

Curso 2024-25



Istituto Europeo di Design
Centro privado autorizado

GUÍA DOCENTE DE

Fundamentos del Diseño Audiovisual

Título de Grado en
Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño

Especialidad de Diseño Gráfico

Fecha de actualización: 1 septiembre de 2024

Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño.
Asignatura: Fundamentos del Diseño Audiovisual

1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

Tipo	Obligatoria de especialidad
Carácter	Teórico-práctica
Especialidad/itinerario/estilo/instrumento	Diseño Gráfico
Materia	Tecnología aplicada al diseño gráfico
Periodo de impartición	4º Semestre
Número de créditos	4 ECTS
Departamento	Departamento didáctico, especialidad gráfico
Prelación/ requisitos previos	Sin prelación
Idioma/s en los que se imparte	Español

2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Bravo Iglesias, Raquel	

3. RELACIÓN DE PROFESORES Y GRUPOS A LOS QUE IMPARTEN DOCENCIA

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Bravo Iglesias, Raquel		Todos

4. COMPETENCIAS

Competencias transversales
CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
CT3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
CT4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
CT16 Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

CT7 Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

CT9 Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.

CT10 Liderar y gestionar grupos de trabajo.

Competencias generales

CG7 Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.

CG2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación

CG3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.

CG5 Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.

CG8 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

CG10 Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.

CG15 Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

CG18 Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

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.

Competencias específicas

CEG1 Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.

CEG2 Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual

CEG3 Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.

CEG4 Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.

CEG6 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica

CEG8 Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.

CEG9 Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto

CEG10 Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.

CEG11 Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.

CEG12 Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Diferenciar bien los elementos del diseño audiovisual
- Entender las características del diseño audiovisual
- Entender la narrativa audiovisual para poder realizar un buen diseño, saber analizar un producto audiovisual
- Saber realizar un diseño audiovisual propio
- Fomentar su creatividad audiovisual

6. CONTENIDOS

Bloque temático (en su caso)	Tema/repertorio
I. Introducción al diseño audiovisual.	Tema 1. Introducción al diseño audiovisual. <ul style="list-style-type: none"> • Introducción. Guía sobre la historia y la educación visual: ¿Cómo hemos aprendido a leer audiovisual?.
	Tema 2. Lenguaje audiovisual. <ul style="list-style-type: none"> • Terminología de la materia: Un nuevo idioma (planos, secuencias, escaleta, snowboard, diseño de sonido, Foley, record, eje de acción...). • Equipo Humano (departamentos). “Quienes somos”. • Equipo artístico y localizaciones. “Lo que vemos”.
II. Fundamentos audiovisuales.	Tema 3. Arquitectura de un proceso creativo. <ul style="list-style-type: none"> • Ideación. • Materialización. • Difusión.
	Tema 4. Introducción a la narrativa audiovisual: Argumento e historia. <ul style="list-style-type: none"> • Trasladar el guion a la pantalla. <ol style="list-style-type: none"> i. Construcción visual del diálogo. ii. Criterios para la planificación narrativa. • El tiempo audiovisual. <ol style="list-style-type: none"> i. Orden, frecuencia, duración. ii. Comprensión del tiempo real + elipsis. iii. Estructuras temporales complejas.

III. El diseño audiovisual.	Tema 5. El espacio narrativo: cuadro como unidad compositiva. <ul style="list-style-type: none"> • Formatos y relación de aspecto. • Ópticas y funciones expresivas.
	Tema 6. El espacio del plano: Narrar con la luz. <ul style="list-style-type: none"> • La iluminación. El director de fotografía. • Los movimientos de cámara como factor expresivo.
	Tema 7. El espacio sonoro. Imágenes sonoras. <ul style="list-style-type: none"> • Música. Expresión visual. • El tejido sonoro. • Otra forma de construir imagen. La especialización del sonido.
	Tema 8. Production Designer. Contra el “Blank Frame”. <ul style="list-style-type: none"> • Diseño de arte. • Diseño de vestuario. • Maquillaje. • Localizaciones. • El color.
IV. Fundamentos de la escritura creativa.	Tema 9. El guión y los géneros cinematográficos: Estructura, conflicto, diálogos y personajes.
V. Análisis del diseño audiovisual a través de la historia del cine.	Tema 10. Desde <i>La invención del cine: el reino de las sombras (1888-1903)</i> hasta <i>La irrupción del sonido (1917-1941)</i>.
	Tema 11. Desde <i>La irrupción del sonido (1917-1941)</i> hasta <i>La revolución de Hollywood (1970-1980)</i>.
	Tema 12. Desde <i>La revolución de Hollywood (1970-1980)</i> hasta <i>Netflix, su pelí en su sopa (2020)</i>.

