



Escuela Superior  
de Diseño  
de Aragón

ESDA™

ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES  
DE GRADO EN DISEÑO GRÁFICO

## GUÍAS DOCENTES 2022/2023. 1º SEMESTRE **MEDIOS AUDIOVISUALES**

### ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA
  - 1.1. Asignatura
  - 1.2. Profesores
2. DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA
  - 2.1. Breve descripción
  - 2.2. Contextualización
3. CONTENIDOS
4. COMPETENCIAS
  - 4.1. Generales
  - 4.2. Transversales
  - 4.3. Específicas de la especialidad
5. METODOLOGÍA
  - 5.1. Técnicas docentes
  - 5.2. Desarrollo
  - 5.3. Trabajo del alumno
  - 5.4. Actividades evaluables
  - 5.5. Bibliografía
6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN
  - 6.1. Instrumentos para la evaluación
  - 6.2. Criterios para la evaluación
7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
8. CRONOGRAMA
9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS
10. ACUERDOS DEL DEPARTAMENTO RESPONSABLE
11. ACUERDOS DE COORDINACIÓN
12. EL ALUMNO EN LA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

## 1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

### 1.1. Asignatura

Denominación	Medios Audiovisuales
Tipo	Obligatoria
Materia	LENGUAJE Y TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN Y COMUNICACIÓN
Especialidad	Diseño gráfico
Curso y semestre	2º curso, 1er. semestre
Nº créditos ECTS	4
Horas lectivas semanales	2,5 h. + 1,5 h. (ADD)
Horario de impartición	Grupo A - martes de 12:00 a 14:05 + ADD de 14:05 a 15:20 Grupo B - lunes de 9:30 a 11:35 + ADD de 8:15 a 9:30 Grupo C - martes de 18:40 a 20:45 + ADD lunes de 19:55 a 21:10
Departamento	TECNOLOGÍAS APLICADAS AL DISEÑO

### 1.1. Profesores

Nombre	Correo	Grupo
Rocío del Pino	rdelpino@esda.es	2º A, B y C

## 2. DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

### 2.1. Breve descripción

Perfeccionar el uso del lenguaje de la imagen en movimiento a través de diferentes técnicas. Adiestrarse en el uso de los materiales relacionados con el vídeo y la postproducción digital. Contrastar estilos audiovisuales con estilos gráfico-plásticos. Conocer y valorar la especialización en este campo, así como la necesidad de planificación y de trabajo en equipo.

### 2.2. Contextualización

La asignatura aporta al alumnado los conocimientos y habilidades técnicas necesarias para el manejo de herramientas audiovisuales apropiadas para la actividad del diseño gráfico, las cuales les permitirán resolver y comunicar las propuestas de diseño asociadas al resto de asignaturas del grado.

### 3. CONTENIDOS

Técnicas de animación y audiovisuales.  
Herramientas de tratamiento de la animación.  
Aplicación de la tecnología digital a la comunicación técnica de la información.  
Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

### 4. COMPETENCIAS

#### 4.1. Generales

CG02- Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

CG03- Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.

CG05- Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.

CG07- Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.

CG12- Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.

CG13- Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.

CG14- Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.

CG17- Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.

CG20- Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

CG21- Dominar la metodología de investigación.

#### 4.2. Transversales

CT01- Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.

CT02- Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.

CT03- Solucionar problemas y tomar decisiones que correspondan a los objetivos del trabajo que se realiza.

CT04- Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

CT13- Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.

#### 4.3. Específicas de la especialidad

No hay competencias específicas

### 5. METODOLOGÍA

#### 5.1. Técnicas docentes

##### **Clases teóricas**

Clases teóricas presenciales en las que se expondrán ordenadamente conocimientos relacionados con los bloques temáticos.

##### **Clases prácticas**

Clases prácticas presenciales en las que el alumno elaborará los trabajos prácticos planteados relacionados con los bloques temáticos.

##### **Trabajos individuales**

Trabajos prácticos relacionados con los bloques temáticos que el alumno elaborará individualmente tanto en el transcurso de las clases prácticas como autónomamente fuera del horario lectivo.

##### **Trabajos grupales**

Trabajos prácticos relacionados con los bloques temáticos que el alumnado elaborará de manera consensuada con su grupo de trabajo, tanto en el transcurso de las clases prácticas como autónomamente fuera del horario lectivo.

##### **Actividades docentes dirigidas**

Sesiones en horario lectivo en las que el profesor atenderá individualmente a cada alumno para aclarar, complementar y adaptar a las necesidades específicas el contenido de las clases teóricas y los trabajos de tutoría de la asignatura.

**Sesiones de exposición y debate**

Sesiones en horario lectivo en las que, individualmente o en grupo, los alumnos expondrán y defenderán públicamente los trabajos prácticos desarrollados.

