

Curso 2024-25



**Istituto Europeo di Design**  
Centro privado autorizado

GUÍA DOCENTE DE  
**Proyectos de Diseño Audiovisual**

Título de Grado en  
Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño

**Especialidad de Diseño Gráfico**

Fecha de actualización: 1 de septiembre de 2024

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

### 1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

<b>Tipo</b>	Obligatoria de Especialidad
<b>Carácter</b>	Teórico-práctica
<b>Especialidad/itinerario/estilo/instrumento</b>	Diseño Gráfico
<b>Materia</b>	Tecnología aplicada al diseño gráfico
<b>Periodo de impartición</b>	6º Semestre
<b>Número de créditos</b>	4 ECTS
<b>Departamento</b>	Departamento didáctico, especialidad gráfico
<b>Prelación/ requisitos previos</b>	Sin prelación
<b>Idioma/s en los que se imparte</b>	Español

### 2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Morales Rodríguez, Antonio	

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

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Morales Rodríguez, Antonio		Todos

### 4. COMPETENCIAS

Competencias transversales
CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizar 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.
CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
CT11 Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.

CT14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

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.

CT16 Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental

### **Competencias generales**

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

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

CG11 Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.

CG1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

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

CG16 Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.

CG22 Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

### **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.

CGE15\_ Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

## 5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Saber aplicar conocimientos con soltura en todo el proceso audiovisual para poder desarrollar sus proyectos independientes contando con sus propios recursos: búsqueda y organización de ideas y uso de técnicas y materiales para elaborar el proyecto.
- Saber desarrollar piezas audiovisuales aplicadas a sus trabajos como diseñador gráfico.
- Manejar el uso del video como herramienta para mejorar y ampliar los proyectos gráficos y artísticos.
- Saber aplicar la metodología de investigación a un proyecto de diseño gráfico.
- Dominar las estrategias y criterios de decisión para la innovación y calidad.
- Saber trabajar técnicas para la visualización de ideas a través de un brief de cliente real.

## 6. CONTENIDOS

Bloque temático (en su caso)	Tema/repertorio
I. Dirección de proyecto	Tema 1. Presentación inicial del proyecto
	Tema 2. Comprensión de briefing y semiótica de la imagen
	Tema 3. Redacción de contrabriefing
II. Campaña Audiovisual	Tema 4. Conceptualización de fotografía, materiales técnicos de iluminación, tipos de cámara, uso de diferentes elementos para la cámara
	Tema 5. Conceptualización de tipos de plano, movimientos de cámara, planos especiales, encuadres y transiciones
	Tema 6. El videoclip
III. Conceptos básicos	Tema 7. Brainstorming
	Tema 8. Grabación y planificación – Organización del rodaje, búsqueda de localizaciones, estudios, alquiler de materiales técnicos, presupuestos
	Tema 9. Conceptualización de conversión de archivos, montaje, etalonaje, y exportación de videos

IV. Planificación, desarrollo y presentación del proyecto	Tema 10. Planificación de proyectos profesionales de Postproducción en Imagen y Sonido
	Tema 11. Desarrollo del proyecto
	Tema 12. Presentación del proyecto

## 7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	Total horas
Actividades teóricas	20 horas
Actividades prácticas	17,5 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios)	32 horas
Realización de pruebas	2,5 horas
Horas de trabajo del estudiante	40 horas
Preparación prácticas	8 horas
<b>Total de horas de trabajo del estudiante</b>	<b>120 horas</b>

## 8. METODOLOGÍA

Actividades teóricas	<p>Se utilizará principalmente la clase magistral, que consistirá fundamentalmente en la 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> <p>Hincapié en el estudio por casos y trabajo con brief de cliente Los proyectos siempre estarán relacionados con el campo audiovisual basados en la generación de videoclips, contando como trabajo la organización de producción, localización y postproducción, los clientes variarán cada año.</p>
----------------------	---

<p>Actividades prácticas</p>	<p>Sesiones de seguimiento, discusión y resolución de problemas relacionados con el proyecto final de la asignatura. De este modo se favorecerá el trabajo grupal de los estudiantes, las dinámicas de aprendizaje e investigación necesarias, y la resolución y monitorización de cuestiones específicas planteadas en cada grupo de trabajo.</p> <p>Presentación de contrabrief del proyecto a desarrollar al cliente. Sesiones de trabajo con correcciones sobre proyecto. Presentación final de proyecto por grupos.</p>
<p>Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios)</p>	<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 conocimientos con soltura en todo el proceso audiovisual para poder desarrollar sus proyectos independientes contando con sus propios recursos: búsqueda y organización de ideas y uso de técnicas y materiales para elaborar el proyecto.
- La capacidad de desarrollar piezas audiovisuales aplicadas a sus trabajos como diseñador gráfico.
- La capacidad de manejar el uso del video como herramienta para mejorar y ampliar los proyectos gráficos y artísticos.
- La capacidad de aplicar la metodología de investigación a un proyecto de diseño gráfico
- El dominio de las estrategias y criterios de decisión para la innovación y calidad.
- La capacidad de trabajar técnicas para la visualización de ideas a través de un brief de cliente real.

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 continua, personalizada e integradora:

- Continua 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	Participación y coherencia
Actividades prácticas	Ensayos y trabajos de investigación Ejercicios, tareas y actividades dentro o fuera del aula Proyecto final y exposición.
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

Actividades teóricas	Mediante la <b>participación</b> se constata la disposición activa del alumno en el aula y el seguimiento progresivo que va realizando de los contenidos impartidos.
Actividades prácticas	Mediante los <b>ensayos y trabajos de investigación</b> 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.  Mediante los <b>ejercicios, tareas y actividades</b> se verifica la correcta asimilación de contenidos de cada tema y/o bloque específico de la materia.  Con el desarrollo de un <b>proyecto</b> completo que incluya los principales puntos tratados durante el curso, el alumno demostrará haber asimilado el conjunto de los contenidos impartidos
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios)	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.

