



Escuela Superior  
de Diseño  
de Aragón

ESDA™

## ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE GRADO EN DISEÑO DE INTERIORES

### GUÍAS DOCENTES 2024/2025. 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 Interiores
Curso y semestre	2º curso, 1er. semestre
Nº créditos ECTS	4
Horas lectivas semanales	2,5 h. + 1,5 h. (ADD)
Horario de impartición	El que se determine en la página web de la ESDA
Departamento	Tecnologías Aplicadas al Diseño

### 1.1. Profesores

Nombre	Correo	Grupo
Rocío del Pino	rdelpino@esda.es	A - B

## 2. DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

### 2.1. Breve descripción

Historia, contexto y tendencias actuales del medio audiovisual.

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

Materiales, herramientas y técnicas relacionadas con el vídeo, la animación y la postproducción digital.

Organización y producción audiovisual: gestación, desarrollo y formalización de proyectos, desde la fase de preproducción hasta la postproducción.

### 2.2. Contextualización

La asignatura aporta a los alumnos y alumnas los conocimientos y habilidades técnicas necesarias para el manejo de herramientas audiovisuales apropiadas para la actividad del diseño de interiores, 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 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.

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 alumnado pondrá en práctica los contenidos teóricos de la materia, mediante el manejo de espacios, herramientas y técnicas relacionadas con los medios audiovisuales.

### **Trabajos individuales**

Ejercicios 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**

Ejercicios 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 (ADD)

Sesiones en horario lectivo en las que la profesora atenderá individualmente a cada alumno y alumna para aclarar, complementar y adaptar a las necesidades específicas de sus proyectos aplicados y de investigación el contenido de las clases teóricas y prácticas.

### Sesiones de exposición y debate

Sesiones en horario lectivo en las que, individualmente o en grupo, el alumnado expondrá y defenderá públicamente las actividades y proyectos desarrollados.

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

## 5.2. Desarrollo

Para superar la asignatura, el alumnado deberá realizar una serie de prácticas y actividades guiadas en las que se apliquen los conocimientos adquiridos en clase, así como un proyecto personal y autónomo en el que será valorada la capacidad creativa y de asimilación de los conceptos desarrollados en el aula. En él, se valorarán, además, todos aquellos aspectos relacionados con la capacidad de aprendizaje, investigación y aplicación de los medios audiovisuales al ámbito del diseño de interiores. Asimismo, las presentaciones de estas actividades y trabajos forman parte del proceso de aprendizaje entre los estudiantes, entendiéndose como un intercambio de contenido entre iguales.

## 5.3. Trabajo del alumno

Actividades	Horas
<b>Actividades dirigidas</b>	<b>38,5</b>
Clases teóricas	12
Clases prácticas	24
Presentación de trabajos y proyectos	2,5
Realización de exámenes y revisión	
<b>Actividades supervisadas</b>	<b>1,5</b>
Asistencia a las tutorías	1,5
<b>Actividades de trabajo autónomo</b>	<b>60</b>
Estudio	8

Preparación y realización de trabajos	48
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, mediante actividades y trabajos evaluables durante el período de docencia. Estos trabajos quedan distribuidos de la siguiente forma, siendo susceptibles de cambio si el transcurso de la asignatura se viera afectado por diversas cuestiones.

Trabajos de clase:

- Análisis técnico de una secuencia audiovisual.
- Realización de guion técnico y storyboard para una pieza audiovisual.
- Exposición pública del guion técnico y el storyboard.
- Ejercicios de grabación. Grabación del guion técnico.
- Ejercicios de montaje, postproducción y animación. Edición, postproducción y exportación del material grabado.
- Exposición pública de una pieza audiovisual.
- Examen global escrito

Trabajos de ADD:

- Investigación individual.
- Edición del material grabado
- Postproducción del material grabado

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

Los alumnos que no hayan completado o superado con éxito los trabajos realizados a lo largo del semestre deberán repetir y entregarlos de nuevo, de tal manera que permita constatar el logro de unas competencias similares a las adquiridas por los estudiantes que hayan seguido el proceso de convocatoria ordinaria. Se deberá entregar el total de los ejercicios pedidos durante el curso y, además, 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.
- 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 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.

Guion 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.
- En la memoria del proyecto se valorará la capacidad reflexiva y de autoevaluación del alumno sobre el trabajo realizado.

**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.

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

- Asimilación de conceptos de las lecciones impartidas en clase.
- Correcta comprensión de los temas planteados



### **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. Si la entrega no se realiza en el día y hora estipulados, los trabajos no se tendrán en consideración suponiendo el suspenso de la asignatura.