Las técnicas docentes se desarrollarán con el apoyo de las herramientas de Google Suite.

## 5.2. Desarrollo

Los alumnos deberán realizar una serie de prácticas guiadas en las que se apliquen los conocimientos adquiridos en clase para superar la asignatura, así como un trabajo autónomo, consistente en la realización de un trabajo audiovisual, en el que será valorada la capacidad creativa, la investigación y fuentes consultadas y la asimilación de los conceptos desarrollados en clase. Se valorarán aquellos aspectos relacionados con la capacidad de aprendizaje e investigación.

## 5.3. Trabajo del alumno

Actividades	Horas
<b>Actividades dirigidas</b>	38.5
Clases teóricas	6.5
Clases prácticas	26
Presentación de trabajos y proyectos	3
Realización de exámenes y revisión	3
<b>Actividades supervisadas</b>	1.5
Asistencia a las tutorías	1.5
<b>Actividades de trabajo autónomo</b>	60
Estudio	6
Preparación y realización de trabajos	50

Asistencia a exposiciones o conferencias	4
<b>TOTAL VOLUMEN DE TRABAJO</b>	<b>100</b>

#### 5.4. Actividades evaluables

##### **Evaluación convocatoria ordinaria**

La evaluación del estudiante será global, con actividades evaluables durante el período de docencia y la posibilidad de una prueba final.

Los trabajos, quedan distribuidos de la siguiente forma, siendo éstos susceptibles de cambio si el transcurso de la asignatura se viera afectado por diversas cuestiones;

##### Trabajos de clase:

Análisis técnico de una secuencia cinematográfica.

Exposición pública del guión + Story Board de una pieza audiovisual en la que se apliquen las técnicas vistas.

Grabación del guion técnico

Ejercicios de grabación, postproducción y animación.

Entrega de la pieza audiovisual y memoria del proyecto

##### Trabajos de actividad docente dirigida

Investigación individual

Edición del material grabado

Postproducción del material grabado

##### **Evaluación convocatoria extraordinaria**

Los alumnos que no hayan completado o realizado con éxito los trabajos realizados a lo largo del semestre deberán repetir y entregarlos de nuevo, de tal manera que en su conjunto permitirá constatar el logro de unas competencias similares a las de los estudiantes que hayan seguido el proceso de convocatoria ordinaria. Se deberá entregar el total de los ejercicios pedidos durante el curso, acompañados de una memoria del proceso de trabajo, y se realizará una prueba práctica que asegure el manejo de las herramientas solicitadas al alumno para la realización de los mismos.

#### 5.5. Referencias Bibliográficas

#### BÁSICA

- Adobe Press (2011). *Libro oficial Adobe Premiere CS6*. Barcelona: Anaya Multimedia.
- Adobe Press (2011). *Libro oficial Adobe After Effects CS6*. Barcelona: Anaya Multimedia.
- Bordwell, D y Thompson, K. (1993). *El arte cinematográfico*. Paidós Comunicación.
- Brown, B. (2002). *Teoría y práctica cinematográfica*. Barcelona: Ediciones Omega.
- Boisset, F., Ibáñez, S. (2006). *El cine antes del cine*. Ayto. de Zaragoza.
- Rafols, R., Colomer, A. (2003). *Diseño audiovisual*. Barcelona: Gustavo Gili. ESPECÍFICA
- Hervás Ivars, C. (2002). *El diseño gráfico en televisión*. Madrid: Cátedra.
- Sánchez Vidal, A. (1997). *Historia del Cine*. Madrid: Historia 16.
- Porter, M., González, P., Casanovas, A. (1994) *Las claves del cine y otros medios audiovisuales*. Barcelona: Editorial Planeta.
- Field, S. (1994). *El libro del guión. Fundamentos de la escritura de guiones*. Madrid: Plot Ediciones.
- HART, J. (2001). *La técnica del Storyboard. Guión gráfico para cine, TV y animación*. Madrid: Instituto oficial de radio y televisión. RTVE.
- Simon, M. (2009). *Storyboards. Cómo dibujar el movimiento*. Barcelona: Ediciones Omega.
- VV.AA. (1992). *El cine*. Biblioteca Visual Altea. Madrid: Santillana.
- Taylor, R. (1996). *Enciclopedia de técnicas de animación*. Barcelona: Acanto.
- Williams, R. (2002). *The Animator's Survival Kit*. London, UK: Faber & Faber.
- Patmore, C. (2003). *Curso completo de animación*. Barcelona: Acanto.

