



Escuela Superior
de Diseño
de Aragón

ESDA™

ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES
DE GRADO EN DISEÑO DE PRODUCTO

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 de Producto
Curso y semestre	2º curso, 1er. semestre
Nº créditos ECTS	4
Horas lectivas semanales	2,5 h. + 1,5 h. (ADD)
Horario de impartición	2ºB – ADD: 2ºA – ADD:
Departamento	Tecnologías Aplicadas al Diseño

1.1. Profesores

Nombre	Correo	Grupo
Uxía Rodríguez Sánchez	urodriguez@esda.es	A - B

2. DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1. Breve descripción

Antecedentes de la imagen cinematográfica, origen y evolución hasta la actualidad.

Herramientas y técnicas de postproducción, grafismo audiovisual y animación.

Fundamentos del lenguaje audiovisual, el lenguaje, el tiempo, y la narración en los diferentes medios audiovisuales.

La organización y producción audiovisual. Gestación, desarrollo y formalización de proyectos, de la fase de preproducción a la post producción.

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, las cuales les permitirán resolver y comunicar las propuestas de diseño asociadas a los medios audiovisuales y al resto de asignaturas del grado.

3. CONTENIDOS

- Lenguaje audiovisual.
- Herramientas propias del medio audiovisual y técnicas de animación.
- Procesos de realización audiovisual.
- Métodos de investigación y experimentación propios del medio.

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 de 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.

4.3. Específicas de la especialidad

No hay competencias específicas

5. METODOLOGÍA

5.1. Técnicas docentes

Clases teóricas presenciales

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

Clases prácticas presenciales

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 de forma autónoma 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, permitiendo un espacio para la réplica y el debate, con el fin de mostrar capacidades expresivas y retóricas.

Las técnicas docentes se desarrollarán con el apoyo de las herramientas de Google Suite, especialmente en la semana en casa.

5.2. Desarrollo

El alumnado deberá 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 en el que será valorada la capacidad creativa y de asimilación de los conceptos desarrollados en clase. Se valorarán, además, todos aquellos aspectos relacionados con la capacidad de aprendizaje e investigación.

Las presentaciones forman parte del proceso de aprendizaje entre el alumnado, deben entenderse como un intercambio de contenidos entre iguales.

5.3. Trabajo del alumno

Actividades	Horas
Actividades dirigidas	38,5
Clases teóricas	22
Clases prácticas	15
Presentación de trabajos y proyectos	1,5
Realización de exámenes y revisión	
Actividades supervisadas	1,5
Asistencia a las tutorías	1,5
Actividades de trabajo autónomo	60
Estudio	15
Preparación y realización de trabajos	41



Escuela Superior
de Diseño
de Aragón

ESDA™

Asistencia a exposiciones o conferencias	4
TOTAL VOLUMEN DE TRABAJO	100

5.4. Actividades evaluables

Evaluación convocatoria ordinaria

La evaluación del estudiante será global, con actividades evaluables durante el período de docencia y, en el caso de suspender la evaluación continua, el alumno se presentará a una prueba final.

Los trabajos individuales 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

1. Análisis de una secuencia audiovisual.
2. Análisis de guiones audiovisuales.
3. Grabación de una pieza audiovisual.
4. Ejercicios de montaje con Adobe Premiere.
5. Ejercicios de animación - composición con After Effects.

Trabajos de tutoría

1. Investigación acerca del uso del vídeo en el Diseño de Producto.
2. Realización de un brief audiovisual: Sinopsis + guion técnico + Storyboard + concept art + timing
3. Edición y postproducción de una pieza audiovisual.
4. Entrega de la pieza audiovisual final en distintos formatos y exposición de la misma.

Evaluación convocatoria extraordinaria



Escuela Superior
de Diseño
de Aragón

ESDA™

Los alumnos que no hayan completado o realizado con éxito los trabajos realizados a lo largo del semestre deberán repetir y entregarlos de nuevo, y se realizará una prueba práctica, de tal manera que en su conjunto permita constatar el logro de unas competencias similares a las de los estudiantes que hayan seguido el proceso de convocatoria ordinaria. También se le pedirá una memoria por escrito del proceso de trabajo de los ejercicios pedidos durante el curso.

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.
- 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.
- Murch, W. (2021). *En el momento del parpadeo*. Madrid. ECAM

6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Los trabajos individuales y grupales se evaluarán bajo los siguientes criterios:

- Entrega en la fecha prevista de los trabajos prácticos, los teóricos, proyectos, etc. atendiendo a unos criterios de calidad mínimos en el mismo.

- Asimilación de conceptos y lecciones impartidas en clase.
- Calidad técnica y formal en el acabado de los trabajos.
- Adecuación y originalidad de los trabajos incluidos en los proyectos.
- Aportación de materiales teóricos-prácticos e intercambio de referencias por parte del alumnado.
- Capacidad crítica y el planteamiento de estrategias de investigación.
- El correcto manejo de las herramientas de edición, postproducción y animación.
- Capacidad de resolución de los problemas que surjan en la realización de los trabajos.
- Dominio de las herramientas de tratamiento de imagen y audio, aplicados en el desarrollo de los trabajos.

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

- Uso correcto del lenguaje técnico audiovisual y la coherencia 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.

Al alumnado que concurra a examen por falta de asistencia, se le facilitarán los contenidos teóricos vistos en clase y se le remitirá a los contenidos de la bibliografía. Todos ellos serán accesibles al alumnado.

Se realizará una prueba práctica y/o teórica que asegure el manejo de las herramientas vistas en la materia, para la realización de los mismos, y garantice su autoría y dominio de los medios, en los trabajos entregados en la convocatoria extraordinaria.

7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La proporción de la calificación final será la media del

- 40% Trabajos de clase

5% Análisis de una secuencia audiovisual.

