Escola Superior
de Disseny de València

Títol de Grau en Ensenyaments Artístics Superiors

GUIA DOCENT

Projectes de disseny gràfic audiovisual 2025–2026

Especialitat: **Disseny Gràfic**	Curs **2025/2026**

→ 1. Dades d'identificació → 2. Objectius generals i contribució de l'assignatura al perfil professional de la titulació → 3. Coneixements recomanats → 4. Competències de l'assignatura → 5. Resultats d'aprenentatge → . Continguts → 7. Volum de treball/ Metodologia → 8. Recursos → 9. Avaluació → 10. Bibliografia

→ 1. Dades d'identificació

DADES DE L'ASSIGNATURA

Centre	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Títol	Disseny Gràfic		
Departament	Disseny Gràfic		
Mail del departament	grafico@easdvalencia.com		
Assignatura	Projectes de disseny gràfic audiovisual		
Web	www.easdvalencia.com		
Horari			
Lloc on s'imparteix	Velluters	Hores setmanals	4
Codi		Crèdits ECTS	6
Cicle		Curs	3r
Durada	Semestral	Idioma	Valencià/castellà
Tipus de formació	Específica/obligatòria	Tipus d'assignatura	60% presencial 40% autònoma

DADES DEL PROFESSORAT

Docent/s responsable/s	Elisabet Rodríguez-Flores, Cristina Barres Rangel i Pau Orts Ros
Correu electrònic	erodriguez@easdvalencia.com | cbarres@easdvalencia.com | por@easdvalencia.com
Horari tutories	
Lloc de tutories	Departament de gràfic

→ 2. Objectius generals i contribució de l'assignatura al perfil professional de la titulació

En l'actualitat, el mitjà audiovisual s'ha consolidat com una de les formes més efectives per a comunicar, principalment degut a l'omnipresència de les pantalles. Aquesta assignatura introdueix l'alumnat de disseny gràfic en aquest àmbit, atorgant-los una base sòlida en creativitat, experimentació, estratègia, narrativa i tècnica. Això permetrà crear projectes innovadors que comuniquen continguts mitjançant el moviment i el so, utilitzant els mitjans audiovisuals com a eina narrativa i expressiva.

Durant el semestre, l'assignatura es centrarà en processos projectuals pràctics per al desenvolupament de projectes audiovisuals. L'alumnat treballarà en l'elaboració de propostes des de zero: des de la conceptualització i investigació, fins al seu desenvolupament complet i comunicació final. Tot això, fomentant el pensament i la reflexió crítica.

→ 3. Coneixements previs recomanats

Per a un aprofitament òptim de l'assignatura, és recomanable que l'alumnat ja tinga els coneixements fonamentals de disseny adquirits en les assignatures de *Disseny Bàsic* i *Projectes Bàsics*.

Així mateix, és aconsellable que l'alumnat tinga adquirit un coneixement bàsic de les tècniques de representació i comunicació desenvolupades en les assignatures de *Llenguatges i Tècniques Digitals*, *Fonaments Científics del Disseny*, *Fotografia i Mitjans Audiovisuals* i *Taller de Fotografia*.

Finalment, es suggereix haver superat o estar cursant en paral·lel l'assignatura de *Taller d'Animació*.

→ 4. Competències de l'assignatura

Es presenten a continuació les competències que s'han d'assolir en l'assignatura de Projectes de disseny gràfic audiovisual.

COMPETÈNCIES TRANSVERSALS

CT8	Desenvolupar raonadament i críticament idees i arguments.
CT13	Buscar la qualitat en l'activitat professional.

COMPETÈNCIES GENERALS

CG1	Concebre, planificar i desenvolupar projectes de disseny d'acord amb els requisits i els condicionaments tècnics, funcionals, estètics i comunicatius.
CG14	Valorar la dimensió del disseny com a factor d'igualtat i d'inclusió social, i com a transmissor de valors culturals
CG18	Optimitzar la utilització dels recursos necessaris per assolir els objectius previstos
CG20	Comprendre el comportament dels elements que intervenen en el procés comunicatiu, dominar els recursos tecnològics de la comunicació i valorar-ne la influència en els processos i productes del disseny.