### 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
Participación y trabajos en clase	15%
Ensayos y trabajos de investigación	15%
Presentación y defensa del proyecto final	20%
Proyecto final	50%
<b>Total</b>	<b>100%</b>

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

Instrumentos	Ponderación
Presentación de la prueba específica para la evaluación con pérdida de evaluación continua.	20%
Realización, presentación y entrega de ejercicios prácticos	30%
Entrega y defensa de trabajo final	50%
<b>Total</b>	<b>100%</b>



### 9.3.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Instrumentos	Ponderación
Presentación de la prueba específica para la evaluación extraordinaria.	20%
Realización, presentación y entrega de ejercicios prácticos	30%
Entrega y defensa de trabajo final	50%
<b>Total</b>	<b>100%</b>

### 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	
<b>Total</b>	<b>100%</b>

## 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	
Semana 1-8	<b>Bloque I. Dirección de proyecto</b> <b>Bloque II. Campaña Audiovisual</b>	10 horas		
	Actividades teóricas			Clase magistral en la que se desarrollaran los contenidos concretos de la sección:
				<b>Tema 1. Presentación inicial del proyecto</b>
				<b>Tema 2. Comprensión de briefing y semiótica de la imagen</b>
				<b>Tema 3. Redacción de contrabriefing</b>
				<b>Tema 4. Conceptualización de fotografía, materiales técnicos de iluminación, tipos de cámara, uso de diferentes elementos para la cámara.</b>
				<b>Tema 5. Conceptualización de tipos de planos, movimientos de cámara, planos especiales, encuadres y transiciones.</b>
	<b>Tema 6. El videoclip</b>			

		El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.  Elaboración de contrabrief.		
	Actividades prácticas	Sesiones de seguimiento, discusión y resolución de problemas relacionados con el proyecto final de la asignatura. Elaboración de contrabrief Elaboración de videoclip Tutorización de proyecto de videoclip  Documentación de reuniones, sesiones de localización, casting y rodaje organizadas.	10 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.	12 horas	

	<b>Bloque III. Conceptos básicos</b>			
Semana 9-12	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollaran los contenidos concretos de la sección:	5 horas	
		Conceptualización del proyecto		
		<b>Tema 7. Brainstorming</b>		
		<b>Tema 8. Grabación y planificación-Organización del rodaje, búsqueda de localizaciones, estudios, alquiler de materiales técnicos, presupuestos...</b>		
		<b>Tema 9. Conceptualización de conversión de archivos, montaje, etalonaje, y exportación de videos.</b>		
	El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.			
	Actividades prácticas	Sesiones de seguimiento, discusión y resolución de problemas relacionados con el proyecto final de la asignatura.  Elaboración de videoclip. Tutorización de proyecto de videoclip Documentación de reuniones, sesiones de localización, casting y rodaje organizadas. Cronograma y organigrama de rodaje.	2,5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.	10 horas	

	<b>Bloque IV. Planificación, desarrollo y presentación del proyecto</b>			
Semana 13-14	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollaran los contenidos concretos de la sección:	5 horas	
		Conceptualización del proyecto		

		<b>Tema 10. Planificación de proyectos profesionales de Postproducción en Imagen y Sonido</b>		
		<b>Tema 11. Desarrollo del proyecto</b>		
		<b>Tema 12. Presentación del proyecto</b>		
		Primera revisión con el cliente.		
	Actividades prácticas	Sesiones de seguimiento, discusión y resolución de problemas relacionados con el proyecto final de la asignatura.  Elaboración de videoclip. Primera revisión con el cliente. Presentación visual y oral del proyecto final.	2,5 horas	4 horas
	Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.	10 horas	

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

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

## 11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Acceso a plató:
4 cabezas de flash Elinchrom BRX500
2 disparadores flash remoto
2 difusores flash octa
2 difusores flash rectangulares
4 pantallas LED
6 focos LED fresnel spot

1 difusor 5en1
2 palios 2x2m
1 slider motorizado
2 Canon 7D Mark II (24-105mm, 10-18mm, 70-200mm, 100mm)
6 pinzas americanas
6 ceferinos
1 trípode de foto
10 trípodes luces
2 cabezas de flash Elinchrom D-Lite RX 2
1 disparador flash remoto
1 difusor flash octa
1 difusor flash cuadrado
2 pantallas LED
2 focos LED fresnel spot
1 palio 2x2m
Acceso a ordenadores con Adobe Lightroom

### 11.1. Bibliografía general

Título	Tipografía en Movimiento, Diseñando en el tiempo y el espacio
Autor	Woolman, Matt
Editorial	Gustavo Gili, 2005

Título	Uncredited. Diseño gráfico y títulos de crédito
Autor	Solana, Gemma y BONEU, Antonio
Editorial	Index Book IX

Título	La fotografía paso a paso. Un curso completo
Autor	Michael Langford
Editorial	Hermann Blume Ediciones

### 11.2. Bibliografía complementaria

Título	Diseño audiovisual
Autor	Ràfols Rafael, COLOMER Antoni
Editorial	Colección GG Diseño. 2012

### 11.3. Direcciones web de interés

<a href="http://www.video2brain.com/es/">www.video2brain.com/es/</a>
<a href="http://vimeo.com">vimeo.com</a>
<a href="http://www.artofthetitle.com/">www.artofthetitle.com/</a>