

2019-20

Especialidad	EE. SS. de Diseño de Gráfico	Curso	3º
Asignatura	Grafismo Audiovisual		
Materia			
Profesor/a	Dto. Diseño gráfico		
Departamento	Dto. Diseño gráfico		
Semestre	2º		
Horas semana	5		
Carácter	OB	Tipo	TP
Créditos ETSC	6		

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

El objetivo de la asignatura es que el alumno adquiera un conjunto de competencias que abarquen aspectos técnicos y creativos del mundo del grafismo audiovisual. Partiendo del conocimiento de los fundamentos del lenguaje audiovisual, el alumno aprenderá a estructurar el contenido y a describirlo mediante un guión o un storyboard con el fin de realizar contenidos próximos al mundo del diseño gráfico (cortinillas, cabeceras...).

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 usuario. Ha de estar familiarizado con el Sistema Operativo, con los programas de retoque fotográfico, con los de dibujo vectorial, con los de edición de audio y video, con los de edición multimedia, etc...

No obstante, y dado el carácter de ampliación de conocimientos de la asignatura de GRAFISMO AUDIOVISUAL, se considera requisito indispensable haber superado AUDIOVISUALES I y II para poder matricularse de la asignatura.

Competencias

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.

Competencias generales

- Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
- Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

Competencias específicas

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

Contenidos

El diseño interactivo. Sistemas de interacción. Estructura de trabajo y diseño para web.
Gestión de contenidos. Representación gráfica de la información. Usabilidad y accesibilidad.
La gráfica y el tratamiento gráfico de la información.

5.1- Temario de la asignatura

Orden	Tema	Apartados	Actividades Obligatorias (evaluables)
1º	Introducción	Historia del diseño audiovisual	Actividades Obligatoria I (evaluables)
2º	Metodología del proyecto	Metodología del diseño gráfico en movimiento	Actividades Obligatoria II (evaluables)
3º	Recursos	Técnicas y recursos para el proyecto de diseño gráfico en movimiento y su narrativa	Actividades Obligatoria III a (evaluables)
4.	Diseño gráfico en movimiento	Diseño gráfico en movimiento en la industria del espectáculo. Diseño gráfico en movimiento en la comunicación corporativa: branding, televisión y publicidad	Actividades Obligatoria III b (evaluables)

Metodología de enseñanza aprendizaje

- **Teórico Práctica. Presencial.**
- **Trabajo individual.**
- **Seminarios/Jornadas**

Tiempo de trabajo (Desarrollo de las competencias en cómputo de horas ECTS)

DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS											
Metodología para la adquisición de la competencia				Estrategias evaluativas* (Ponderación para la evaluación)							
Estrategias metodológicas	Horas dedicadas al alumno			COMPETENCIAS	Pruebas	Pruebas prácticas	Trabajos y proyectos	Informes y memorias	Autoevaluación	Trabajos de análisis	Otros
	Trabajos prácticos	Trabajos de aula	Total horas								
Clases teóricas					X		X		X	X	
Clases teórico- prácticas	18		18		X	X	X	X	X		
Clases prácticas	18		18		X	X	X	X	X	X	
Actividades obligatorias evaluables		28									X
Tutoría (individual/colectiva, si procede)	36		36								
Seminarios/ Jornadas					X						
Pruebas evaluación	2		2								
Actividades complementarias											
Otros											
Total HORAS de trabajo estudiante	72	28	100								Total
											100
											%

7.1- Calendario y/o cronograma de la asignatura.

Tema	Ejercicio, actividad o examen	Horas	Fecha
1º	Introducción	12 H (Presenc.) 4 H (Autónomas)	10 Feb.
2º	Metodología del proyecto	16 H (Presenc.) 6 H (Autónomas)	29 Feb.
3º	Recursos	16 H (Presenc.) 6 H (Autónomas)	4 Abril.
4º	Diseño gráfico en movimiento	28 H (Presenc.) 12 H (Aut.)	5 Mar- zo 12 Mar- zo

Evaluación y Calificación

8.1- Sistema de Evaluación

Crear gráficos animados para producciones multimedia
Crea grafismos en movimiento para contenidos audiovisuales según un storyboard y los incorpora a un contenido audiovisual.
Crear grafismos en movimiento utilizando como referencia un vídeo modelo, indicaciones y/o un storyboard.

Integrar grafismos en movimiento a un contenido audiovisual suministrado utilizando como referencia un vídeo modelo, indicaciones, un guión y/o un storyboard.
Estructurar, bocetar y guionizar contenidos audiovisuales utilizando con propiedad el lenguaje audiovisual.