## 6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

**Los trabajos se evaluarán bajo los siguientes criterios;**

#### Comunes

- La capacidad crítica y el planteamiento de estrategias de investigación.
- Capacidad de experimentación.
- Entrega en la fecha prevista de los trabajos prácticos, los teóricos, proyectos, etc. atendiendo a unos criterios de calidad mínimos en el mismo.
- Actitud de colaboración con los compañeros.

Investigación individual de últimas tendencias en géneros y técnicas de postproducción, grafismo audiovisual y animación.

- Los conocimientos adquiridos y el manejo del lenguaje audiovisual, así como la capacidad de realizar valoraciones críticas ante todo tipo de producciones.

Guión Técnico + Story Board en los que se apliquen las técnicas vistas

- Correcta elección y aplicación de las distintas técnicas digitales a la comunicación técnica y artística de la información.

Grabación, edición, postproducción y entrega en distintos formatos según la aplicación de salida

- El dominio de las herramientas de producción, edición, postproducción y animación - Originalidad de los proyectos.
- Calidad técnica y formal en el acabado de los trabajos.
- Capacidad de resolución de los problemas que surjan en la realización de los trabajos.

Entrega de la pieza audiovisual en distintos formatos según distintas aplicaciones de salida y memoria del proyecto

- Para la evaluación del trabajo, la entrega deberá hacerse en los formatos especificados por el profesor. De no darse así, el ejercicio no se considerará entregado.

**La exposición pública y debate con los compañeros, se evaluará bajo los siguientes criterios:**

- Uso correcto del lenguaje propio del audiovisual en la defensa de los proyectos presentados
- Capacidad de sintetizar las ideas más relevantes de un proyecto, trabajo práctico o trabajo teórico.
- Comentar las ideas expuestas por otros compañeros ampliando sus aportaciones, ejemplificando o relativizando las mismas.

**Convocatoria extraordinaria**

Si alguno de los trabajos (de curso o tutoría) estuviera aprobado en convocatoria ordinaria, se conserva la nota de dicha parte hasta la convocatoria extraordinaria, en la que se deberá



entregar el total de los ejercicios pedidos durante el curso, acompañados de una memoria del proceso de trabajo de aquellos trabajos que estuvieran suspensos.

Se realizará una prueba práctica y otra teórica que aseguren el manejo de las herramientas solicitadas al alumno para la realización de los mismos, y garantice su autoría en los trabajos entregados en la convocatoria extraordinaria.

**La prueba final se evaluará bajo los siguientes criterios:**

- El dominio de las herramientas de producción edición, postproducción y animación
- Asimilación de conceptos de las lecciones impartidas en clase.

## 7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La proporción de la calificación final será la media ponderada de los siguientes conceptos:

- **60% de la nota sobre los trabajos de clase** (análisis audiovisual 10%, aplicación de las técnicas en la grabación 10%, trabajos de montaje, postproducción y animación 20%, presentación de guión y storyboard 10%, grabación del guión técnico (10%)).
- **40% de la nota sobre el trabajo autónomo de la pieza audiovisual y el trabajo de investigación** (20% sobre el trabajo de investigación y 20% edición y postproducción de una pieza audiovisual).

La nota general de un alumno durante el curso será el resultado de una media ponderada cuando, tanto los trabajos como la prueba práctica, hayan obtenido una calificación de 5 o superior, y el formato de los vídeos entregados sea el solicitado.

La no entrega de cualquiera de los trabajos supondrá el suspenso de la asignatura y la pérdida de la evaluación continua.

Los alumnos deberán presentarse a la convocatoria extraordinaria y presentar tanto los trabajos prácticos realizados en clase, como los realizados en las tutorías.

Asistencia a clases presenciales.

En el caso de que se supere el porcentaje de faltas no justificadas establecido por la escuela durante las horas de clases presenciales, se entregará la memoria detallada de cada uno de los trabajos, así como una prueba práctica de las herramientas requeridas para la realización de los ejercicios.

En el caso de los alumnos con más del 50% de faltas justificadas se estudiará y valorará cada caso individualmente en una reunión específica.

### **Convocatoria extraordinaria**

Las pruebas práctica y teórica deben tener una calificación mínima de 5 puntos sobre 10 para poder aprobar la asignatura.

La calificación final seguirá la misma media ponderada que la convocatoria ordinaria, salvo el porcentaje correspondiente a la exposición pública y debate con los compañeros que será distribuido proporcionalmente entre el resto de las calificaciones.

