

2019-20

| | | | |
|---------------|---------------------------------------|-------|----|
| Especialidad | EE.SS. de diseño gráfico | Curso | 2º |
| Asignatura | Audiovisuales I | | |
| Materia | Tecnología aplicada al diseño gráfico | | |
| Profesor/a | Ana Belén Mendo Burguete | | |
| Departamento | Diseño gráfico | | |
| Semestre | 2º | | |
| Horas semana | 4 | | |
| Carácter | OB | Tipo | TP |
| Créditos ETSC | 4 | | |

Carácter: FB:Formación Básica), OB (Obligatoria de Especialidad), OP (Optativa) PEX (Prácticas externas), TFE (Trabajo fin de estudios)

Tipo: T(Teórica) TP (Teórico- Práctico), P (Práctica)

Introducción a la asignatura

Una vez asumidas las habilidades básicas de manejo de cámara y flujo de trabajo en la asignatura *Fotografía y Medios Audiovisuales* correspondiente al 1º curso, es tarea de este 2º curso afianzar competencias y ampliar capacidades. Los conocimientos audiovisuales necesarios para el diseñador gráfico se pueden entender en las siguientes vertientes:

- Presentación de proyectos en soporte audiovisual.
- Desarrollo de las posibilidades cinéticas y sonoras de los proyectos. gráficos.
- Colaboración en proyectos de comunicación visual que abarquen desarrollos audiovisuales con los conocimientos necesarios para dar y recibir instrucciones de los profesionales de este campo.
- Conocimiento de la narrativa cinematográfica y su actualización en clips musicales, spot publicitarios y nuevos formatos multimedia.

- Introducción en la animación de gráficos.

El diseñador gráfico debe ser capaz de realizar diferentes montajes audiovisuales en sus diferentes fases (guión, grabación, edición/montaje/sonorización). Debe ser capaz de analizar y corregir contenido, composición y técnica de los profesionales que se encuentren bajo su responsabilidad. Asimismo, debe controlar las características conceptuales, plásticas y técnicas para la integración del audiovisual en proyectos y campañas más amplias.

Requisitos previos y recomendaciones

Cualquier alumno que curse esta asignatura debe tener un conocimiento y dominio de las herramientas de Diseño Gráfico por encima del nivel de usuario. Debe de estar familiarizado con el Sistema Operativo, con programas de retoque fotográfico, de dibujo vectorial y, con programas de edición de audio y video. Si bien esto es lo deseable, lo cierto es que no podemos dar por sentado una homogeneización de los conocimientos y destrezas adquiridas previamente por el alumnado.

Aún así, a continuación ofrecemos una indicación de los contenidos que posibilitarán que los alumnos sigan con mayor facilidad y con un mejor rendimiento la asignatura.

Teniendo en cuenta el nivel desde el que partamos, sería recomendable conocer, si no dominar, los siguientes contenidos:

- Utilización de Internet y de los programas más comunes de ofimática.
 - o Correcta utilización del sistema operativo.
 - o Uso de procesadores de texto, programas de presentaciones, hojas de cálculo y bases de datos.
 - o Escaneado de imágenes y uso de cámaras digitales.
 - o Correcto uso de Internet, administración de Blogs, correo electrónico, redes sociales, buscadores...
 - o Instalación de fuentes, uso de administradores de fuentes.
- Utilización del Software específico de diseño gráfico.
 - o Conocimiento de los formatos, usos y propiedades principales de la imagen digital.
 - o Uso de las principales operaciones de programas de retoque fotográfico e imagen en mapa de bits.

