

Curso 2023-2024



**Comunidad
de Madrid**

Dirección General de Universidades
y Enseñanzas Artísticas Superiores
VICEPRESIDENCIA, CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y
UNIVERSIDADES

**CENTRO SUPERIOR DE DISEÑO Y
ARTE DIGITAL**

Centro privado autorizado

GUÍA DOCENTE DE Diseño Audiovisual. Proyectos.

Especialidad de Diseño: **_**. DISEÑO GRÁFICO

Titulación

Título Superior de Diseño

Fecha de actualización: ENERO 2024

TITULACIÓN: Título de Grado en Diseño
ASIGNATURA: Diseño Audiovisual. Proyectos

1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

Tipo	Obligatoria de especialidad
Carácter	Clases teórico-prácticas
Especialidad/itinerario/estilo/instrumento	Diseño Gráfico
Materia	Tecnología aplicada al Diseño Gráfico
Periodo de impartición	2º semestre. 3º Curso
Número de créditos	4 ECTS/120 horas
Departamento	Lenguajes Artísticos, cultura y gestión del diseño
Prelación/requisitos previos	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 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
Idioma/s en los que se imparte	Castellano

2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Galán García, Mercedes	mercedes.galan@escuelaces.net

3. RELACIÓN DE PROFESORES Y GRUPOS A LOS QUE IMPARTEN DOCENCIA

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Galán García, Mercedes	mercedes.galan@escuelaces.net	DGRA1-3

4. COMPETENCIAS

Presentación de la asignatura

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 capacitado para afrontar de manera más autónoma, personal y creativa la realización de proyectos de diseño audiovisual de complejidad media

Prelación, requisitos previos y/o recomendaciones

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.

Competencias transversales
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
7CT Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo
12CT Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada
15CT Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional
Competencias generales
1CG Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
7CG Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares
9CG Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad
10CG Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial
15CG Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad
18CG Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos
20CG 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

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
11CEG Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual
12CEG Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos

5. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Analizar y diseñar la producción de proyectos de comunicación de Diseño Audiovisual
- Dominar los recursos expresivos de la animación de imágenes aplicados a la Comunicación Audiovisual
- Dominar diferentes recursos tecnológicos de la Posproducción Audiovisual
- 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 Audiovisual

6. CONTENIDOS

Bloque temático	Tema
I.- Proyectos de Diseño Audiovisual	El proyecto en el diseño audiovisual
I.- Proyectos de Diseño Audiovisual	Preproducción, producción y postproducción de spot.
I.- Proyectos de Diseño Audiovisual	La forma en el diseño audiovisual
I.- Proyectos de Diseño Audiovisual	Manifestaciones del diseño Audiovisual
II- Proyectos en coordinación con el LAB	Proyecto LAB. Postproducción.

7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO

Tipo de actividad	Total horas
Actividades teórico-prácticas	60
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	20
Preparación del estudiante para clases teórico-prácticas	40
Total de horas de trabajo del estudiante	120 horas

8. METODOLOGÍA

Actividades teóricas	El desarrollo de la asignatura se estructura en dos sesiones semanales de 2 horas de duración cada una. Se coordinará con otros departamentos para integrar actividades relacionadas con producción audiovisual.
Actividades prácticas	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.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	Actividades relacionadas con la materia que se consideren importantes para la formación del alumno en esta área.

Siguiendo las instrucciones de inicio de curso, se refleja que el porcentaje mínimo de asistencia del alumno para la evaluación continua, no puede ser inferior al 80% del porcentaje total de las sesiones impartidas

9. INSTRUMENTOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

9.1. Instrumentos de evaluación

Actividades teóricas	Se valorará en los ejercicios prácticos la asimilación de los conceptos impartidos en clase. Valoración de la labor investigadora.
Actividades prácticas	Presentación del alumno de los proyectos. Valoración del desarrollo de los proyectos.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	Evaluaciones mutuas entre los estudiantes de los trabajos que se presentan

9.2. Criterios de evaluación

Actividades prácticas	La capacidad creativa, estética y de adecuación a los objetivos propuestos en los proyectos, incluido el del LAB.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	La correcta realización técnica de los proyectos, incluido el del LAB. La capacidad de expresión y defensa de su trabajo, incluido el del LAB.