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES

CE1	Generar, desenvolupar i materialitzar idees, conceptes i imatges per a programes comunicatius complexos
CE2	Dominar els recursos formals de l'expressió i la comunicació visual.
CE4	Dominar els procediments de creació de codis comunicatius.
CE8	Conèixer els canals que serveixen de suport a la comunicació visual i utilitzar-los d'acord amb els objectius comunicacionals del projecte.
CE10	Ser capaços d'adaptar-se als canvis i l'evolució tecnològica industrial

→ 5. Resultats d'aprenentatge

RESULTATS D'APRENENTATGE	COMPETÈNCIES RELACIONADES
R1 Executa projectes de disseny gràfic audiovisual aplicant la metodologia pròpia de l'especialitat, amb molt bona resolució gràfica i una resolució tècnica de complexitat mitjana.	CG1/ CG18 / CE10
R2 Utilitza les tècniques de planificació i elaboració per a definir, desenvolupar i visualitzar la idea. I comunica estes idees amb claredat als integrants de l'equip o a possibles clients.	CG20/ CE1/ CE2 / CT13
R3 Elabora propostes gràfiques complexes per a concretar la idea de manera coherent i eficaç segons el briefing d'un projecte proposat.	CE1
R4 Experimenta amb el llenguatge audiovisual (el temps, el ritme, l'espai, el moviment, el so, la imatge) i l'aplica a la solució del projecte.	CE8
R5 Aplica correctament el programari per a l'execució del projecte	CT8

→ 6. Continguts

Bloc 1. Introducció al Disseny gràfic audiovisual

Aquest bloc fonamental es submergeix en el disseny gràfic aplicat al món audiovisual, analitzant la seua evolució i les noves tendències i tècniques que el defineixen.

1. Evolució i context audiovisual

- **Referents històrics i contemporanis:** Analitzem les arrels del disseny audiovisual fins als *new-media*, identificant els referents clau. Estudiem com el disseny gràfic ha transitat, de les avantguardes a figures icòniques com Saúl Bass i s'ha adaptat als nous suports digitals.
- **Transició narrativa:** Explorem el canvi de les estratègies audiovisuals, passant del contingut lineal (cinema i TV tradicional) a models fragmentats i interactius propis del contingut de les xarxes socials.

2. Tipologies i gèneres audiovisuals

- **Motion graphics i tipografia animada:** Creació de gràfics en moviment i animació de textos com a elements clau en la comunicació visual.
- **Videoart:** L'ús del vídeo com a expressió artística i la seua influència en el llenguatge audiovisual.
- **Video Mapping:** Projeccions a gran escala sobre superfícies, convertint espais físics en pantalles dinàmiques.
- **Infografia audiovisual:** Representació visual de dades mitjançant elements gràfics animats per facilitar la seva comprensió.
- **Publicitat audiovisual i xarxes socials:** Analitzem com el disseny audiovisual potencia missatges en campanyes publicitàries i plataformes de xarxes socials, adaptant-se als seus formats.
- **Channel branding:** El disseny de la identitat visual en moviment per a cadenes de televisió i plataformes digitals, incloent cortinetes, sintonies i *bumpers*.

3. Noves tecnologies

- **Tecnologies Immersives:** Aprofundim en l'auge i aplicació de la **Realitat Augmentada (RA)**, la **Realitat Virtual (RV)** i la **Realitat Mixta (RM)**, i com transformen les experiències.
- **Intel·ligència Artificial (IA):** El seu rol com a generador de continguts i eina.
- **VFX (Efectes Visuals):** Elements visuals que s'afegeixen digitalment a les produccions.
- **Interaccions:** La creixent importància de la capacitat de l'usuari/a per interactuar amb el contingut audiovisual.

Bloc 2. El projecte audiovisual

Aquest bloc se centra en les fases clau de creació d'un projecte audiovisual des de la perspectiva del disseny gràfic, des de la planificació inicial i l'execució, fins als acabats finals.

4. Preproducció

Aquesta fase és el fonament del projecte, on les idees es transformen en un pla d'acció concret. Es defineix la direcció creativa i els paràmetres visuals.

Definició del projecte:

- **Definició i anàlisi:** Definir el projecte, el públic objectiu i el concepte o missatge clau.
- **Investigació i referents:** Recerca de tendències, estils i exemples que inspiren el projecte.
- **Conceptualització:** Desenvolupament de la idea principal, el to i l'estil visual. Definició del *storytelling*.
- **Ideació gràfica:** Recopilació i experimentació amb imatges, elements gràfics, colors, tipografies, textures, etc. per establir l'atmosfera visual.

Planificació gràfica i narrativa:

- **Guionització i *storyboard*:** Creació d'un guió visual detallat que seqüencia les escenes, els elements gràfics i les transicions.
- **Animàtica:** Una versió preliminar animada del storyboard que permet previsualitzar el ritme, el temps i el flux de la narrativa abans de la producció completa.
- **Disseny d'elements gràfics:** Creació preliminar dels elements, personatges, il·lustracions, etc. que s'utilitzaran.