- Uso de las principales operaciones de programas de dibujo vectorial.
- Uso de la principales operaciones de programas de maquetación.
- Uso de la principales operaciones de programas de edición de audio.
- Uso de la principales operaciones de programas de edición de video.
- Uso de la principales operaciones de programas de edición multimedia.
- Uso de la principales operaciones de programas de efectos visuales, post-producción.
- Composición, creatividad, estética y generación de imágenes.
 - Conocimientos sobre autores, procesos y movimientos adquiridos en Cultura del Diseño.
 - Conocimientos sobre historia del diseño, teoría del diseño y composición.
 - El método creativo en el proyecto de diseño gráfico, el brief, la documentación, inspiración, desarrollo de ideas, bocetos...
 - Presentación y exposición de proyectos, desarrollo de prototipos.

| |
|---------------------|
| Competencias |
|---------------------|

El Decreto 26/2014, de 4 de marzo, por el que se establece el Plan de Estudios de las enseñanzas artísticas superiores de Diseño reguladas por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, de la Comunidad de Extremadura, en consonancia con el Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, establece las siguientes competencias transversales, generales y específicas para la asignatura *Audiovisuales I*:

- Competencias transversales:
 - Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.

- Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
- Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

- Competencias Generales:

- Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

- Competencias Específicas:

- Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
- Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
- Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
- Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
- Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos

Contenidos

El Decreto 26/2014, de 4 de marzo, por el que se establece el Plan de Estudios de las enseñanzas artísticas superiores de Diseño reguladas por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, de la Comunidad de Extremadura, establece los siguientes contenidos bases para la asignatura de *Audiovisuales I*:

- Medios audiovisuales. El diseño gráfico audiovisual. Preproducción, producción y posproducción de proyectos de imagen en movimiento.
- Animación de gráficos en Web y multimedia.
- Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto.
- Información sobre opciones de software libre.

5.1- Temario de la asignatura

| Orden | Tema | Apartados | Actividades Obligatorias (evaluables) |
|-------|---|---|---|
| 1º | Introducción al diseño gráfico audiovisual. | El diseño gráfico audiovisual. Componentes de un mensaje gráfico audiovisual. | |
| 2º | El lenguaje audiovisual. Elementos de expresión audiovisual. | Unidades básicas del lenguaje audiovisual: fotograma, encuadre, plano. Campo y fuera de campo. Taxonomía de los planos. Angulación y movimientos de cámara. Elementos sonoros. Tipos de sonidos. Funciones. Composición audiovisual. Articulación del lenguaje cinematográfico: escena, secuencia, plano secuencia. Propuesta de un método de análisis audiovisual. | Visionado de secuencias cinematográficas y análisis de movimientos de cámara, planos y angulación. Realización de un ejercicio de movimientos de cámara. |
| 3º | El relato audiovisual. La creación del guión de ficción. | Tipos de relatos audiovisuales. El guión. Modos básicos de escribir un guión. Fases de presentación del guión (idea, sinopsis, argumento, tratamiento, guión literario, guión técnico, story board). Tiempo y espacio en el relato audiovisual. | Elaboración de guión en sus diferentes fases, desde la confección de la idea al desarrollo del guión técnico. Creación de la documentación necesaria para la preproducción de un spot. |

| | | | |
|----|---|--|--|
| | | Construcción de personajes. | |
| 4. | Principios básicos de grabación de vídeo. | La cámara de vídeo. Tipos de cámara y formatos. Manejo de la cámara a nivel de usuario. Toma de sonido. Composición audiovisual. | Grabación con cámara del product audiovisual sugerido. Un spot. |
| 5° | El montaje/edición de vídeo como recurso expresivo. | Conceptos básicos. Funciones y tipos. Transiciones de montaje. Principios básicos del montaje/edición de vídeo. Edición de vídeo y audio con <i>Adobe Premiere</i> . Opciones de software libre. | Realización de producto audiovisual a modo de tráiler compuesto por fragmentos de películas varias seleccionadas por el alumno. Compuesto también por imágenes fijas, audio, efectos, elementos gráficos y animados, texto..., que podrán ser diseñados por ellos mismos). Montaje y edición con <i>Adobe Premiere</i> del spot publicitario. |
| 6° | Animación de gráfico en web y multimedia. | Introducción a la animación de gráficos con <i>Adobe Premiere</i> . | Confección de animación <i>Stop Motion</i> o <i>TimeLapse</i> como proyecto de comunicación visual con desarrollo audiovisual. |

