



GUÍA DOCENTE

**Proyectos de Diseño Gráfico Audiovisual
2024-25**

Especialidad: Diseño Gráfico

Curso 2024/2025

→ 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	4
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	3º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	Específica Obligatoria	Tipo de asignatura	40% presencial 60% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Neus Cerdà Rico y Pau Orts Ros
Correo electrónico	ncerda@easdvalencia.com, por@easdvalencia.com
Horario tutorías	
Lugar de tutorías	



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

En la actualidad, debido al auge de las pantallas, el medio audiovisual se ha convertido en una de las formas más efectivas para transmitir mensajes y contenidos.

Esta asignatura propone una introducción del alumnado de diseño gráfico en el ámbito audiovisual, requiriendo un perfil profesional que combine creatividad, experimentación, estrategia, narrativa y técnica. Esto permite la realización de proyectos innovadores que comuniquen contenidos mediante el movimiento y el sonido.

Durante el semestre, se trabajará metodología proyectual para la creación de proyectos de diseño gráfico audiovisual. Se analizarán y aplicarán estrategias para el desarrollo de conceptos. Además, se acompañará al alumnado en la investigación y desarrollo de sus propuestas. Finalmente, se trabajarán técnicas de prototipado y presentación de proyectos audiovisuales.

→ 3. Conocimientos previos recomendados

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

Además, es necesario que el alumnado tenga conocimiento básico de las técnicas de representación y comunicación desarrollados 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 “Taller de Animación”, ya que se coordina con Proyectos de Diseño Gráfico Audiovisual.

→ 4. Competencias de la asignatura

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT13	Buscar 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.
C22	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. Metodología proyectual. Planificación de la producción. Herramientas.

Unidad 3.

Producción y edición del proyecto audiovisual. Tipografía. Composición. Color. Imágenes. El mensaje en movimiento. El tiempo en la comunicación. Posproducción.



→ 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)
Clases teóricas	Exposición de contenidos por parte del profesorado, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	RA4, RA5	8
Clases prácticas	Sesiones de trabajo grupales e individuales supervisadas por el profesorado. Estudio casos, trabajo en proyectos, lecturas o talleres. Aprendizaje a través de la interacción del alumnado.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	34
Exposición trabajo en grupo	Presentación y debate de los proyectos y/o actividades realizadas por el alumnado. Aprendizaje a través de la interacción del alumnado.		0
Tutoría	Atención personalizada o en pequeños grupos. Orientación realizada por el profesorado con el objetivo de revisar los materiales presentados en las clases.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	15
Evaluación	Conjunto de pruebas (orales, visuales y/o escritas) empleadas en la evaluación del alumnado.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	3
SUBTOTAL			60

7.2 Actividades de trabajo autónomo

Trabajo autónomo	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
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.	R4, R5	25
Actividades complementarias	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	R1, R2, R3, R4, R5	10
SUBTOTAL			90
TOTAL			150



→ 8. Recursos

Ordenadores
Pantalla TV
Conexión a internet
Acceso a repositorios
Bibliografía

→ 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>Trabajos prácticos. 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>Para sumar la nota final, cada uno de los trabajos será valorado con porcentajes diferentes según criterio del profesor o la profesora.</p> <p>Cada trabajo 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 trabajos. Los trabajos presentados fuera de plazo serán calificados con una nota máxima de 5.</p> <p>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. Este instrumento de evaluación será dado a conocer a los y las estudiantes.</p>	R1, R2, R3, R4, R5

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>Trabajos prácticos. Suponen el 60% de la calificación total.</p> <p>Prueba teórica/práctica. 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 trabajos y en el examen.</p> <p>Para evaluar tanto los trabajos como el examen, se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología.</p>	R1, R2, R3, R4, R5



9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Trabajos prácticos. 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>Para sumar la nota final, cada uno de los trabajos será valorado con porcentajes diferentes según criterio del profesor o la profesora.</p> <p>Cada trabajo 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 trabajos. Los trabajos presentados fuera de plazo serán calificados con una nota máxima de 5.</p> <p>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. Este instrumento de evaluación será dado a conocer a los y las estudiantes.</p>	R1, R2, R3, R4, R5

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>Trabajos prácticos. Suponen el 60% de la calificación total.</p> <p>Prueba teórica/práctica. 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 trabajos y en el examen.</p> <p>Para evaluar tanto los trabajos como el examen, se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología.</p>	R1, R2, R3, R4, R5



→ 10. Bibliografía

- 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.