



GUÍA DOCENTE

Proyectos de Diseño Gráfico Audiovisual 2022-23

Especialidad: **Diseño Gráfico**

Curso **2022/2023**

→ 1. Datos de identificación → 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación → 3. Conocimientos recomendados → 4. Competencias de la asignatura → 5. Resultados de aprendizaje → 6. Contenidos → 7. Volumen de trabajo/ Metodología → 8. Recursos → 9. Evaluación → 10. Bibliografía

→ 1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA

Centro	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Título	Diseño Gráfico		
Departamento	Diseño Gráfico		
Mail del departamento	grafico@easdvalencia.com		
Asignatura	Proyectos de Diseño Gráfico Audiovisual		
Web	easdvalencia.com		
Horario			
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	5
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	3º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valencià
Tipo de formación	Específica Obligatoria	Tipo de asignatura	60% presencial 40% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	
Correo electrónico	
Horario tutorías	
Lugar de tutorías	



→ 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

Esta asignatura introduce al alumnado en un ámbito de actuación del diseño gráfico que le posibilitará trabajar en departamentos de diseño gráfico para medios audiovisuales (televisión, prensa online, cine, etc.) o para gestionar la identidad gráfica audiovisual de una corporación o institución que necesite expresarse en cualquier canal a través de la televisión, las nuevas tecnologías, las redes sociales, etc. Permite la colaboración con el mundo del cine y las productoras audiovisuales. Este nuevo ámbito de actuación del diseño gráfico está transformando y ampliando los perfiles profesionales, al combinar el diseño gráfico audiovisual con el diseño multimedia (*mapping*, escenografías,...) y el de interacción (apps, webs,...). Así pues, esta asignatura contribuye a formar al alumnado con el perfil de “un creador cuya actividad tiene por objeto la utilización del lenguaje gráfico para generar mensajes y comunicar contenidos de naturaleza diversa con diferentes medios y para los distintos canales de comunicación”.

Los objetivos de esta asignatura son múltiples. En primer lugar se pretende promover la materialización de varias piezas de diseño gráfico audiovisual, con una buena calidad, para poder incluirla/s en el portfolio del alumno/a. En segundo lugar, presentar estrategias para la materialización de diferentes ideas, conceptos e imágenes y activar procesos de toma de decisiones en el proyecto de diseño gráfico audiovisual. Además se pretende practicar técnicas para el prototipado y la producción de la idea seleccionada y así concretar conocimientos propios del diseño gráfico audiovisual que involucran conceptos de tiempo y espacio (ritmo, montaje, audio, planos, etc.). En último lugar, es fundamental, orientar el aprendizaje del alumno para enfrentar los problemas técnicos y ofrecer estrategias para aprender a resolver las dificultades que pueden aparecer en las fases de producción y post-producción del proyecto.

→ 3. Conocimientos previos recomendados

Es recomendable que el alumno tenga adquirido los conocimientos de fundamentos del diseño contenidos en las asignaturas de: “Diseño básico” y “Proyectos Básicos”.

Al mismo tiempo es necesario que el alumno tenga conocimiento básico de la ciencia aplicada al diseño y un mínimo control de los lenguajes, de las técnicas de representación y comunicación. Desarrollado en las asignaturas de: “Lenguajes y técnicas digitales”, “Fundamentos científicos del diseño”, “Fotografía y medios audiovisuales” y “Taller de fotografía”.

Se recomienda encarecidamente haber superado o cursar en paralelo la asignatura de 3º “Taller de Animación” porque se coordina con Proyectos de Diseño Gráfico Audiovisual.

→ 4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de **Nombre de la asignatura**.



COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT13	Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
------	--

COMPETENCIAS GENERALES

CG1	Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
CG18	Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
CG20	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.
CG22	Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde los criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE1	Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
CE4	Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
CE8	Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
CE10	Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.