Metodología de enseñanza aprendizaje

Las clases presenciales, sean teóricas o prácticas, presentarán una estructura similar, siempre contextualizadas dentro del mismo aula (2), con la misma dotación (un ordenador por alumno, si bien, algunos traen su propio portátil a clase), contando en todos los casos con una referencia gráfica o audiovisual, bien a través del cañón proyector y pizarra digital, o bien, a través de Internet en cada uno de los puestos, a través de los cuales los alumnos podrán seguir las explicaciones teóricas o prácticas. Además, se hará uso de video tutoriales y material interactivo cuando los contenidos así lo requieran.

El alumno tendrá la información básica del tema por diferente fuentes documentales, siendo esta facilitada por la profesora.

Para las sesiones prácticas sobre funcionamiento y manejo de la cámara de vídeo, se utilizarán las cámaras disponibles en el aula, para las explicaciones pertinentes y realización de los ejercicios propuestos.

En la sesiones prácticas destinadas al manejo concreto de programas de edición de vídeo no lineal, se procederá a explicar conceptos claves vinculados a los mismos y sobre su funcionamiento, con ayuda de la pizarra digital y el cañón proyector, lo que se hará sobre la dinámica misma del programa en cuestión, facilitándoles a los alumnos los mismos archivos que

| Estrategias metodológicas | Tra bajo pres enci al | Tra bajo autó no | Tot al hor as | COMPETENCIAS | y/o prue bas práct icas | cicio y activ idad del práct icas | ta de la actit ud del alum no | | | | | | | | | | |
|---|-----------------------------------|---------------------------|------------------------|--------------|-------------------------------------|---|---|------------|------------|--|--|--|--|--|--|--|--------------|
| Clases teóricas | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Clases teórico- prácticas | 24 | 5 | 29 | | | | 10% | | | | | | | | | | |
| Clases prácticas | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Actividades obligatorias evaluables | 45 | 18 | 63 | | | | 50% | 10% | | | | | | | | | |
| Tutoría (individual/ colectiva, si procede) | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Seminarios/ Jornadas | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Pruebas evaluación | 3 | 5 | 8 | | | | 30% | | | | | | | | | | |
| Actividades complementarias | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Otros | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Total HORAS de trabajo estudiante | 72 | 28 | 100 | | | | 30% | 50% | 20% | | | | | | | | Total |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | 100 |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | % |

Se programa sobre 18 semanas durante el segundo cuatrimestre.

7.1- Calendario y/o cronograma de la asignatura.

| Tema | Ejercicio, actividad o examen | Duración | Fecha |
|------|---|--------------------|---------|
| 1º | Presentación asignatura. Clases teóricas-prácticas y actividades | 2 H 0 H (Aut.) | 22 Feb. |
| 2º | Clases teóricas-prácticas y actividades | 12 H 4 H (Aut.) | 26 Feb. |

| | | | |
|----|---|--------------------|---------|
| 3° | Clases teóricas-prácticas y actividades | 17 H 4 H (Aut.) | 18 Mar. |
| 4° | Clases teóricas-prácticas y actividades | 8 H 6 H (Aut.) | 15 Abr. |
| 5° | Clases teóricas-prácticas y actividades | 20 H 5 H(Aut.) | 29 Abr. |
| 6° | Clases teóricas-prácticas y actividades | 10 H 4 H (Aut.) | 30 May. |
| 7° | Pruebas de evaluación | 3 H 5 H (Aut.). | 13 Jun. |

Se recogen las fechas de comienzo de cada tema de manera aproximada, igual que la carga lectiva para cada uno de ellos.

Evaluación y Calificación

El proceso de evaluación será continuo e integrador, de forma que nos proporcione en cada momento información permanente que nos permita una actuación pedagógica adecuada a las diferentes necesidades de cada alumno, así como sobre su evaluación.

