCIAS	CEG1, CEG2, 11CEG, 2CEG		CEG1, CEG2, 11CEG, 2CEG		CEG1, CEG2, 11CEG, 2CEG				

**Cronograma Semanas 10 a 18**

ASIGNATURA: Iniciación al Diseño Audiovisual

CURSO: 2Ga 2Gb

SEMESTRE: 4º

ESPECIALIDAD: Diseño Gráfico

PROFESOR/A: Labaig Fuertes, Fernando y Cordero de Ciria, Gonzalo

SEMANA	10	11	12	13	14	15	16	17	18
BLOQUE									
TEMA	Tema 3								
ACTIVIDAD	Prácticas con ordenador						Entrega Final		
METODOLOGÍA	Clases teóricas y prácticas							Examen ordinario	Examen extraordinario
COMPETENCIAS	CEG1, CEG2, 11CEG, 2CEG								