Título Superior de Diseño

*Nivel 2, (GRADO) del MECES**

Guía docente de PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO AUDIOVISUAL

ESPECIALIDAD GRÁFICO

Curso 2019/2020

Esquema de la guía

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	Centro Escola d'Art i Superior de Disseny de Valéncia		
Título Superior de Diseño	Diseño		
Departamento	Gráfico		
Mail del departamento	grafico@easdvalencia.com		
Nombre de la asignatura	Proyectos de Diseño Gráfico Audiovisual		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura			
Lugar donde se imparte		**Horas semanales**	5
Código		**Créditos ECTS**	6
Ciclo		**Curso**	3º
Duración	Semestral		
Carácter de la asignatura	Específica Obligatoria		
Tipo de asignatura	40% presencialidad 60% trabajo autónomo		
Lengua en que se imparte	Valenciano / Castellano		
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s			
Correo electrónico			
Horario de tutorías			
Lugar de tutorías			

* El **Título Superior de Diseño** queda incluido a todos los efectos en el nivel 2, de GRADO del Marco Español de Cualificaciones para la Educación Superior y es equivalente al título universitario de GRADO. Siempre que la normativa aplicable exija estar en posesión del título universitario de **GRADO,** se entenderá que cumple este requisito quien esté en posesión del **Título Superior de Diseño.**

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 (televisiones, 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 haber superado o cursar en paralelo la asignatura de 3º "Taller de Animación".

4. Competencias 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.

CG10 - Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.

5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	*COMPETENCIAS RELACIONADAS*
R.A 1. **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*.** **con la resolución gráfica y técnica requerida.**	**CG1- CG18 - CG22 - CT13**
R.A 2. **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**
R.A 3. **Elabora propuestas gráficas complejas para concretar la idea de forma coherente y eficaz al briefing de un proyecto propuesto.**	**CE4 - CE8**
R.A 4. **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**
R.A 5. **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)*
Clase teórica	*Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.*	**RA4. RA5**	8
Clases prácticas	*Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el profesor. 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 alumno.*	**RA1, RA2, RA3, RA4, RA5**	34
Exposición trabajo en grupo	*Aplicación de conocimientos interdisciplinares.*		
Tutoría	*Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor/a 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

Evaluación	*Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.*	**RA1, RA2, RA3, RA4, RA5**	3
		SUBTOTAL	60

7.2	**Actividades de trabajo autónomo**		
ACTIVIDADES	*Metodología de enseñanza-aprendizaje*	*Relación con los Resultados de Aprendizaje*	*Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)*
Trabajo autónomo	*Estudio del alumno/a: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,… para expone o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.*	**RA1, RA2, RA3, RA4, RA5**	55
Estudio práctico	*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.*	**RA4, RA5**	25
Actividades complementarias	*Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,…*	**RA1, RA2, RA3, RA4, RA5**	10
		SUBTOTAL	90

TOTAL	150

8. Recursos

Ordenadores.

Cañón de proyección.

Conexión a internet.

Biblioteca.

Recursos multimedia.

9. Evaluación

9.1 Convocatoria ordinaria	
9.1.1 Alumnos con evaluación continua	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados

Proyectos y memorias *suponen el 100% de la calificación total.* La calificación final será el resultado de la media aritmética de los proyectos realizados: Proyecto 1: 30% Proyecto 2: 70% Los proyectos se calificarán del 1 al 10. El profesor/a podrá otorgar distintos porcentajes a cada una de las fases del proyecto hasta sumar el 100% de la evaluación. Para aprobar la asignatura **deberán estar todos los trabajos /proyectos entregados y con una calificación mínima de 5**. Para evaluar los trabajos 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. <u>Sistemas de recuperación</u>: l*os proyectos/trabajos no entregados en la fecha especificada en el briefing; o los que no alcancen los resultados de aprendizaje previstos, se repetirán siguiendo las indicaciones dadas por el profesor 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).*	**RA1, RA2, RA3, RA4, RA5**
9.1.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Proyectos y memorias. *Suponen el 60% de la calificación total.* ***Prueba de evaluación.*** *Supone el 40% de la calificación total.* Cada trabajo, así como el examen, se calificará de 0 a 10. 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 el examen. En este caso se hará la media correspondiente, atendiendo a los porcentajes de calificación arriba señalados. Para evaluar los trabajos 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. <u>Sistemas de recuperación</u>: l*os proyectos/trabajos no entregados en la fecha especificada en el briefing; o los que no alcancen los resultados de aprendizaje previstos, se repetirán siguiendo las indicaciones dadas por el profesor 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).*	**RA1, RA2, RA3, RA4, RA5**

9.2 Convocatoria extraordinaria	
9.2.1 Alumnos con evaluación continua	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Proyectos y memorias *suponen el 100% de la calificación total.* La calificación final será el resultado de la media aritmética de los proyectos realizados: Proyecto 1: 30% Proyecto 2: 70% Los proyectos se calificarán del 1 al 10. El profesor/a podrá otorgar distintos porcentajes a cada una de las fases del proyecto hasta sumar el 100% de la evaluación. Para aprobar la asignatura **deberán estar todos los trabajos /proyectos entregados y con una calificación mínima de 5**. Para evaluar los trabajos 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. <u>Sistemas de recuperación</u>: l*os proyectos/trabajos no entregados en la fecha especificada en el briefing; o los que no alcancen los resultados de aprendizaje previstos, se repetirán siguiendo las indicaciones dadas por el profesor y se deberán entregar en la semana de exámenes de la convocatoria extraordinaria (la hora, fecha y lugar se publicará en la web de la EASD València por jefatura de estudios).*	**RA1, RA2, RA3, RA4, RA5**
9.2.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Proyectos y memorias. *(Suponen el 60% de la calificación total): Los proyectos/trabajos no entregados en la fecha especificada en el briefing; o los que no alcancen los resultados de aprendizaje previstos, se repetirán siguiendo las indicaciones dadas por el profesor y se deberán entregar en la semana de exámenes de la convocatoria extraordinaria (la hora, fecha y lugar se publicará en la web de la EASD València por jefatura de estudios).* ***Prueba de evaluación.*** *(Supone el 40% de la calificación total).: la hora, fecha y lugar de la prueba se publicará en la web de la EASD València por jefatura de estudios.* Cada trabajo, así como el examen, se calificará de 0 a 10. 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 el examen. En este caso se hará la media correspondiente, atendiendo a los porcentajes de calificación arriba señalados.	**RA1, RA2, RA3, RA4, RA5**

Para evaluar los trabajos 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.	

10. Bibliografía

· 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, Editorial 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: Ediciones Cátedra.

· Lupton, E. (2014). *Tipografía en pantalla. Una guía para diseñadores, editores, tipógrafos, blogueros y estudiantes.* Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

· Rafols, R. y Colomer, A. (2003). *Diseño Audiovisual.* Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

· Shaw, A. (2016). *Design for motion. Fundamentals and Techniques of Motion Design.* New York: Focal Press.

· Wigan, M. *Imágenes en secuencia. Animación, storyboards, videojuegos, títulos de crédito, cinematografía, mash-ups…* (2008) Barcelona, España, Editorial Gustavo Gili.