Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Diseño
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación
Asignatura:	Diseño Audiovisual
Tipo:	Obligatoria
Créditos ECTS:	6
Curso:	4
Código:	1538
Periodo docente:	Séptimo semestre
Materia:	Audiovisual
Módulo:	Ámbitos de Creación
Tipo de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Total de horas de dedicación del alumno:	150

Equipo Docente	Correo Electrónico
Eva Cruz Losada	eva.cruz@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

El diseño audiovisual es la más joven de las disciplinas del diseño. Nació con el cine, se desarrolló con la televisión y alcanzó su plenitud con la informática. Es un medio de comunicación y creatividad que ha crecido y se está desarrollando al amparo de los grandes medios de comunicación audiovisual de masas y su objetivo es buscar soluciones a problemas comunicativos ligados a medios que utilizan la imagen como forma natural de transmisión de contenidos.

El diseno audiovisual es la mas joven de las disciplinas del diseno. Nacio con el cine, se desarrollo con la television y alcanzo su plenitud con la informatica y la red. Es un medio de comunicacion y creatividad que ha crecido y se esta desarrollando al amparo de los grandes medios de comunicacion audiovisual de masas y su

objetivo es buscar soluciones a problemas comunicativos ligados a medios que utilizan la imagen como forma natural de transmision de contenidos. Actualmente las redes son un objetivo claro de creacion y transformacion visual en el que incidir.
El Diseno Audiovisual es una asignatura en la que el futuro disenador sera sensibilizado sobre los conocimientos teorico/practicos basicos para la realizacion de un proyecto de diseno audiovisual.

Enmarcada en el Modulo “Ambitos de Creacion“, esta asignatura trata de iniciar al estudiante de diseno en las diferentes metodologias necesarias para elaborar proyectos de diseno audiovisual.
La asignatura se divide en dos bloques diferenciados, un bloque basado en la reflexion teorica, en el que se aborda el diseno audiovisual desde el conocimiento y el analisis y otro bloque eminentemente practico en el que los alumnos afrontan la materializacion del proyecto audiovisual en sus diferentes manifestaciones.

OBJETIVO

Dotar al alumno de conocimientos fundamentales sobre el diseno audiovisual como modalidad diferenciada de comunicacion grafica y del storytelling como herramienta de diseno asi como de su papel en el entorno de la creacion.
Facilitar una metodologia rigurosa y flexible para el desarrollo de proyectos de diseno audiovisual creativos a partir de un proyecto elaborado por el propio alumno y concretado en un briefing.
Ofrecer un panorama global de las manifestaciones convencionales del diseno audiovisual, de sus caracteristicas mas resenables y de los formatos mas habituales de cada uno de ellos.
Establecer conexiones conceptuales, metodologicas y creativas entre la ejecucion de proyectos de diseno audiovisual y otros campos y disciplinas grafico-plasticas.

Los fines específicos de la asignatura son:

Conocer las distintas áreas y disciplinas que integran el diseño audiovisual

Entender y saber trabajar los elementos del diseño audiovisual: narración, acción, emoción y sensación

Entender la importancia de la naturaleza de las piezas audiovisuales enfocadas a objetivos propios o ajenos

Adquirir sensibilidad grafica identificatoria

Resolver proyectando

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Conocimientos sobre composicion, color y forma, comunicacion, redaccion y narracion e identidad.

CONTENIDOS

Conceptos base:
1. El diseno como Storytelling
1.1 Accion
1.2 Emocion
1.3 Sensacion

2. El Diseno Audiovisual y la comunicacion
2.1 El diseno y el audiovisual
2.2 El sistema comunicativo

3.La forma del diseno audiovisual
3.1 El espacio
3.2 El tiempo
3.3 La imagen

4.El proyecto en el diseno audiovisual
4.1 El proceso creativo

5. Posicionamiento en el mercado. Las manifestaciones del diseno audiovisual

6. La evolucion digital, comunicacion y lenguajes.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

LECCION MAGISTRAL PARTICIPATIVA
Se combinara una metodologia expositiva por parte del docente y de los alumnos para la explicacion de los aspectos teoricos o de las actividades, proyectos o trabajos realizados, apoyandose en el uso de la pizarra y presentaciones en soporte informatico. El alumno estara obligado a presentar y defender algunos de los trabajos en el aula.
CLASES PRACTICAS
Se realizaran clases practicas en laboratorios informaticos, asi como en aulas de Proyectos, con una metodologia autonoma por parte del estudiante y guiada por el profesor (Lecturas, juegos creativos, narraciones, localizaciones..)
TRABAJO AUTONOMO
En el campus virtual el alumno dispondra de lecturas, actividades e imagenes que contribuyan a la estimular su creatividad. El profesor orientara todas las actividades programadas en tutorias presenciales o virtuales. El estudiante debera observar hechos y cuestiones relacionados con la materia que merezcan su analisis y discusion, identificarlos, informar y debatir sobre ellos y proponer ideas. Estas practicas habituaran al estudiante en la observacion y el analisis critico.
TRABAJO EN GRUPO
En ocasiones se organizara a los algunos en grupos para la realizacion de determinados proyectos con la intencion de que desarrollen un aprendizaje cooperativo que les lleve a un enriquecimiento mutuo compartiendo conocimientos y casos, con la consiguiente motivacion para desarrollar nuevas estrategias originales en su labor como disenadores.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas

COMPETENCIAS

Competencias básicas

Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

Competencias generales

Formar diseñadores capaces de desenvolverse en el ámbito experimental, utilizando las herramientas básicas de la estética, como son el dibujo y el tratamiento color, junto con las últimas herramientas tecnológicas, aplicadas al campo del diseño gráfico, el diseño audiovisual, el diseño de espacios y otras técnicas propias de este campo.