7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	Total horas
Actividades teóricas	17,5 horas
Actividades prácticas	20 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (Talleres, jornadas, seminarios)	32 horas

Realización de pruebas	2,5 horas
Horas de trabajo del estudiante	28 horas
Preparación prácticas	20 horas
Total de horas de trabajo del estudiante	120 horas

8. METODOLOGÍA

Actividades teóricas	<p>Las clases irán divididas en una parte de exposición teórica y otra teórica práctica sobre ejemplos audiovisuales reales proyectado en clase.</p> <p>Se utilizará principalmente la clase magistral, que consistirá fundamentalmente exposición oral de los contenidos de cada tema/sesión, respaldados por recursos informáticos y visionado de materiales (fotografías, textos, fragmentos y/o piezas audiovisuales que sirvan de soporte argumental, como ejemplos que ilustran la exposición u objetos de análisis). Durante el desarrollo de una sesión teórica, se plantearán, por tanto, preguntas o problemas relacionados con el tema expuesto, los textos comentados y los contenidos impartidos para promover y ocasionar un debate grupal.</p>
Actividades prácticas	<p>En la parte teórico-práctica de las clases, los alumnos deberán poner en práctica de forma activa los puntos de análisis audiovisual tratados en cada tema.</p> <p>Sesiones de seguimiento, discusión y resolución de problemas relacionados con los ejercicios de la asignatura.</p> <p>Resolución y monitorización de cuestiones específicas planteadas en cada trabajo.</p> <p>Clases técnicas de desarrollo de proyectos audiovisuales: ideación, investigación, concreción, con el fin de realizar un trabajo final.</p>
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios)	<p>Sesiones de apoyo en las que, con una metodología participativa basada en el desarrollo de habilidades y herramientas de tecnología y producción de las distintas fases del proceso de diseño, poder dirigir el proyecto/ejercicios hasta su fase final.</p> <p>Seminarios, exposiciones, conferencias y webinars sesiones donde se fomenta el análisis, la crítica y el debate para potenciar las herramientas en formulación de ideas, el manejo de la creatividad en el diseño y la cultural visual.</p>

9. CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

Se evaluará:

- La capacidad de aplicar los conceptos básicos necesarios para plantear producciones audiovisuales, cinematográficas y multimedia.
- La asimilación de las teóricas impartidas. Interés por los conceptos nuevos.
- La capacidad de aplicar las técnicas y herramientas para desarrollar un diseño audiovisual.

La evaluación debe diseñarse y planificarse de manera que quede integrada dentro de las actividades formativas de enseñanza/aprendizaje.

Se propone que la evaluación del aprendizaje de los alumnos sea continúa, personalizada e integradora:

- Continúa en cuanto que está inmersa en el proceso de enseñanza-aprendizaje y consecuentemente no limitada por fechas o situaciones concretas.
- Personalizada, ya que ha de tener en cuenta las capacidades, destrezas y actitudes del alumno. Se prestará especial atención en cuanto a la participación del alumno en los grupos de trabajo.
- Integradora en cuanto exige tener en cuenta las capacidades generales establecidas para la etapa, a través de los objetivos de las distintas unidades temáticas y áreas.

Se evaluarán los aprendizajes de los alumnos en relación con el logro de los objetivos educativos determinados en el currículo y asociados a los objetivos generales y específicos, tomando como referencia inmediata los criterios de evaluación establecidos para el área.

Para evaluar el proceso de aprendizaje de los alumnos es necesario:

- Evaluar la competencia curricular de los mismos (capacidades y aptitudes).
- Evaluar los factores que dificultan o facilitan un buen aprendizaje.
- Propiciar la autoevaluación y coevaluación de los propios alumnos como fuente de análisis y crítica de resultados, con el fin de permitir modificaciones de actitudes para su perfeccionamiento.
- Valorar el contexto de aprendizaje en el que se desenvuelve el alumno.

