

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

Curso 2017-2018

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	blueberrymolloy@gmail.com

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

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Labaig Fuertes, Fernando	blueberrymolloy@gmail.com	DG2A
Cordero de Ciria, Gonzalo	gcorderodeciria@gmail.com	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

Competencias transversales (comunes a cualquier titulación de grado)
1CT Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
3CT Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
4CT Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
6CT Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
Competencias generales (comunes a otras asignaturas del título superior de diseño)
4CG Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
7CG Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
7CG Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
12CG 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.
Competencias específicas (propias de esta asignatura)
2CEG Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
3CEG Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
4CEG Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
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.
Otras competencias específicas (propias de esta asignatura, no contempladas en el plan de estudios)
CEG1 Dominar la tecnología de la edición de vídeo
CEG2 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.- Edición	Tema 1. Premiere, producción y edición
II.- Sonido	Tema 2. Audition
III.- Animación y Diseño Audiovisual	Tema 3. Principios de la animación e Historia de la animación
	Tema 4. After Effects (motion graphics y morphing)

8. Actividades obligatorias (evaluables):

Tipo de actividad:
1 práctica de edición narrativa con Premiere
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
Total de horas de trabajo del estudiante (a+b)	120

(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.
 Aunque la evaluación de cada ejercicio del curso se hará sobre la película final que se entrega, el alumno guardara 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.
 Si el alumno o no ha podido presentar las prácticas en la fecha solicitada, podrá presentarlas en la semana previa al examen ordinario. La no presentación en la fecha pedida conllevará la pérdida de un 25% de la nota de ese ejercicio.
 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%
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 %
Práctica de 4 horas	100%
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 %
Práctica de 4 horas	100%
Total ponderación	100%

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

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Dependerá del tipo de discapacidad	100%
Total ponderación	100%

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

12.2. Bibliografía complementaria

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

12.3. Direcciones web de interés

Dirección 1	http://www.imaginaryforces.com/
Dirección 2	http://saulbass.tv/
Dirección 3	http://vimeo.com/groups/motion
Dirección 4	http://vimeo.com/groups/motion

12.4. Otros materiales y recursos didácticos

13. Profesorado

Nombre y apellidos	Labaig Fuertes, Fernando
Correo electrónico	blueberrymolloy@gmail.com
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	gcorderodeciria@gmail.com
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).

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		Bloque 3				
TEMA	Tema 1		Tema 2		Tema 3	Tema 4			
ACTIVIDAD	Prácticas con cámara y ordenador	Entrega	Prácticas con micrófono y ordenador	Entrega	Visionado de ejemplos de animación	Prácticas con ordenador			Entrega
METODOLOGÍA	Clases teóricas y prácticas		Clases teóricas y prácticas		Análisis de ejemplos	Clases teóricas y prácticas			
COMPETENCIAS	CEG1, CEG2, 11CEG, 2CEG		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			Semana del PDF						
TEMA	Tema 4								
ACTIVIDAD	Prácticas con ordenador						Entrega		
METODOLOGÍA	Clases teóricas y prácticas							Examen ordinario	Examen extraordinario
COMPETENCIAS	CEG1, CEG2, 11CEG, 2CEG								