Formar a un profesional intelectualmente curioso, que rechaza el pensamiento débil, y que aspira a mejorar la cultura contemporánea transmitiendo valores basados en la búsqueda de la verdad, el bien y la belleza.

Competencias específicas

Adquirir la capacidad de curiosidad y de sorpresa más allá de la percepción práctica.

Adquirir la capacidad de comunicación.

Desarrollar la capacidad de colaboración con otras disciplinas del Diseño.

Adquirir conocimientos básicos de fisiología de la percepción visual y sus implicaciones para la comunicación visual.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno podrá llegar a un público globalizado y mostrar sus creaciónes que podrán abrirle camino tanto en el panorama artístico del diseño de la industria audiovisual o de la del videojuego.

El alumno solucionará problemas de diseño mediante estrategias y técnicas de diseño digital.

El alumno relacionará el diseño audiovisual con otros ámbitos del diseño, como e diseño gráfico, el diseño de producto o el diseño de interacción.

El alumno desarrollará y comunicará de forma eficiente ideas y soluciones de diseño mediante formatos audiovisuales.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

El sistema de evaluacion continua para la evaluacion ordinaria tiene en cuenta el trabajo personal y el trabajo practico del alumno entregados en fecha y hora.

EVALUACION Convocatoria ORDINARIA:
1. Proyecto Final Asignatura: 60% dividido en contenido practico y memoria
2. Realizacion de Ejercicios de/en aula: 30%
3. Asistencia a clase: 10 %

La evaluacion sera continua y la calificacion final sera el resultado de ponderar todas las calificaciones obtenidas en:
- Las actividades diarias en aula propuestas para afianzar los contenidos desarrollados y profundizar en ellos.
- El proyecto propuesto, en el que se valorara el cumplimiento de las pautas establecidas para elaborarlo, el rigor y la coherencia de los contenidos, la creatividad con la que se aborda y la redaccion cuidada.
- Y la asistencia a clase

EVALUACION Convocatoria EXTRAORDINARIA:
Valoraciones para estudiantes que han asistido a clase, han realizado seguimiento y suspenden ordinaria:
Los alumnos que no hayan alcanzado el nivel de aprobado en la evaluacion ordinaria, deberan entregar los trabajos repetidos o mejorados en la convocatoria extraordinaria y seran evaluados bajo la evaluacion ordinaria.
Se guardará la nota de las entregas aprobadas.
Se evalua en ambas convocatorias todo lo visto y trabajado en clase, y no solo los contenidos del programa.

Valoraciones para estudiantes que NO han asistido al 80% de clases durante el curso o no han demostrado un trabajo continuo y asisten a extraordinaria:
1. Realizacion de un Proyecto Final: 40%
2. Entrega de los ejercicios de aula: 20%
3. Entrega de las practicas autonomas: 10%
4. Realizacion de un examen 30% que será imprescindible aprobar con un 5 para obtener la ponderación de las demás notas.

Requisitos minimos para aprobar la asignatura: Se debera obtener minimo un 5.0.

Concesion Matricula de Honor: La Matricula de Honor es un reconocimiento a la excelencia.
Se concedera exclusivamente a aquellos alumnos que destacan por encima de sus companeros,
no solo con respecto a sus resultados academicos dentro de la asignatura, sino tambien con respecto
a su actitud e interes frente al estudio y la asignatura, su compromiso, trabajo en equipo a lo largo de todo el
curso, solo se concedera una por cada 20 alumnos o fraccion y no es obligatorio concederla, pudiendo quedar
desierta.

Alumnos repetidores:
Los que no hayan superado convocatorias anteriores tendran que adaptarse a las nuevas evaluaciones y
proyectos.

“Las conductas de plagio, asi como el uso de medios ilegitimos en las pruebas de evaluacion, seran sancionados
conforme a los establecido en la Normativa de Evaluacion y la Normativa de Convivencia de la universidad.”

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

Rafols, R. y Colomer, A. Diseno Audiovisual. Gustavo Gili, Barcelona 2003

Complementaria

BRISSET, D.E. Los mensajes audiovisuales. Universidad de Malaga 1996.

FERNANDEZ, F. y MARTINEZ J. Manual basico del lenguaje y narrativa audiovisual. Paidos, Barcelona 1999

MOSER, Horst, The Art Directors' Handbook of Professional Magazine Design: Classic Techniques and Inspirational Approaches Thames and Hudson Ltd 2011