Se considerará el trabajo de clase como materia para evaluarse, actividades prácticas obligatorias, parte de ellas realizadas durante las horas lectivas para comprobar el hacer y el progreso del alumno, así como la actitud mostrada ante la materia y su implicación para con la asignatura.

8.1- Sistema de Evaluación

La evaluación se realizará en torno a los siguientes criterios:

- Analizar y dominar los diferentes códigos de la creación audiovisual y el arte

para saberlos integrar y adecuar al lenguaje de la imagen, con un estilo propio pero sin perder los parámetros de corrección y coherencia técnica y estética. Reflejar adecuadamente las ideas mediante la imagen digital audiovisual.

- Generar soluciones originales a los diferentes problemas que puedan surgir dentro de los diferentes momentos de un proceso de creación audiovisual y reconocer las que se consideran mejores o más eficaces. Idear soluciones mediante la aplicación de técnicas de creatividad, la experimentación, el análisis y la evaluación de los resultados.
- Generar nuevas estrategias de gestión e interpretación de la información y reconocer las ya existentes dentro del ámbito de la imagen.
- Dominar la economización y optimización de recursos para solventar los diferentes momentos dentro de un proceso de creación audiovisual y composición de la imagen.
- Desarrollar la capacidad para extrapolar e integrar técnicas y soluciones interdisciplinares de forma coherente. Aplicar aportaciones de otras asignaturas que contribuyen a la resolución de los problemas de diseño.
- Exponer y defender de forma razonada ante diferentes auditorios y contextos, sus propuestas y proyectos. Presentar y justificar correctamente el trabajo realizado.

8.2- Convocatorias

Al ser una materia de primer cuatrimestre su convocatoria ordinaria será en Junio y la extraordinaria en Septiembre.

8.3- Criterios de evaluación y calificación

El proceso evaluador se realizará a través de:

- Pruebas teóricas y/o pruebas prácticas (exámenes). Será necesario superar todas las pruebas que se hagan para que promedien con los trabajos y actividades prácticas evaluables (calificación igual o superior a 5 sobre 10 puntos), en caso de que alguna de estas pruebas estén suspensas, la evaluación estará automáticamente suspensa. Supondrán el 30 % de la calificación.
- Realización de trabajos y/o ejercicios y actividades prácticas para valorar el

grado de adquisición de conocimientos del alumnado. Podrán ser individuales o en grupos, en función del criterio de la profesora. La calificación media de estos trabajos deberá ser igual o superior a 5 puntos para que promedie con la calificación obtenida en el examen. Si bien, ninguno podrá tener una nota inferior a 4 puntos, pues en ese caso, y aunque la media de los trabajos resultase aprobada, no podrá hacerse media con el resto de los trabajos propuestos, resultado automáticamente suspensa la evaluación. La calificación supondrá el 50% de la nota. La entrega fuera de plazo no podrá optar a una calificación superior a un 5 en las 48h siguientes a la fecha límite, después de eso será de 0.

- Observación directa de la actitud del alumno, para conocer su actitud frente a la asignatura y el trabajo, así como los avances producidos. Se valorará la asistencia a clase, la colaboración en el trabajo en equipo, el aprovechamiento de las horas destinadas a la realización de las actividades prácticas, el interés por la materia, la motivación, diligencia y responsabilidad en el trabajo, la participación en debates y puestas en común, contar con una actitud abierta y receptiva, mostrar tolerancia y respeto a las opiniones de los demás. La actitud supondrá un 20% de la nota final.

En cualquier caso, una vez entregadas las actividades prácticas evaluables en la fecha indicada, si alguna de estas resultasen suspensas, la profesora generalmente otorgará al alumno una nueva oportunidad de recuperar las mismas (excepto para casos excepcionales, debidamente justificados), debiendo este realizar nuevamente la actividad suspensa o, en su caso, incorporar las correcciones notificadas, y presentárselas como plazo límite a la profesora una semana antes de la prueba teórica o práctica, no pudiendo ser en este caso, su puntuación mayor a 5 puntos.

Criterios de promoción y mínimos exigibles.