5 % Análisis de guion.

15% Grabación / selección de medios para crear una pieza audiovisual.

5% Ejercicios de montaje con Adobe Premiere.

10% Ejercicios de animación - composición con After Effects.

- 50% Trabajos de ADD.

10% Investigación acerca de las tendencias y técnicas audiovisuales en el Diseño de Producto.

10% Realización de brief audiovisual.

20% Edición y postproducción de una pieza audiovisual.

10% Entrega del producto final en distintos formatos.

- 10 % Exposición pública de trabajos

Salvo situaciones excepcionales, solo se mediará la nota general de un alumno durante el curso cuando, tanto los trabajos individuales y grupales, como la prueba práctica hayan obtenido una calificación de 5 o superior, y el formato de entrega de los trabajos sea el solicitado.

El retraso en la entrega de trabajos podría suponer una reducción de hasta el 50% en su calificación.

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 20% de faltas no justificadas 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

El examen debe 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 trabajos con los compañeros que será distribuido proporcionalmente entre el resto de las calificaciones.

8. CRONOGRAMA

MEDIOS AUDIOVISUALES

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8
	1	2	2	3.1	3.1	3.2. 3.2.1	3.3	3.4
Trabajos clase			1		2			3
Trabajos ADD	1			2				

CLASES TEÓRICAS	TRABAJOS DE CLASE	TRABAJOS DE ADD
<ol style="list-style-type: none"> Tendencias en géneros y técnicas audiovisuales y de animación. Lenguaje y gramática audiovisual. Fases de la realización 	<ol style="list-style-type: none"> Análisis de una secuencia cinematográfica o pieza audiovisual. Análisis de guiones. Grabación de las secuencias propuestas para la creación de 	<ol style="list-style-type: none"> Investigación acerca del uso de la herramienta vídeo en el Diseño de Producto. Proyecto desarrollado en la asignatura Proyectos I. Realización de un brief



Escuela Superior
de Diseño
de Aragón

ESDA™

<p>audiovisual.</p> <p>3.1 El guion, storyboard, guion técnico, desglose, plan de rodaje.</p> <p>3.2 La cámara de vídeo</p> <p>3.2.1 Fundamentos de grabación e iluminación</p> <p>3.3 Sonido básico. La banda sonora</p> <p>3.4 Principios del montaje</p>	<p>una pieza audiovisual.</p>	<p>audiovisual.</p>
---	-------------------------------	---------------------

	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16 ESTUD. 30-3 Feb.	S17 EXAM. 6-10 Feb.
Clases teóricas	3.5	3.5	3.6	3.6	3.6	4	4		
Trabajos clase	4	4	5	5	5				
Trabajos ADD			3				4		

CLASES TEÓRICAS	TRABAJOS DE CLASE	TRABAJOS DE ADD
<p>3.5 Adobe Premiere</p> <p>3.6 Adobe After Effects</p> <p>4. Señal digital. Resolución. Formatos video. Compresión.</p>	<p>4. Ejercicios con Adobe Premiere.</p> <p>5. Ejercicios con Adobe After Effects.</p>	<p>3. Edición y postproducción de una pieza audiovisual.</p> <p>4. Entrega de la pieza audiovisual final en distintos formatos y exposición de la misma.</p>



COMENTARIOS:

La temporización del cronograma 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 disponibles durante el semestre.

10. ACUERDOS DEL DEPARTAMENTO RESPONSABLE

En la convocatoria extraordinaria de las asignaturas del departamento será obligatorio entregar todos los trabajos calificables solicitados a lo largo del desarrollo ordinario de la asignatura (trabajos prácticos y proyectos tutorados), y además será obligatoria la realización de un examen (teórico, práctico, o teórico/práctico según la asignatura).

Se acuerda el uso de las herramientas de Google Suite, dispuestas por el centro, para el desarrollo de las asignaturas.

11. ACUERDOS DE COORDINACIÓN

PLATAFORMA DE TRABAJO:

Los profesores de la especialidad de Diseño del Producto trabajarán con la plataforma Google Suite, utilizando las aplicaciones que crea necesarias: classroom, gmail, drive, hangout, meet... y deberá comunicar al alumno.



Escuela Superior
de Diseño
de Aragón

ESDA™

CALIFICACIÓN DE TRABAJOS TEÓRICOS Y DE INVESTIGACIÓN:

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. No se aceptarán trabajos con exceso de faltas de ortografía y de acentuación.
2. Rigor en la presentación de trabajos propuestos, con las especificaciones que en cada caso se particularicen (extensión, exposición oral, pautas estructurales y formales, respeto por las fechas de entrega, etc...).
3. Capacidad para buscar información: coherencia en la documentación aportada y en el análisis de la misma.
4. Relación de las fuentes consultadas según simplificación de la norma APA. (No se considera Wikipedia como fuente de información fiable)
5. Se penalizará rigurosamente cualquier tipo de plagio, pudiendo ser motivo de suspenso directo en la asignatura.
6. Los trabajos deberán incluir si lo precisan citas, notas al pie y referencia bibliográfica según las indicaciones del Dpto de HCCSS:

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 Locator

Cada profesor decidirá en qué porcentaje afectarán estos criterios a la nota final, que estará en cualquier caso entre un 20% y un 30%.

7. 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. Este trabajo podría 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.

8. Se contempla la posibilidad de coordinar el trabajo final de la asignatura con la asignatura de Proyectos con el objetivo de que el alumnado aprenda a utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación y aplicarlas al Diseño del Producto.

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.



**Escuela Superior
de Diseño**
de Aragón

ESDA™

CURSO 2022/2023
ESPECIALIDAD DISEÑO DE PRODUCTO
MEDIOS AUDIOVISUALES