## 8. CRONOGRAMA



Escuela Superior  
de Diseño  
de Aragón

ESDA™

MEDIOS AUDIOVISUALES								
	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8
Clases teóricas	1	2	2	3	4	5		6
Trabajos clase			2			3	4	
Trabajos ADD		A	A	A	A	A	A	B

CLASES TEÓRICAS	TRABAJOS DE CLASE	TRABAJOS DE ADD
1- Últimas tendencias en géneros y técnicas de postproducción, grafismo audiovisual y animación 2- Lenguaje y gramática audiovisual. Fases de la producción audiovisual. 3. Guión, storyboard. 4. La cámara de video y fundamentos de grabación e iluminación. 5. Sonido.	2. Análisis técnico de una secuencia cinematográfica.  3. Exposición pública del guión.  4. Grabación del guión técnico	A. Investigación individual de últimas tendencias en géneros y técnicas de postproducción, grafismo audiovisual y animación.

	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16 ESTUD. 30 al 3 Febrero	S17 EXAM. 6 al 10 Febrero
Clases teóricas	7	7	8	8	8		9		
Trabajos clase		7		8					9



Escuela Superior  
de Diseño  
de Aragón

ESDA™

Trabajos ADD	B	B	B	C	C	C	C		
--------------	---	---	---	---	---	---	---	--	--

CLASES TEÓRICAS	TRABAJOS DE CLASE	TRABAJOS DE ADD
6. Principios del montaje. 7. Adobe Premier CS6 8. Adobe After Effects CS6  9. La señal digital. Resolución. Formatos de video. Compresión.	7. Ejercicios de montaje. 8. Ejercicios de postproducción y animación.  9. Entrega de la pieza audiovisual y memoria del proyecto.	B. Edición del material grabado C. Postproducción del material grabado

#### COMENTARIOS:

La temporización del cronograma y sus contenidos es orientativa, dadas las variables y circunstancias especiales del curso.

### 9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Siempre que el transcurso de la asignatura lo permita, se podrá asistir a diferentes eventos cuando estos se adapten al contenido didáctico, al calendario escolar y a la agenda de estas actividades disponible durante el semestre.

### 10. ACUERDOS DEL DEPARTAMENTO RESPONSABLE

- En la convocatoria extraordinaria de las asignaturas del departamento será obligatoria la realización de un examen (teórico, práctico, o teórico/práctico según la asignatura), así como los trabajos que estipule el profesor/a a través de su guía didáctica.
- Se acuerda el uso de las herramientas de la Google Suite del centro para el desarrollo de las asignaturas.

## 11. ACUERDOS DE COORDINACIÓN

En Coordinación de diseño gráfico se aprueba mantener un listado de criterios que afectarán a la calificación de todos los trabajos teóricos y de investigación, tanto en asignaturas teóricas como prácticas.

1. Expresión fluida de contenidos, sin errores gramaticales, ortográficos y sintácticos. Se tendrá en cuenta, pudiendo afectar a la nota final el exceso de faltas de ortografía y de acentuación.
2. Corrección en la presentación de trabajos propuestos, con las especificaciones que en cada caso se particularizan (extensión, exposición oral, pautas estructurales y formales, etc ).
3. Capacidad para buscar información: coherencia en la documentación aportada y en el análisis de la misma.
4. Corrección y calidad de la presentación. Maqueta apropiada para transmitir claramente la información.
5. Corrección en la relación de las fuentes consultadas.
6. Los trabajos deberán incluir si lo precisan citas, notas al pie y referencia bibliográfica según las siguientes indicaciones:

Libros:

Autor Apellido e inicial(es) de los nombre(s)

Año de publicación (entre paréntesis)

Título del libro en cursiva

Lugar de publicación: Editorial

Publicaciones periódicas y seriadas:

Autor Apellido e inicial(es) del nombre(s)

Fecha de publicación

Título del artículo entrecomillado

Título de la revista en cursiva

Volumen

Número si es una revista de paginación separada

Páginas si es un periódico o magacín se utiliza p. o pp. antes del número o números de la página. Si se trata de una revista, únicamente se indica los números de página sin poner p. o pp.

Si se trata de un periódico, el nombre de la publicación va en cursiva y no se pone la ciudad donde se publica

Documentos electrónicos:

Autor Apellido e inicial(es) del nombre(s)

Título del documento

Fecha de publicación

Fecha de consulta

Dirección URL-Universal Resource Locutor

Se contempla la posibilidad de trabajar en algún proyecto/ejercicio de la asignatura aplicando en algún aspecto intervención educativa en Diseño Social o Diseño para la Innovación Social (poner nombre si se conoce). Este trabajo que puede requerir, en ocasiones, coordinación con otras asignaturas y/o colaboración con agentes externos a la ESDA, se comunicará a la jefatura de departamento, dirección y se reflejará en la memoria de la asignatura.

## 12. EL ALUMNO EN LA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

El alumno podrá participar en la evaluación de la asignatura a través de las encuestas que proporciona el centro dentro del sistema de garantía de calidad.