Los criterios de evaluación y mínimos exigibles son:

- Analizar y dominar los diferentes códigos de la creación audiovisual y el arte para saberlos integrar y adecuar al lenguaje de la imagen, con un estilo propio pero sin perder los parámetros de corrección y coherencia técnica y estética. Reflejar adecuadamente las ideas mediante la imagen digital audiovisual.
- Generar soluciones originales a los diferentes problemas que puedan surgir dentro de los diferentes momentos de un proceso de creación audiovisual y reconocer las que se consideran mejores o más eficaces. Idear soluciones mediante la aplicación de técnicas de creatividad, la experimentación, el análisis y la evaluación de los resultados.
- Generar nuevas estrategias de gestión e interpretación de la información y reconocer las ya existentes dentro del ámbito de la imagen.
- Dominar la economización y optimización de recursos para solventar los diferentes momentos dentro de un proceso de creación audiovisual y composición de la imagen.
- Desarrollar la capacidad para extrapolar e integrar técnicas y soluciones interdisciplinares de forma coherente. Aplicar aportaciones de otras asignaturas que contribuyen a la resolución de los problemas de diseño.
- Exponer y defender de forma razonada ante diferentes auditorios y contextos, sus propuestas y proyectos. Presentar y justificar correctamente el trabajo realizado.

Los criterios de calificación son:

- Durante el cuatrimestre se realizarán varias actividades obligatorias, trabajos o ejercicios, cuya ponderación en la nota final será de un 50%. Los mismos serán entregados en las fechas que dictamine la profesora.
- Así mismo, se llevará a cabo un examen teórico y/o uno práctico sobre los contenidos impartidos, y que tendrá lugar al final del cuatrimestre. Su ponderación será de un 30% de la nota final (en caso de que fuesen más de uno los exámenes realizados se hallará la media de puntuación entre ambos y se ponderará a dicho porcentaje).
- En relación a la actitud, esta será valorada con el 20% restante de la nota, valorándose la actitud mostrada y el trabajo desarrollado durante las horas lectivas destinadas a las clases teóricas-prácticas y al desarrollo de las actividades prácticas obligatorias, así como la asistencia a clase.

Será necesario superar todas las pruebas y trabajos o actividades obligatorias para superar la asignatura, de la misma forma que se expone en el punto 8.

Criterios de calificación.

Se tomarán acorde a cada situación concreta del alumnado.

8.4- Medidas excepcionales

A lo largo del curso se irán haciendo actividades evaluables relacionadas con los contenidos de la asignatura y se supervisará en primera persona el trabajo desarrollado por los alumnos durante las clases presenciales.

8.5- Ponderación para la evaluación continua.

A lo largo del curso se irán haciendo actividades evaluables relacionadas con los contenidos de la asignatura y se supervisará en primera persona el trabajo desarrollado por los alumnos durante las clases presenciales

8.6- Criterios para la evaluación de alumnos con reducción autorizada del porcentaje previsto de presencialidad.

Si bien, se analizará y se tomarán las medidas pertinentes atendiendo al caso concreto de cada alumno, en líneas generales se procederá de la siguiente forma: el alumno que falte significativamente (a más de un 20% de las clases), dado que se valora actitud y parte de los trabajos se realizan durante estas horas lectivas, perderá su derecho a ser valorado por su actitud en clase, pasando a ponderar los exámenes un 50% sobre la nota final, dejando el restante 50% para las actividades y trabajos obligatorios a presentar, siendo necesario, en este caso, obtener en todos ellos como mínimo un cinco sobre diez puntos para poder hacer media en este apartado y aprobar el alumno la asignatura.

Así pues y a criterio de la profesora, según el caso de la no asistencia a clase, se podrá proponer un ejercicio teórico-práctico adicional.

La presencialidad se considera necesaria, puesto que de lo contrario, el alumno, no podrá seguir el ritmo normal de las clases y por consiguiente no adquirirá las competencias.

