

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

Curso 2017-2018

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	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	3Ga
Cordero de Ciria, Gonzalo	gcorderodeciria@gmail.com	3Gb

4. Presentación de la asignatura

La asignatura de Diseño Audiovisual. Proyectos es una asignatura obligatoria del 3er curso de Diseño Gráfico. El alumno, tras haber adquirido en los semestres anteriores cierto dominio sobre las técnicas y programas que le permiten afrontar la actividad específica del Diseño Audiovisual, tendrá que encarar la realización de proyectos de manera más autónoma, personal y creativa.

4.1. Prelación, requisitos previos y/o recomendaciones

El alumno debe de haber cursado las asignaturas previas de Fotografía y audiovisuales e Iniciación al Diseño Audiovisual y Diseño Audiovisual. Postproducción.

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.

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

<p>Analizar y diseñar la producción de proyectos de comunicación de Diseño Audiovisual</p> <p>Dominar los recursos expresivos de la animación de imágenes aplicados a la Comunicación Audiovisual</p> <p>Dominar diferentes recursos tecnológicos de la Posproducción Audiovisual</p> <p>Ser capaz de solucionar problemas que exijan un cierto nivel de auto aprendizaje a partir de los recursos ya integrados en su formación</p> <p>Capacidad de integrarse en equipos multidisciplinares</p> <p>Capacidad de resolver problemas de planificación en el Diseño Audiovisual</p>
--

7. Contenidos

Bloque temático	Tema
I.- Proyectos de Diseño Audiovisual	Tema 1. "Producción Audiovisual. El proceso"
	Tema 2. "Títulos de Crédito. La retórica" Preproducción, producción y postproducción de títulos de crédito
	Tema 3. "Música e imagen. La forma" Investigación histórica sobre las relaciones entre música e imagen. Técnicas de animación automática partiendo del sonido.
II.- Proyecto en coordinación con el Lab	Tema 4. Proyecto LAB

8. Actividades obligatorias (evaluables):

Tipo de actividad:
Realización y diseño de, al menos, 2 proyectos más el proyecto común del LAB.
Visitas a exposiciones y asistencia a conferencias o seminarios, en relación a los temas de la asignatura
Defensa pública de los proyectos

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

El desarrollo de la asignatura se estructura en **dos sesiones semanales de 2 horas** de duración cada una.

Se coordina con el LAB, lo que supone integrar 2 horas más semanales, coordinadas con el área de proyectos de diseño e informática.

El eje del curso se basa en la elaboración de los proyectos.

El profesor planteará la introducción a los proyectos, creando un marco de actuación y los alumnos deberán elaborar estos como una respuesta personal.

11. Evaluación y calificación

11.1. Instrumentos de evaluación asociados a las metodologías docentes aplicadas

Presentación del alumno de los proyectos, incluido el del LAB.

Valoración del desarrollo de los proyectos, incluido el del LAB.

Evaluaciones mutuas entre los estudiantes de los trabajos que se presentan, incluido el del LAB.

Valoración de la labor investigadora.

11.2. Criterios de evaluación

La correcta realización técnica de los proyectos, incluido el del LAB.

La capacidad creativa, estética y de adecuación a los objetivos propuestos en los proyectos, incluido el del LAB.

La capacidad de expresión y defensa de su trabajo, incluido el del LAB.

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.

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 %
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 práctico 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 %
Examen práctico de 4 horas	100
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 %
Dependerá del tipo de discapacidad	100
Total ponderación	100%

12. Recursos y materiales didácticos

<p>Ordenadores con programas de edición de vídeo y sonido.</p> <p>Cámaras fotográficas y de vídeo.</p> <p>Equipo de iluminación.</p> <p>Equipo de grabación de sonido.</p> <p>Plató con chroma.</p> <p>Proyector de vídeo.</p> <p>Plataforma virtual</p>
--

12.1. Bibliografía general

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	VVAA
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> <i>Tutoriales y recursos</i>
Dirección 5	http://www.titulosdecredito.org/
Dirección 6	<i>Art of the title</i> http://www.artofthetitle.com/
Dirección 7	http://www.filmaffinity.com/es/listtopmovies.php?list_id=607 <i>Ranking lista "Películas con mejores títulos de crédito iniciales"</i>

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	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

--

Cronograma Semanas 1 a 9

ASIGNATURA: Diseño AV. Proyectos

CURSO: 3Ga 3Gb

SEMESTRE: 6º

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 I								
TEMA	Tema 1 Proyecto Producción Audiovisual.		Tema 2 Proyecto Títulos de crédito			Entrega y defensa	Tema 3 Proyecto Música e imagen		Entrega y defensa
ACTIVIDAD									
METODOLOGÍA	Teoría y tutoría		Teoría y tutoría				Teoría y tutoría		
COMPETENCIAS	1CEG 3CEG 6CEG 11CEG 12CEG 2CEG CEG1 8CEG								

Cronograma Semanas 10 a 18

ASIGNATURA: Diseño AV. Proyectos

CURSO: 3º

SEMESTRE: 6º

ESPECIALIDAD: Diseño Gráfico

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

SEMANA	10	11	12	13	14	15	16	17	18
BLOQUE	Bloque II		Semana PDF						
TEMA	Tema 4 Proyecto LAB						Entrega		
ACTIVIDAD									
METODOLOGÍA	Teoría y tutoría							Examen ordinario	Examen extraordinario
COMPETENCIAS									