→ 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
R1 - Ejecuta proyectos de diseño gráfico audiovisual aplicando la metodología propia de la especialidad, con muy buena resolución gráfica y una resolución técnica de una complejidad media.	CG1- CG18 - CG22 - CT13
R2 - Utiliza las técnicas de planificación y elaboración para definir, desarrollar y visualizar la idea. Y comunica estas ideas con claridad a los integrantes del equipo o a posibles clientes.	CE1
R3 - Elabora propuestas gráficas complejas para concretar la idea de forma coherente y eficaz al <i>briefing</i> de un proyecto propuesto.	CE4 - CE8
R4 - Experimenta, a un nivel medio, con el lenguaje audiovisual (el tiempo, el ritmo, el espacio, el movimiento, el sonido, la imagen) y lo aplica a la solución del proyecto.	CE4
R5 - Aplica correctamente el software para la ejecución del proyecto. (formatos, codecs, etc)	CG10



→ 6. Contenidos

Unidad 1.

Introducción al diseño gráfico audiovisual. Tipologías de proyectos de diseño gráfico audiovisual. Terminología específica. Referentes y nuevas tendencias estéticas y narrativas en el diseño gráfico audiovisual.

Unidad 2.

Preproducción. Técnicas de planificación y elaboración. Metodología apropiada para la naturaleza de estos tipos de proyectos. Planificación de la producción; herramientas, técnicas de control del desarrollo. Creación y organización del proyecto audiovisual: plataformas y software.

Unidad 3.

Producción y edición del proyecto audiovisual. La tipografía en pantalla. Tratamiento de textos en movimiento. El color en la pantalla. La composición gráfica en la pantalla. El mensaje gráfico en movimiento. El valor del tiempo en la transmisión de la comunicación gráfica. Posproducción de imágenes y sonido, junto con la integración de grafismo en movimiento.

→ 7. Volumen de trabajo/ Metodología

7.1 Actividades de trabajo presencial

ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
<i>Clases teóricas</i>	Exposición de contenidos por parte del profesorado o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	RA4, RA5	8
<i>Clases prácticas</i>	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el o la docente. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/ conciertos/ representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumnado.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	34



<i>Exposició treball en grup</i>	Aplicación de conocimientos interdisciplinares.		0
<i>Tutoría</i>	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor o tutora con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	15
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	3
SUBTOTAL			60

7.2 Actividades de trabajo autónomo

<i>Trabajo autónomo</i>	Estudio del alumno o alumna: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	R1, R2, R3, R4, R5	55
<i>Estudio práctico</i>	Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	R4, R5	25
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	R1, R2, R3, R4, R5	10
SUBTOTAL			90
TOTAL			150

→ 8. Recursos

Ordenadores.
Cañón de proyección.
Biblioteca.
Recursos multimedia.
Conexión a internet. Acceso a repositorios.



→ 9. Evaluación

9.1 Convocatoria ordinaria

9.1.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Proyectos y trabajos suponen el 100% de la calificación total.</p> <p>La calificación final será el resultado de la media aritmética de los proyectos realizados.</p> <p>Actividades: 30% Proyecto: 70%</p> <p>Los proyectos se calificarán del 1 al 10.</p> <p>El docente podrá otorgar distintos porcentajes a cada una de las fases del proyecto hasta sumar el 100% de la evaluación.</p> <p>Para aprobar la asignatura deberán estar todos los trabajos/proyectos entregados y con una calificación mínima de 5 y deben estar supervisados por el docente.</p> <p>Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica y/o <i>Check-list</i> donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos.</p> <p>Sistemas de recuperación: Los proyectos/trabajos no entregados en la fecha especificada en el <i>briefing</i>; o los que no alcancen los resultados de aprendizaje previstos, se repetirán siguiendo las indicaciones dadas por el docente y se deberán entregar en la semana de exámenes de la convocatoria ordinaria (la hora, fecha y lugar se publicará en la web de la EASD València por jefatura de estudios).</p>	<p>R.A.1. R.A.2. R.A.3. R.A.4. R.A.5.</p>

9.1.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>En este caso, los proyectos y trabajos suponen el 60% de la calificación total. Y la prueba de evaluación supone el 40% de la calificación total.</p> <p>Cada trabajo, así como la prueba práctica, se calificará de 0 a 10. Deberán estar todos los trabajos/proyectos entregados y deben estar supervisados por el docente. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los proyectos y en la prueba práctica.</p> <p>Para evaluar los proyectos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes</p>	<p>R.A.1. R.A.2. R.A.3. R.A.4. R.A.5.</p>



otorgados a cada uno de ellos.