8.7- Criterios para la evaluación extraordinaria

Aquellos alumnos que no hayan superado la asignatura en la convocatoria ordinaria de junio, podrá presentarse a la evaluación extraordinaria de septiembre con la parte que tengan suspensa. En este sentido, deberán presentar solo aquellos trabajos o realizar aquellas actividades prácticas suspensas o no presentadas, guardándoseles la nota del resto de trabajos aprobados solo para esta convocatoria extraordinaria de septiembre. Si la nota de alguno de los trabajos que el alumno debe volver a presentar para esta convocatoria resulta inferior a 5 puntos sobre 10, este volverá a suspender la asignatura. La ponderación sobre la nota final de esta parte será la misma que la de la convocatoria ordinaria, de un 50%.

En caso de suspenso de las pruebas teóricas o prácticas (exámenes) en la convocatoria ordinaria, este deberá presentarse tan solo a la/s prueba/s que tuviese suspensas, guardándosele la nota del examen aprobado tan solo para esta convocatoria extraordinaria de septiembre. Si el alumno no se presenta o, vuelve a suspender el examen teórico y/o práctico, volvería a suspender la asignatura aunque hubiese aprobado el resto de partes.

En cualquier caso, al ser esta una convocatoria extraordinaria, el alumno conservará la nota equivalente a su actitud durante el curso (20% sobre 100% de la nota final), siempre y cuando no haya faltado significativamente (más de un 30% de las clases presenciales), de lo contrario la ponderación en la nota final de los exámenes sería de un 50% y no del 30%.

La nota máxima no podrá ser superior a 7.

8.7.1 Pruebas para 3º y 4º convocatoria

Se realizarán dos exámenes, uno teórico y otro práctico vinculado a los contenidos impartidos durante el presente curso escolar. Tendrán un peso del 50% cada uno en la nota final. Ambos exámenes o pruebas deberán estar aprobados con una puntuación mínima de 5 puntos sobre 10 cada uno, correspondiendo la nota final a la media ambos.

8.8- Criterios para la evaluación de alumnos con discapacidad

Cuando llegue el caso de que algún alumno tenga algún tipo de discapacidad se acordarán las medidas necesarias para que pueda seguir con normalidad las clases y sea evaluado correctamente.

Recursos y materiales didácticos

Recursos materiales: aula de Fotografía Digital.

- Pizarra digital con cañón-proyector y ordenador del profesor.
- Un ordenador por alumno (propio o del centro). Los ordenadores contarán con el programa de edición no lineal pertinente, en este caso, *Adobe Premiere*.
- Cámaras réflex digital con opción de grabación de vídeo. Ratio sin especificar, a concretar en función del presupuesto del departamento.
- Trípodes. Ratio sin especificar, a concretar en función del presupuesto del departamento.
- Un escáner.
- Una impresora a color A4 y A3, a concretar según disponibilidad en el centro.
- Biblioteca con bibliografía específica.

Es recomendable que todos los alumnos dispongan de su propio ordenador portátil con los programas requeridos instalados.

Bibliografía

- Castillo, José María. (2013). Televisión, Realización y Lenguaje Audiovisual. Instituto RTVE.
- Dancyger, Ken. Técnicas de Edición en cine y vídeo. (2013). Gedisa.
- Rea, Peter W. y Irving, David K. (2010). Cortos en Cine y Video: Producción y Dirección. Omega.
- Ródenas Pallares, José María. (2000). La comunicación Cinematográfica. Colección Cine. Festival Ibérico. Departamento de Publicaciones de Diputación de Badajoz.
- Millerson, Gerald. (2009). Cómo utilizar la cámara de vídeo. Gedisa.

Web y otras fuentes

Direcciones web de interés.

Direcciones web de interés.

- <http://www.xataka.com/>
- <http://www.video2brain.com/es/>
- <http://www.aulafacil.com/cursosgratis/curso/disenio.html>
- <http://blog.camaralia.com/>
- <http://www.blogdelfotografo.com/>
- <http://www.youtube.com/?hl=es&gl=ES>