9.3. Criterios de calificación

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

Instrumentos	Ponderación %
AcGvidades teóricas	10%
AcGvidades pracGcas	80%
AcGtud y parGcipación acGva	10%
Total	100 %

9.3.2. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Instrumentos	Ponderación %
Prueba teórica	0%
Prueba practica	100 %
Total	100 %

9.3.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Instrumentos	Ponderación %
Prueba teórica	0%
Prueba practica	100 %
Total	100 %

9.4.4. Ponderación para la evaluación de estudiantes con discapacidad

Las adaptaciones de los instrumentos de evaluación deberán tener en cuenta la diversidad de los alumnos.

Instrumentos	Ponderación %
Prueba teórica	10%
Prueba practica	80%
Actitud y participación activa	10%
Total	100 %

10. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE Y EVALUACIONES

Semana	CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE ASOCIADA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	Total horas	Total horas no presenciales
Semana 1	I.- Proyectos de Diseño Audiovisual		
	Tema 1. Producción audiovisual		
	Actividades teóricas:	El proyecto en el diseño audiovisual	4
	Actividades prácticas:		
	Otras actividades formativas :		
	Evaluación :		
Semana 2	I.- Proyectos de Diseño Audiovisual		
	Tema 2. Preproducción		
	Actividades teóricas:	El proyecto en el diseño audiovisual	4
	Actividades prácticas:	<i>Preparación de dossier</i>	
	Otras actividades formativas :		
	Evaluación :		
Semana 3	I.- Proyectos de Diseño Audiovisual		
	Tema 2. Preproducción		
	Actividades teóricas:	<i>Preproducción, producción y postproducción de spot.</i>	4
	Actividades prácticas:	<i>Guion literario</i>	
	Otras actividades formativas :		
	Evaluación :		

Semana 4	I.- Proyectos de Diseño Audiovisual Tema 2. Preproducción			
	Actividades teóricas:	<i>Preproducción, producción y postproducción de spot.</i>	4	4
	Actividades prácticas:	<i>Ejercicio práctico: guión técnico. Escaleta. Localizaciones</i>		
	Otras actividades formativas :			
	Evaluación :			
Semana 5	I.- Proyectos de Diseño Audiovisual Tema 2. Preproducción			
	Actividades teóricas:	<i>Preproducción, producción y postproducción de spot.</i>	4	4
	Actividades prácticas:	<i>Storyboard. Animatic</i>		
	Otras actividades formativas :			
	Evaluación :			
Semana 6	I.- Proyectos de Diseño Audiovisual Tema 2. Preproducción			
	Actividades teóricas:	<i>Preproducción, producción y postproducción de spot.</i>	4	4
	Actividades prácticas:	<i>Gestión de localizaciones y necesidades, permisos.</i>		
	Otras actividades formativas :			
	Evaluación :			
Semana 7	I.- Proyectos de Diseño Audiovisual Tema 2. Preproducción			
	Actividades teóricas:	<i>Preproducción, producción y postproducción de spot.</i>	4	4
	Actividades prácticas:	<i>Plan de rodaje</i>		
	Otras actividades formativas :			