9.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Actividades teóricas	Debates. Ensayos y trabajos de investigación. Pruebas de desarrollo y tipo test.
Actividades prácticas	Proyectos. Presentaciones.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios)	Asistencia activa a los talleres, a seminarios, exposiciones, conferencias o webinars compartiendo las reflexiones y los conocimientos en el aula con el grupo.

9.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

<p>Actividades teóricas</p>	<p>Mediante los debates, el alumno es capaz de demostrar su capacidad para llegar a conclusiones sobre los contenidos asimilados y defender argumentativamente sus opiniones al respecto.</p> <p>Mediante los ensayos y trabajos de investigación se comprueba que el alumno trabaja activamente con los contenidos teóricos asimilados, y es capaz de relacionarlos entre sí en el desarrollo de un ejercicio escrito de corte argumentativo.</p> <p>Mediante las pruebas de desarrollo y tipo test se verifica que el alumno ha asimilado los contenidos del temario y, en un tiempo limitado, es también capaz de explicar razonadamente los principales puntos trabajados o, en su caso, identificarlos mediante una prueba tipo test.</p>
<p>Actividades prácticas</p>	<p>Con el desarrollo de un proyecto completo que incluya los principales puntos tratados durante el curso, el alumno demostrará haber asimilado el conjunto de los contenidos impartidos.</p> <p>Mediante las presentaciones, el alumno demostrará sus capacidades para defender su proyecto/trabajo y la idoneidad de las soluciones escogidas en relación con los contenidos trabajados en la asignatura.</p>
<p>Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios)</p>	<p>Se valorará que el estudiante aplique los contenidos propedeúticos del aprendizaje adquirido en talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars a los trabajos y proyectos del curso.</p>

9.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

1. El sistema de evaluación a emplear en la asignatura se adapta al modelo de la evaluación continua.
2. En el sistema de evaluación continua la asistencia a clase es obligatoria y el estudiante deberá cumplir con un porcentaje de actividad con presencia del profesor, cuya estimación será del 80 %.
3. En aquellos casos en los que el estudiante no cumpla con los requisitos exigidos para la evaluación continua, se le evaluará en evaluación con pérdida de evaluación continua, presentará el/los trabajo/s solicitado/s durante el curso y una prueba específica para esta convocatoria, quedando reflejados sus correspondientes pesos relativos en el apartado 9.3.1 y 9.3.2 correspondiente de esta guía.
4. En cualquier caso, el estudiante contará con una convocatoria extraordinaria cuya estructura, instrumento de evaluación y calificación queda explicitado el apartado 9.3.3 en esta guía.
5. Para aprobar la asignatura se debe cumplir con los requisitos de la ponderación de los instrumentos de evaluación que se definen en los puntos 9.3.1, 9.3.2 y 9.3.3.

9.3.1. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Realización y entrega de ensayos y trabajos de investigación	30%
Entrega y defensa de los trabajos finales	40%
Prueba de desarrollo y tipo test	20%
Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.	10%
Total	100%

9.3.2. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Entrega y defensa de los trabajos finales	40%
Presentación de la prueba específica para la evaluación con pérdida de evaluación continua.	60%
Total	100%

9.3.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Instrumentos	Ponderación
Entrega y defensa de los trabajos finales	40%
Presentación de la prueba específica para la evaluación extraordinaria.	60%
Total	100%

9.3.4. Ponderación para la evaluación de estudiantes con discapacidad

Las adaptaciones de los instrumentos de evaluación deberán tener en cuenta los diferentes tipos de discapacidad

Instrumentos	Ponderación
Se determinarán en función de la discapacidad	
Total	100%

10. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE Y EVALUACIONES

Semana	CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE ASOCIADA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	Total horas presenciales	Total horas no presenciales	
	Bloque I. Introducción al diseño audiovisual. Bloque II. Fundamentos audiovisuales. Bloque III. El diseño audiovisual (1ª Parte).			
Semana 1-6	Actividades teóricas Tema 1. Introducción al diseño audiovisual. ● Introducción. Guía sobre la historia y la educación visual: ¿Cómo hemos aprendido a leer audiovisual? Tema 2. Lenguaje audiovisual. ● Terminología de la materia: Un nuevo idioma (planos, secuencias, escaleta, storyboard, diseño de sonido, Foley, racord, eje de acción...) ● Equipo Humano (departamentos). “Quienes somos”. ● Equipo artístico y localizaciones. “Lo que vemos”. Tema 3. Arquitectura de un proceso creativo. ● Ideación. ● Materialización. ● Difusión. Tema 4. Introducción a la narrativa audiovisual: Argumento e historia. ● Trasladar el guion a la pantalla. i. Construcción visual del diálogo. ii. Criterios para la planificación narrativa. ● El tiempo audiovisual. i. Orden, frecuencia, duración. ii. Comprensión del tiempo real + elipsis. iii. Estructuras temporales complejas. Tema 5. El espacio narrativo: cuadro como unidad compositiva. ● Formatos y relación de aspecto. ● Ópticas y funciones expresivas. Tema 6. El espacio del plano: Narrar con la luz. ● La iluminación. El director de fotografía. ● Los movimientos de cámara como factor expresivo.	7,5 horas		
	Actividades prácticas	Ejercicio Práctico I. Planificar una escena con un sentido dramático potenciando los ingredientes narrativos. Ejercicio Práctico II. Análisis fílmico.	10 horas	10 horas
	Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.	10 horas	
	Bloque III. El diseño audiovisual (2ª Parte). Bloque IV. Fundamentos de la escritura creativa. Bloque V. Análisis del diseño audiovisual a través de la historia del cine.			

Semana 7-14	Actividades teóricas	Tema 7. El espacio sonoro. Imágenes sonoras. <ul style="list-style-type: none"> • Música. Expresión visual. • El tejido sonoro. • Otra forma de construir imagen. La especialización del sonido. 	10 horas	
		Tema 8. Production Designer. Contra el “Blank Frame”. <ul style="list-style-type: none"> • Diseño de arte. • Diseño de vestuario. • Maquillaje. • Localizaciones. • El color. 		
		Tema 9. El guion y los géneros cinematográficos: Estructura, conflicto, diálogos y personajes.		
		Tema 10. Desde La invención del cine: el reino de las sombras (1888-1903) hasta La irrupción del sonido (1917-1941).		
		Tema 11. Desde La irrupción del sonido (1917-1941) hasta La revolución de Hollywood (1970-1980).		
		Tema 12. Desde La revolución de Hollywood (1970-1980) hasta Netflix, su peli en su sopa (2020).		
	Actividades prácticas	Ejercicio Práctico III. Ensayo sonoro. Narrativa audiovisual. Ejercicio Práctico IV. Escritura Creativa. Ejercicio Práctico V. Defensa de una propuesta creativa.	7,5 horas	10 horas
	Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.	16 horas	

Semana 15	Evaluación Convocatoria Ordinaria			
	Actividades prácticas	Evaluación Continua: Evaluación de proyectos y resultados. Evaluación con pérdida de Evaluación Continua: Evaluación de proyectos y resultados más la prueba específica	2,5 horas	
	Evaluación	Evaluación con pérdida de evaluación continúa.		

Sesión 16	Comentarios de los resultados finales			
	Evaluación	Evaluación, comentarios e información de los resultados de los proyectos y ejercicios	2,5 horas	

11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Posibilidad de uso de cámara réflex con ópticas intercambiables de la escuela (1 práctica)

Sala de ordenadores de la escuela (1 práctica)

Móvil con cámara.

Ordenador personal.

Programa de gui3n.

Programa de edici3n b3sico.

Programa de maquetaci3n.

11.1. Bibliograf3a general

T3tulo	Historia del Cine
Autor	Mark Cousins
Editorial	Blume

T3tulo	Cinematograf3a. Teor3a y Pr3ctica
Autor	BROWN, Blair
Editorial	Omega

T3tulo	Dise1o de producci3n y direcci3n art3stica. Cine
Autor	Ettedgui, Peter
Editorial	Oc3ano

T3tulo	El cine seg3n Hitchcock
Autor	Fran1ois Truffaut
Editorial	Alianza Editorial

T3tulo	Moteros tranquilos, toros salvajes: La generaci3n que cambi3 Hollywood.
Autor	Peter Biskind.
Editorial	Anagrama

T3tulo	El Gui3n: Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones
Autor	Robert McKee
Editorial	Minus

11.3. Direcciones web de interés

Acceso a la filmografía y otras películas. Plataforma española de cine de autor: **FILMIN** (www.filmin.es)

Podcast sobre cine, entresijos tras las cámaras y directores: **Todopoderosos**. (ver en www.ivoox.com)