Recursos:

- **Cronograma:** Establiment dels terminis per a cada fase del projecte.
- **Selecció d'eines:** Elecció dels programes (Adobe Illustrator, Photoshop, After Effects, Figma, etc.) i recursos necessaris.

5. Producció

La fase de producció és on les idees i els dissenys de la preproducció s'animen a través del moviment, el so i la interacció.

- **Desenvolupament visual final:** Creació detallada de tots els elements visuals: il·lustracions, icones, models 2D o 3D, fons, personatges, escenaris, etc., amb els seus acabats finals.
- **Animació:** Donar moviment als elements gràfics segons el *storyboard* i l'animàtica. Creació de transicions entre escenes i elements. Muntatge i sincronització de les escenes animades, ajustant el ritme i la narrativa visual.
- **Àudio:** Ajust precís de les animacions amb el so, banda sonora, veu en off, etc..

6. Postproducció

Aquesta és la fase final on es perfecciona el projecte i s'hi afegeixen els acabats.

- **Refinament visual:** Correcció de color i gradació, ajust de la il·luminació, el contrast i la paleta de colors per crear l'atmosfera desitjada i assegurar la coherència visual. Addició d'elements generats, VFX, composició d'imatges, etc., per enriquir la narrativa o crear realitats alternatives.
- **Àudio i so:** Edició de so, neteja i ajust de diàlegs, música i efectes de so. Creació d'atmosferes sonores. Ajust dels nivells de volum i la qualitat final de l'àudio.
- **Exportació i lliurament:** Exportació i optimització del projecte en els formats adequats per a la seua plataforma de destinació (web, cinema, xarxes socials, etc.)

7. Presentació del projecte

Presentació i defensa del projecte professional.

- **Presentació al client:** Estructura i organització del contingut. Narració del procés creatiu i les decisions de disseny.

- **Comunicació oral i visual:** Capacitat de comunicar-se de manera clara, concisa i convincent, projectant confiança i professionalitat. Ús d'un òptim suport visual per il·lustrar els conceptes, procés i el resultat. Fomentar la participació i respondre a les preguntes de manera constructiva.
- **Argumentari i reflexió crítica:** Capacitat d'articular els arguments darrere de les decisions creatives, tècniques i estètiques. Capacitat d'analitzar críticament, de manera constructiva del treball. Capacitat de gestió de *feedback*: Com rebre, analitzar i aplicar les revisions.
- **Lliurament de la documentació:** Presentació de documents de manera òptima i organitzada.

→ 7. Volum de treball / Metodologia

7.1 Activitats de treball presencial			
ACTIVITATS	Metodologia d'ensenyament-aprenentatge	Relació amb els resultats d'aprenentatge	Volum de treball (en nº hores o ECTS)
Classe presencial	Exposició de continguts per part de la professora/professor o en seminaris, anàlisis de competències, explicació i demostració de capacitats, habilitats i coneixements a l'aula.	R1, R2, R3, R4	8
Classes pràctiques	Sessions de treball en grups supervisades. Estudi de casos, projectes, tallers, problemes, estudi de camp, aula d'informàtica, laboratori, visites a exposicions/concerts/ representacions/audicions..., cerca de dades, biblioteques, en Internet, etc. Construcció significativa del coneixement a través de la interacció i activitat de l'alumnat.	R1, R2, R3, R4, R5	34
Tutoria	Atenció personalitzada i en petits grups. Període d'instrucció i/o orientació realitzat per una tutora/or amb l'objectiu de revisar i discutir els materials i temes presentats en les classes, seminaris, tallers, lectures, realització de treballs, projectes, etc.	R1, R2, R3, R4, R5	15
Avaluació	Conjunt de proves (orals i/o escrites) emprades en l'avaluació inicial o formativa de l'alumnat.	R1, R2, R3, R4, R5	3
		SUBTOTAL	60
7.2 Activitats de treball autònom			
Treball autònom	Estudi de l'alumnat: preparació i pràctica individual de lectures, textos, interpretacions, assajos, resolució de problemes, projectes, seminaris, tallers, treballs, memòries,... per exposar o lliurar durant les classes teòriques, classes pràctiques i/o tutories de petit grup.	R1, R2, R3, R4, R5	55
Estudi pràctic	Preparació en grup de lectures, textos, interpretacions, assajos, resolució de problemes, projectes, seminaris, tallers, treballs, memòries,... per a exposar o lliurar durant les classes teòriques, classes pràctiques i/o tutories de petit grup.	R1, R2, R3, R4, R5	25
Activitats complementàries	Preparació i assistència a activitats complementàries com ara tallers, congressos, conferències,...	R1, R2, R3, R4, R5	10
		SUBTOTAL	90
		TOTAL	**150**

→ 8. Recursos

Ordinadors, internet, televisió, equip de so, bibliografia i materials elaborats per les docents.