9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Proyectos y trabajos suponen el 100% de la calificación total.</p> <p>La calificación final será el resultado de la media aritmética de los proyectos realizados.</p> <p>Actividad 1: 15% Actividad 2: 15% Proyecto: 70%</p> <p>Los proyectos se calificarán del 1 al 10.</p> <p>El docente podrá otorgar distintos porcentajes a cada una de las fases del proyecto hasta sumar el 100% de la evaluación.</p> <p>Para aprobar la asignatura deberán estar todos los trabajos/proyectos entregados y con una calificación mínima de 5 y deben estar supervisados por el docente.</p> <p>Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica y/o <i>Check-list</i> donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos.</p> <p>Sistemas de recuperación: Los proyectos/trabajos no entregados en la fecha especificada en el <i>briefing</i>; o los que no alcancen los resultados de aprendizaje previstos, se repetirán siguiendo las indicaciones dadas por el docente y se deberán entregar en la semana de exámenes de la convocatoria ordinaria (la hora, fecha y lugar se publicará en la web de la EASD València por jefatura de estudios).</p>	<p>R.A.1. R.A.2. R.A.3. R.A.4. R.A.5.</p>

9.2.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>En este caso, los proyectos y trabajos suponen el 60% de la calificación total. Y la prueba de evaluación supone el 40% de la calificación total.</p> <p>Cada trabajo, así como la prueba práctica, se calificará de 0 a 10. Deberán estar todos los trabajos/proyectos entregados y deben estar supervisados por el docente. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los proyectos y en la prueba práctica.</p> <p>Para evaluar los proyectos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos.</p>	<p>R.A.1. R.A.2. R.A.3. R.A.4. R.A.5.</p>



→ 10. Bibliografia

- Bearer, P y Crook, I. (2017). *Fundamentos del Motion Graphics*. Barcelona: Promopress.
- Bellantoni, J. y Woolman, M. (2000). *Tipos en movimiento*. Barcelona: Editorial Index Book.
- Block, B. Narrativa visual. (2008). *Creación de estructuras visuales para cine, vídeo y medios digitales*. Barcelona: Editorial Omega.
- Cecilia Brarda, M. (2016). *La dirección creativa en branding de tv*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Chong, A. (2010). *Animación digital*. Barcelona: Editorial Blume.
- Costa, J. (2005). *Identidad Televisiva en 4D*. Bolivia: Grupo Editorial Design.
- Drate, S.; Robbins, D. y Salavetz, J. (2006). *Motion by design*. United Kingdom. Laurence King Publishing Ltd.
- Hervás Ivars, C. (2002). *El diseño gráfico en televisión – técnica, lenguaje y arte*, ediciones. Madrid: Cátedra.
- Lupton, E. (2014). *Tipografía en pantalla. Una guía para diseñadores, editores, tipógrafos, blogueros y estudiantes*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Rafols, R. y Colomer, A. (2003). *Diseño Audiovisual*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Shaw, A. (2016). *Design for motion. Fundamentals and Techniques of Motion Design*. New York: Focal Press.
- Saoqiang, W. (2017). *Motion Graphics. 100 Design Projects you can't miss*. Barcelona: Promopress.
- Saoqiang, W. (2020). *Typography for Screen*. Barcelona: Promopress.
- Wigan, M. (2008) *Imágenes en secuencia. Animación, storyboards, videojuegos, títulos de crédito, cinematografía, mash-ups*. Barcelona: Gustavo Gili.

www.stashmedia.tv/

<https://www.blackoneplay.com/>

www.enefecto.es

www.notodoanimación.com

www.videogir.com

<http://designobserver.com/>

<http://typographica.org/>

<http://doraballa-ommo.blogspot.com.es/>

<http://www.designboom.com/eng/>

<http://www.kutuko.es>