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

### **Convocatoria ordinaria**

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%, guión y storyboard 10%, presentación pública 10%, grabación del guión técnico 10% y prueba teórica 10%, memoria y entrega final 10%).
- **40% de la nota sobre el trabajo autónomo de la pieza audiovisual y el trabajo de investigación** (10% sobre el trabajo de investigación, 10% edición, 10% postproducción de la pieza audiovisual).

Salvo situaciones excepcionales, solo se mediará la nota general de un alumno en convocatoria ordinaria cuando haya obtenido una calificación igual o superior a 5 sobre 10 tanto en los trabajos de clase, individuales y grupales, como en los trabajos de tutoría, y el formato de entrega sea el solicitado.

El retraso en la entrega de los trabajos supondrá una reducción de hasta el 50% en su calificación, y la no entrega de cualquiera de ellos supondrá el suspenso de la asignatura y la pérdida de la evaluación continua.

En el caso de que se supere el 20% de faltas no justificadas durante las horas de clase 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 que haya alumnos con más del 50% de faltas justificadas, se estudiará y valorará cada caso individualmente en una reunión específica.

#### Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria será necesario obtener una calificación igual o superior a 5 sobre 10 tanto en la nota media de los trabajos como en la nota de la prueba teórico-práctica. La calificación final de los trabajos se obtendrá a partir de 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								
MEDIOS AUDIOVISUALES								
	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8
Clases teóricas	1	2	2	3.1	3.1	3.2.	3.2	3.2
Trabajos clase		1	1	2	3	4	4	4
Trabajos ADD	1	1	1	2	2	2	2	2

CLASES TEÓRICAS	TRABAJOS DE CLASE	TRABAJOS DE ADD
1. Historia y contexto. Tendencias en géneros y técnicas audiovisuales y de animación. 2. Lenguaje y gramática	1. Análisis técnico de una secuencia audiovisual. 2. Realización de guion técnico y storyboard para una pieza audiovisual.	1. Investigación acerca del uso del vídeo en el diseño de interiores.



Escuela Superior  
de Diseño  
de Aragón

ESDA™

<p>audiovisual.</p> <p>3. Fases de la realización audiovisual:</p> <p>3.1. Preproducción. Idea, enfoque, guion literario, <i>storyboard</i>, guion técnico y plan de rodaje.</p> <p>3.2. Producción. La cámara de vídeo. Fundamentos de grabación e iluminación. Sonido y banda sonora.</p>	<p>3. Exposición pública del guion técnico y el storyboard.</p> <p>4. Ejercicios de grabación. Grabación del guion técnico.</p>	<p>B. Edición del material grabado</p> <p>C. Postproducción del material grabado</p>
---	---	--

	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16 ESTUD 20 a 24 enero	S17 EXAM. 27 a 31 enero
Clases teóricas	3.3	3.3	3.3	3.3	3.3	4	4		
Trabajos clase	5	5	5	5	5	5	6		
Trabajos ADD	2	2	2	2	2	2			3

CLASES TEÓRICAS	TRABAJOS DE CLASE	TRABAJOS DE ADD
<p>3.3. Postproducción. Montaje y edición. Adobe Premiere. Adobe After Effects.</p> <p>4. Señal digital. Resolución. Formatos de vídeo. Compresión.</p>	<p>5. Ejercicios de montaje, postproducción y animación. Edición, postproducción y exportación del material grabado.</p> <p>6. Exposición pública de una pieza audiovisual.</p>	<p>3. Memoria del proyecto audiovisual.</p>

COMENTARIOS:

La temporización del cronograma y sus contenidos es orientativa, pudiendo ser modificada en función de las variables y circunstancias especiales que puedan surgir durante el curso.

## 9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Siempre que el transcurso de la asignatura lo permita, se fomentarán las visitas a exposiciones y otros eventos culturales cuando estos se adapten al contenido didáctico, al calendario escolar y a la agenda de estas actividades.

## 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 Google Suite, dispuestas por el centro, para el desarrollo de las asignaturas.

## 11. ACUERDOS DE COORDINACIÓN

Estas decisiones por ser conjuntas se aplican a todas las asignaturas de la especialidad.

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

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 particularicen (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.

**En los trabajos se deberá incluir una bibliografía y se deberán seguir para las citas y referencias bibliográficas las normas APA 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 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.

La profesora responsable de la asignatura se reserva el derecho a rectificar alguna parte de esta guía docente por algún cambio en las circunstancias que se pueda producir.