8.2- Convocatorias

Primera convocatoria. Examen final.

Los alumnos que no hayan obtenido calificación positiva como resultado de no haber superado las actividades evaluables correspondientes a las unidades didácticas podrán concurrir a la realización de un examen final que versará sobre todos los contenidos de la asignatura. Se realizará la fecha señalada por Jefatura de Estudios en el calendario académico.

El examen final podrá contener una parte de carácter práctica con uno o varios supuestos a desarrollar en el tiempo planteado.

En la fecha que se establezca, el alumno deberá presentar aquel o aquellos proyectos que no hayan obtenido en su momento calificación positiva. Será necesario para aprobar la asignatura en el examen final obtener calificación igual o superior a 5 puntos en cada uno de los proyectos.

Segunda convocatoria.

Los alumnos que concurren a la segunda convocatoria del año académico realizarán un examen teórico-práctico sobre todos los contenidos de la asignatura en las fechas señaladas por jefatura de estudios.

A la entrada del examen el alumno deberá entregar los proyectos no superados de los planteados durante el curso. Esta entrega se realizará tal como establezca el brief de cada proyecto (y siguiendo lo planteado en la convocatoria del examen). Dichas prácticas deberán ser calificadas como APTAS para obtener el aprobado de la asignatura (con la ponderación que establezca cada brief o la convocatoria del examen). En caso contrario (proyecto no apto) se podrá obtener como máximo un 4 en la nota final y la asignatura será NO SUPERADA.

8.3- Criterios de evaluación y calificación

Resultados de aprendizaje (punto 8.1)

Criterios de promoción y mínimos exigibles.

Criterios de calificación.

Resultados de aprendizaje (punto 8.1)

8.4- Medidas excepcionales

No se plantean medidas excepcionales

8.5- Ponderación para la evaluación continua.

Calificación

Las calificaciones se expresarán con un valor numérico de cero a diez con un decimal.

Cuadro de ponderación de calificación unidades didácticas y otras actividades (%)

P 1	P2	P3
10	40	50

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

Los alumnos con una reducción autorizada del porcentaje previsto del porcentaje previsto de presencialidad serán evaluadas según los porcentajes y criterios seguidos en la evaluación extraordinaria.

8.7- Criterios para la evaluación extraordinaria

Primera convocatoria. Examen final. ENERO-FEBRERO

Cuadro de ponderación Examen Final (%). Segunda convocatoria.

Prácticas EF	Examen Final
--------------	--------------

70% (3 proyectos)	30% (examen)
----------------------	-----------------

Segunda convocatoria. Examen final. SEPTIEMBRE

Cuadro de ponderación Examen Final (%). Segunda convocatoria.

Prácticas EF	Examen Final
70% (3 proyectos)	30% (examen)

8.7.1 Pruebas para 3º y 4º convocatoria

El alumno tendrá derecho a un examen final donde pueda demostrar sus conocimientos teóricos y prácticos de la materia. Esta prueba se realizará en Junio y en Septiembre. No obstante y como requisito fundamental para poder asistir a dicha prueba, el alumno ha de presentar correctamente todos los trabajos realizados durante el curso.

Se recomienda por tanto que a lo largo del semestre los alumnos que no vayan superando algunos ejercicios asistan a las tutorías individualizadas para recibir indicaciones y correcciones más pormenorizadas de como recuperar dicha actividad.

Por tanto para superar la materia, el alumno ha de demostrar haber adquirido todas las competencias mediante la correcta realización de los ejercicios prácticos y documentales.

8.8- Criterios para la evaluación de alumnos con discapacidad. (Los profesores deberán realizar la correspondiente adaptación en función del tipo de discapacidad del alumno en cuestión)

8.8- Criterios para la evaluación de alumnos con discapacidad

Recursos y materiales didácticos

Aula: Proyector/ ordenador

Un ordenador por alumno (del centro)

Lectores de tarjeta

Videoprojector

Tabletas digitales

Recomendable que todos los alumnos dispongan de su propio ordenador,

Bibliografía

Bibliografía general.

Diseño audiovisual. Rafael Ràfols, Antoni Colomer Colección. GG Diseño

El diseño gráfico en televisión. Hervás Ivars, Christian, Ed. Catedra

Tipografía en movimiento. Matt Woolman. GG Diseño

Bibliografía complementaria

El Libro del Diseño Audiovisual: Pautas y ejercicios prácticos para su desarrollo

David Monge Bauza

After Effects CC, Guía Práctica, Anaya Multimedia

Web y otras fuentes

www.domestika.org

www.behance.net