



Escuela Superior
de Diseño
de Aragón

ESDA™

ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES
DE GRADO EN DISEÑO DE PRODUCTO

GUÍAS DOCENTES 2023/2024. 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	El que se determine en la página web de la ESDA
Departamento	Tecnologías Aplicadas al Diseño

1.1. Profesores

Nombre	Correo	Grupo
Cristina Bernad Alonso	cbernad@esda.es	A - B

2. DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1. Breve descripción

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 producto, 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 producto. 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
Actividades dirigidas	38,5
Clases teóricas	12
Clases prácticas	24
Presentación de trabajos y proyectos	2,5
Realización de exámenes y revisión	
Actividades supervisadas	1,5
Asistencia a las tutorías	1,5

Actividades de trabajo autónomo	60
Estudio	8
Preparación y realización de trabajos	48
Asistencia a exposiciones o conferencias	4
TOTAL VOLUMEN DE TRABAJO	100

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.

Trabajos de ADD:

- Investigación acerca del uso del vídeo en el diseño de producto.
- Realización de un producto audiovisual.
- Memoria del proyecto.

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.
- Browm, 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

En los trabajos individuales y grupales:

- La capacidad de planificación y adecuación a los plazos de entrega previstos.
- La calidad técnica y formal en el acabado final del material entregado.
- La adecuación y originalidad de los proyectos.
- El dominio de las técnicas de animación tradicionales.
- La correcta elección y aplicación de las distintas técnicas audiovisuales a la comunicación técnica y artística de la información.
- La capacidad de resolución de problemas durante la realización de los trabajos.
- La capacidad crítica y el planteamiento de estrategias de investigación.

En las exposiciones públicas y debates:

- El uso correcto del lenguaje técnico audiovisual y la coherencia en la defensa de los proyectos presentados.
- La capacidad de sintetizar las ideas más relevantes de un proyecto, trabajo práctico o teórico.
- El análisis de las ideas expuestas por otros compañeros y compañeras, ampliando sus aportaciones, ejemplificando o relativizando las mismas.

En la convocatoria extraordinaria:

Si alguno de los trabajos (de clase 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. A esto se sumará la realización de una prueba teórico-práctica que asegure el manejo de las herramientas solicitadas al alumnado durante el curso y la asimilación de los conceptos teóricos dados en clase.

7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Convocatoria ordinaria

La calificación final de la asignatura se obtendrá a partir de la siguiente media ponderada:

Trabajos de clase (60%):

- Análisis técnico de una secuencia audiovisual (5%)
- Realización de guion técnico y storyboard para una pieza audiovisual (15%)
- Exposición pública del guion técnico y el storyboard (2,5%)
- Ejercicios de grabación. Grabación del guion técnico (15%)
- Ejercicios de montaje, postproducción y animación. Edición, postproducción y exportación del material grabado (20%)
- Exposición pública de una pieza audiovisual (2,5%)

Trabajos de ADD (40%):

- Investigación acerca del uso del vídeo en el diseño de producto (5%)
- Realización de un producto audiovisual (20%)
- Memoria del proyecto (5%)

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.	3.3	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.		1. Investigación acerca del uso del vídeo en el diseño de producto.

<p>2. Lenguaje y gramática 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>1. Análisis técnico de una secuencia audiovisual.</p> <p>2. Realización de guion técnico y <i>storyboard</i> para una pieza audiovisual.</p> <p>3. Exposición pública del guion técnico y el <i>storyboard</i>.</p> <p>4. Ejercicios de grabación. Grabación del guion técnico.</p>	<p>2. Realización de una pieza audiovisual relacionada con el campo del diseño de producto.</p>
---	--	---

	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16 ESTUD. 29-2 Feb.	S17 EXAM. 5-9 Feb.
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 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

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, que deberá comunicar al alumno.

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

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.

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.