		Evaluación :			
Semana 8	I.- Proyectos de Diseño Audiovisual				
	Tema 2. Preproducción				
	Actividades teóricas:	La forma en el diseño audiovisual	4	4	
	Actividades prácticas:	Planificación de tomas			
	Otras actividades formativas :				
	Evaluación :				
Semana 9	I.- Proyectos de Diseño Audiovisual				
	Tema 2. Preproducción				
	Actividades teóricas:	Manifestaciones de diseño audiovisual	4	4	
	Actividades prácticas:	<i>Ejercicio práctico</i>			
	Otras actividades formativas :				
	Evaluación :				
Semana 10	I.- Proyectos de Diseño Audiovisual				
	Tema 2. Preproducción				
	Actividades teóricas:	Presentación de dossier.	4	4	
	Actividades prácticas:	<i>Presentación de dossier</i>			
	Otras actividades formativas :				
	Evaluación :				
Semana 11	II.- Proyectos de Diseño Audiovisual. Proyecto lab				
	Tema 3. Proyecto Lab: producción				
	Actividades teóricas:	Producción	4	4	
	Actividades prácticas:	<i>Ejercicio práctico</i>			
	Otras actividades formativas :				

		Evaluación :			
Semana 12	II.- Proyectos de Diseño Audiovisual. Proyecto lab				
	Tema 3. Proyecto Lab: producción				
	Actividades teóricas:	Producción	4	4	
	Actividades prácticas:	<i>Ejercicio práctico</i>			
	Otras actividades formativas :				
		Evaluación :			
Semana 13	II.- Proyectos de Diseño Audiovisual. Proyecto lab		Postproducción		
	Tema 4. Proyecto Lab. Postproducción				
	Actividades teóricas:	Aplicación completa y funcional con manejo de estado	4	4	
	Actividades prácticas:	<i>Ejercicio práctico</i>			
	Otras actividades formativas :				
		Evaluación :			
Semana 14	II.- Proyectos de Diseño Audiovisual. Proyecto lab				
	Tema 4. Proyecto Lab. Postproducción				
	Actividades teóricas:	Postproducción	4	4	
	Actividades prácticas:	<i>Ejercicio práctico</i>			
	Otras actividades formativas :				
		Evaluación :			
Semana 15	II.- Proyectos de Diseño Audiovisual. Proyecto lab				
	Tema 4. Proyecto Lab. Postproducción				
	Actividades teóricas:	Presentación y entrega proyecto	4	4	
	Actividades prácticas:	<i>Ejercicio práctico</i>			
	Otras actividades formativas :				
		Evaluación :			



Seman a 16	EVALUACION			
			4	
		Evaluación :	<i>EXAMEN EVALUACION</i>	
Seman a 17	EVALUACION EXTRAORDINARIA			
		Evaluación :	<i>EXAMEN CURSO</i>	2
Seman a 18	REVISION.			
			1	
		Evaluación :	<i>CALIFICACION FINAL</i>	

10. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Google Classroom será la forma de comunicación profesor-alumno, por lo que éste deberá estar atento a la información y documentación que el profesor informe en dicho aula.

11. BIBLIOGRAFÍA GENERAL

Planificación de proyectos Audiovisuales. ALTARIA. Nuria E. Cancho García y Marco A. García Torres

El proceso de producción audiovisual publicitario. PUNTO ROJO LIBROS. Alejandro Carvajal.

Montaje y postproducción audiovisual. ALTARIA. Antonio Peláez Barceló.

Diseño audiovisual, RÀFOLS Rafael, COLOMER Antoni, Colección GG Diseño. 2012

Motion Graphic Design. Applied History and aesthetics, KRASNER, Jon, Focal Press, 2008

Tipografía en Movimiento, Diseñando en el tiempo y el espacio, WOOIMAN, Matt,, Gustavo Gili, 2005

El diseño gráfico en TV, HERVÁS, Chistian, Cátedra, 2002

13. DIRECCIONES WEB DE INTERÉS

Dirección 1	https://www.artofthetitle.com/
Dirección 2	https://hardasindie.com/
Dirección 4	https://vimeo.com/groups/motiong

14. OTROS MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

- Recursos físicos:
- 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.
- Recursos y herramientas digitales:
- Plataforma virtual: Aula virtual
- Mensajería instantánea digital: Slack.
- Planificación de proyectos: Trello y Google Calendar
- Presentaciones on-line: Notion
- Ficheros compartidos: Google Drive
- Videoconferencia: Discord, Zoom o Google Meet