→ 9. Avaluació

Nota sobre l'ús de la IA:
Es permet l'ús de la intel·ligència artificial (IA) en els treballs acadèmics sempre que s'indique clarament quines eines s'han utilitzat i amb quina finalitat (cerca, redacció, correcció, etc.). L'avaluació prioritzarà la comprensió, el pensament crític i l'aportació personal de l'estudiant. L'ús no declarat o que substituïsca l'autoria serà penalitzat segons el reglament del centre.

9.1 Convocatòria ordinària

9.1.1 Alumnat amb avaluació continua

INSTRUMENTS D'AVALUACIÓ I CRITERIS D'AVALUACIÓ/ QUALIFICACIÓ	Resultats d'aprenentatge avaluats
Treballs pràctics: suposen el 100% de la qualificació total. La qualificació final serà el resultat de la mitjana aritmètica dels projectes realitzats. Per sumar la nota final, cadascun dels treballs serà valorat amb percentatges diferents segons criteri de les docents. Cada treball es qualificarà de 0 a 10. Es considera que l'assignatura està superada si la nota final és igual o superior a 5 en tots i cadascun dels treballs. Els treballs presentats fora de termini seran qualificats amb una nota màxima de 5. Per avaluar els treballs s'utilitzarà una rúbrica on s'especifica els resultats d'aprenentatge i s'indicaran els percentatges atorgats a cadascun. Aquest instrument d'avaluació serà donat a conèixer als estudiants. Per a sumar la nota final, cadascun dels treballs serà valorat amb percentatges diferents segons el criteri docent.	R1, R2, R3, R4, R5

9.1.2 Alumnat amb pèrdua d'avaluació contínua (+20% faltes d'assistència)

INSTRUMENTS D'AVALUACIÓ I CRITERIS D'AVALUACIÓ/ QUALIFICACIÓ	Resultats d'aprenentatge avaluats
Treballs pràctics: suposen el 60% de la qualificació total. Prova teòrica/pràctica: suposa el 40% de la qualificació total. Cada treball, així com l'examen, es qualificarà de 0 a 10. Es considera que l'assignatura està superada si la nota final és igual o superior a 5 a tots i cadascun dels treballs i a l'examen.	R1, R2, R3, R4, R5

Per avaluar els treballs s'utilitzarà una rúbrica on s'especificaran els resultats d'aprenentatge i s''indicaran els percentatges atorgats a cadascun. Aquest instrument d'avaluació serà donat a conèixer als estudiants.	

9.2 Convocatòria extraordinària

9.2.1 Alumnat amb avaluació continua

INSTRUMENTS D'AVALUACIÓ I CRITERIS D'AVALUACIÓ/ QUALIFICACIÓ	Resultats d'aprenentatge avaluats
Treballs pràctics: suposen el 100% de la qualificació total. La qualificació final serà el resultat de la mitjana aritmètica dels projectes realitzats. Per sumar la nota final, cadascun dels treballs serà valorat amb percentatges diferents segons criteri de les docents. Cada treball es qualificarà de 0 a 10. Es considera que l'assignatura està superada si la nota final és igual o superior a 5 en tots i cadascun dels treballs. Els treballs presentats fora de termini seran qualificats amb una nota màxima de 5. Per avaluar els treballs s'utilitzarà una rúbrica on s'especificaran els resultats d'aprenentatge i s''indicaran els percentatges atorgats a cadascun. Aquest instrument d'avaluació serà donat a conèixer als estudiants. Per a sumar la nota final, cadascun dels treballs serà valorat amb percentatges diferents segons el criteri docent.	R1, R2, R3, R4, R5

9.2.2 Alumnat amb pèrdua d'avaluació continua (+20% faltes d'assistència)

INSTRUMENTS D'AVALUACIÓ I CRITERIS D'AVALUACIÓ/ QUALIFICACIÓ	Resultats d'aprenentatge avaluats
Treballs pràctics: suposen el 60% de la qualificació total. Prova teòrica/pràctica: suposa el 40% de la qualificació total. Cada treball, així com l'examen, es qualificarà de 0 a 10. Es considera que l'assignatura està superada si la nota final és igual o superior a 5 a tots i cadascun dels treballs i a l'examen. Per avaluar els treballs s'utilitzarà una rúbrica on s'especificaran els resultats d'aprenentatge i s''indicaran els percentatges atorgats a cadascun. Aquest instrument d'avaluació serà donat a conèixer als estudiants.	R1, R2, R3, R4, R5

→ 10. Bibliografia

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