

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Diseño		
Rama de Conocimiento:	Artes y Humanidades		
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
Arántzazu Carsí de la Concepción	arantzazu.carsi@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 Diseño Audiovisual es una asignatura en la que el futuro diseñador será sensibilizado sobre los conocimientos teórico/prácticos básicos para la realización de un proyecto de diseño audiovisual (publicidad, televisión, créditos cinematográficos, multimedia e interactivos y videoclip.)

Enmarcada en el Módulo “Ámbitos de Creación”, esta asignatura trata de iniciar al estudiante de diseño en las diferentes herramientas y metodologías necesarias para elaborar proyectos de diseño audiovisual utilizando las herramientas más comunes en esta disciplina.

La asignatura se divide en dos bloques diferenciados, un bloque basado en la reflexión teórica, en el que se aborda el diseño audiovisual desde el conocimiento y el análisis y otro bloque eminentemente práctico en el que los alumnos afrontan la materialización del proyecto audiovisual en sus diferentes manifestaciones.

OBJETIVO

Dotar al alumno de conocimientos fundamentales sobre el diseño audiovisual como modalidad diferenciada de comunicación gráfica y del storytelling como herramienta de diseño así como de su papel en el entorno de la creación.
Facilitar una metodología rigurosa y flexible para el desarrollo de proyectos de diseño 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 diseño audiovisual, de sus características más reseñables y de los formatos más habituales de cada uno de ellos.
Establecer conexiones conceptuales, metodológicas y creativas entre la ejecución de proyectos de diseño audiovisual y otros campos y disciplinas gráfico-plásticas.

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

Manejar programas básicos de edición audiovisual

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Conocimientos sobre composición, color y forma, comunicación, redacción y narración.

CONTENIDOS

1. El diseño como Storytelling
 - 1.1 Acción
 - 1.2 Emoción
 - 1.3 Sensación
2. El Diseño Audiovisual y la comunicación
 - 2.1 El diseño y el audiovisual
 - 2.2 El sistema comunicativo
3. La forma del diseño audiovisual
 - 3.1 El espacio
 - 3.2 El tiempo
 - 3.3 La imagen
4. El proyecto en el diseño audiovisual
 - 4.1 El proceso creativo
 - 4.2 La infografía
5. Las manifestaciones del diseño audiovisual
 - 5.1 La publicidad
 - 5.2 La televisión
 - 5.3 Los créditos cinematográficos
 - 5.4 Multimedia e interactividad
 - 5.5 El videoclip

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Las actividades formativas, así como la distribución de los tiempos de trabajo, pueden verse modificadas y adaptadas en función de los distintos escenarios establecidos siguiendo las indicaciones de las autoridades sanitarias.

LECCIÓN MAGISTRAL PARTICIPATIVA

Se combinará una metodología expositiva por parte del docente y de los alumnos para la explicación de los aspectos teóricos o de las actividades, proyectos o trabajos realizados, apoyándose en el uso de la pizarra y presentaciones en soporte informático. El alumno estará obligado a presentar y defender algunos de los trabajos en el aula.

CLASES PRÁCTICAS

Se realizarán clases prácticas en laboratorios informáticos, así como en aulas de Proyectos, con una metodología autónoma por parte del estudiante.

TRABAJO AUTÓNOMO

En el campus virtual el alumno dispondrá de lecturas, actividades e imágenes que contribuyan a la estimular su creatividad. El profesor orientará todas las actividades programadas en tutorías presenciales o virtuales. Además se propondrá la visita a alguna editorial, estudio de diseño o imprenta, para que el alumno se pueda enriquecer con el expertise de profesionales en activo, realizando en cada caso la consiguiente memoria.

TRABAJO EN GRUPO

En ocasiones se organizará a los algunos en grupos para la realización de determinados proyectos con la intención de que desarrollen un aprendizaje cooperativo que les lleve a un enriquecimiento mutuo compartiendo conocimientos y casos, con la consiguiente motivación para desarrollar nuevas estrategias originales en su labor como diseñadores.

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 creaciones 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 evaluación tiene en cuenta el trabajo personal y el trabajo práctico de clase, además de la entrega de un proyecto final.

EVALUACIÓN Convocatoria ORDINARIA:

1. Proyecto Final Asignatura: 35%
2. Presentación de memorias: 15 %
 - Relativas tanto a actividades complementarias, como a contenidos vistos en el aula
3. Realización de Ejercicios: 40%
4. Técnica de observación: 10 %
 - Evaluación de la participación activa en las actividades de tipo presencial

La evaluación será continua y la calificación final será 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 valorará 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 redacción cuidada.
- La asistencia, participación y actitud manifestada.

EVALUACIÓN Convocatoria EXTRAORDINARIA:

Los alumnos que no hayan alcanzado el nivel de aprobado en la evaluación global, deberán entregar igualmente todos los trabajos en la convocatoria extraordinaria, así como el Proyecto Final. En todas las convocatorias se evalúa todo lo visto y trabajado en clase, y no sólo los contenidos del programa. Así mismo los alumnos que se presenten en la convocatoria extraordinaria realizarán una prueba de tipo práctico en el laboratorio.

1. Proyecto Final Asignatura: 35%
2. Realización de Ejercicios: 40%
3. Examen Práctico: 25%

EVALUACIÓN ALTERNATIVA DOCENCIA EN REMOTO

En caso de que las recomendaciones sanitarias nos obliguen a volver a un escenario donde la docencia se tenga que impartir exclusivamente en remoto, la evaluación se mantiene del mismo modo. Las actividades y dinámicas se llevarán a cabo a través de Canvas, desde donde la asistencia, participación y actitud manifestada serán igualmente evaluadas.

Los exámenes se llevarán a cabo de manera presencial.

REQUISITOS MÍNIMOS PARA APROBAR LA ASIGNATURA:

Los mismos que en extraordinaria

ALUMNOS REPETIDORES:

Los no superado en convocatorias anteriores.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

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

Complementaria

BRISSET, D.E. Los mensajes audiovisuales. Málaga: Universidad de Málaga 1996.

FERNÁNDEZ, F. y MARTÍNEZ J. Manual básico del lenguaje y narrativa audiovisual. Paidós, Barcelona 1999

ADOBE PRESS. After Effects CS6 (Medios Digitales y Creatividad). Anaya, Madrid 2012

ADOBE PRESS. Adobe Premiere CS6. Anaya Multimedia. Anaya Madrid. 2013

EDGAR ROBERT. El lenguaje cinematográfico. Parramón Arts & Design. Barcelona. 2015.

FELIX MOLERO. EMILIO. Sistemas de radio y televisión. Ciclos formativos Grado Superior. Editorial McGraw Hill . Madrid. 2001