

Curso 2024-25



Istituto Europeo di Design

Centro privado autorizado

GUÍA DOCENTE DE
Vídeo II

Título de Grado en
Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño

Especialidad de Diseño de Interiores

Fecha de actualización: 1 de septiembre de 2024

Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño.

Asignatura: Vídeo II

1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

Tipo	Optativa
Carácter	Teórico-práctica
Especialidad/itinerario/estilo/instrumento	Diseño de Producto, Interiores
Materia	Lenguajes y técnicas de representación y comunicación
Periodo de impartición	4º Curso / 8º Semestre
Número de créditos	4 ECTS
Departamento	Departamento didáctico, especialidad Departamento de Didáctica Especialidad Producto
Prelación/ requisitos previos	Sin prelación
Idioma/s en los que se imparte	Español

2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Núñez Márquez, Julio	
Gómez Arroyo, Fernando	

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

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Núñez Márquez, Julio		Producto
Gómez Arroyo, Fernando		Interiores

4. COMPETENCIAS

Competencias transversales

CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.

CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.

CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

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

CT4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

Competencias generales

CG12 Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.

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

CG13 Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.

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

CEP11 Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.

CEP12 Dominar la tecnología digital específica vinculada a la comunicación de proyectos de diseño de producto.

CEP9 Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Ser capaz de experimentar con el manejo de la cámara digital para la realización de videos.
- Ser capaz de experimentar en la edición de videos.
- Argumentar conceptos de composición cinematográfica e iluminación avanzados.
- Argumentar conceptos de escritura visual y técnica a la comunicación de un proyecto de diseño.
- Ser capaz de desarrollar la dirección artística de una pieza audiovisual ligada a la comunicación de un proyecto de diseño.

6. CONTENIDOS

Bloque temático (en su caso)	Tema/repertorio
I. La estructura visual en una pieza audiovisual.	Tema 1. Guión, historia, sinopsis y escritura visual.
	Tema 2. Composición y movimiento.
	Tema 3. La iluminación.
II. Dirección artística y rodaje.	Tema 4. Conceptos de dirección artística.
	Tema 5. Planificación y grabación.
III. Edición avanzada.	Tema 6. Efectos y transiciones.
	Tema 7. Finalización de la pieza.

7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	Total horas
Actividades teóricas	15,5 horas
Actividades prácticas	13 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	32 horas
Realización de pruebas	11,5 horas
Horas de trabajo del estudiante	16 horas
Preparación prácticas	26 horas
Realización de pruebas	6 horas
Total de horas de trabajo del estudiante	120 horas

8. METODOLOGÍA

<p>Actividades teóricas</p>	<p>Se utiliza principalmente la clase magistral: exposición de contenidos mediante la presentación o explicación por parte del docente y que se apoya en el uso de las TIC's.</p> <p>Durante dicha exposición se podrán plantear preguntas, resolver las dudas que puedan presentarse, orientar la búsqueda de información, ocasionar el debate individual o en grupo, etc.</p> <p>En estas sesiones se imparte el contenido de la asignatura proponiendo inputs de información trilaterales (docente-alumno-grupo de alumnos) y desarrollándose de manera tangible en ejercicios destinados a formar parte de las actividades prácticas.</p> <p>Al finalizar este tipo de sesiones se proponen una serie de trabajos o tareas que el estudiante o grupo de estudiantes desarrolla en las actividades prácticas.</p>
<p>Actividades prácticas</p>	<p>Las actividades prácticas serán de dos tipos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Caso: técnica en la que los alumnos analizan situaciones profesionales presentadas por el profesor, con el fin de realizar una conceptualización experiencial y realizar una búsqueda de soluciones eficaces. En estos casos se aborda el desglose visual de diferentes escenas de una pieza audiovisual para posteriormente realizarla y aplicarla a la comunicación de un proyecto, ya sea en lo conceptual como en lo formal o funcional. ● Aprendizaje basado en proyectos: situaciones en las que el alumno debe explorar y trabajar un problema práctico aplicando conocimientos interdisciplinarios. En este caso, debe producir un video aplicado a un proyecto en curso de otra asignatura. <p>Presentación de proyectos: exposición del proyecto asignado a un estudiante.</p>
<p>Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)</p>	<p>Taller de design realizado con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases. En estas sesiones de apoyo al trabajo propuesto para el desarrollo de la asignatura el estudiante podrá resolver dudas y profundizar en los contenidos impartidos en las actividades teóricas y/o prácticas.</p>

9. CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

9.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Actividades teóricas	Se solicitará la participación en los debates generados en las sesiones teóricas.
Actividades prácticas	Se planteará el desarrollo de entregables (trabajos prácticos de resolución de problemas), de desarrollo individual o grupal, en relación a los contenidos del curso. Se definirán unos requisitos de entrega específicos para cada entrega.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	Se planteará la asistencia y participación al taller de design.

9.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Se evaluará:

- Ser capaz de experimentar con el manejo de la cámara digital para la realización de videos.
- Ser capaz de experimentar en la edición de videos.
- Argumentar conceptos de composición cinematográfica e iluminación avanzados.
- Argumentar conceptos de escritura visual y técnica a la comunicación de un proyecto de diseño.
- Ser capaz de desarrollar la dirección artística de una pieza audiovisual ligada a la comunicación de un proyecto de diseño.

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.

Actividades teóricas	<ul style="list-style-type: none"> • Participación en los debates generados en las sesiones.
Actividades prácticas	<p>Evaluación del análisis de casos. Realización, presentación y entrega en fecha establecida del proyecto final individual propuestos relacionado con los contenidos del curso:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluación de la práctica realizada • Evaluación de las conclusiones o proyecto presentado: pieza audiovisual
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	Asistencia y participación en las sesiones de taller de design.

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, en principio, del 80% (mínimo).
3. En aquellos casos en los que el estudiante no cumpla con los requisitos exigidos para la evaluación continua presentará una entrega específica para la evaluación con pérdida de evaluación continua que podrá constar de aquellas partes que se estimen oportunas, quedando reflejados sus correspondientes pesos relativos en el apartado correspondiente de esta guía.
4. En cualquier caso, el estudiante contará con una convocatoria extraordinaria cuya estructura, instrumento de evaluación y calificación queda explicitado en esta guía.
5. Para optar a evaluación continua, se deben entregar todos y cada uno de los trabajos prácticos propuestos en la fecha establecida.

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

Instrumentos	Ponderación
Análisis de casos	20%
Realización, presentación y entrega de proyecto	70%
Participación en sesiones críticas: taller, correcciones, debates...	10%
Total	100%

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

Instrumentos	Ponderación
Realización, presentación y entrega de proyecto de curso	60%
Realización de prueba específica para la evaluación con pérdida de evaluación continua	40%
Total	100%

9.3.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Instrumentos	Ponderación
Realización, presentación y entrega de proyecto de curso	60%
Realización de prueba específica para la evaluación extraordinaria	40%
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

Sesión	CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE ASOCIADA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	Total horas presenciales	Total horas no presenciales	
Sesión 1	Tema 1: Guión, historia, sinopsis y escritura visual.			
	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Guión, historia...). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	2,5 horas	3 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	

TEMA 1: Guión, historia, sinopsis y escritura visual				
Sesión 2	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Guión, historia...). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto Actitud proactiva en el aula compartiendo los conocimientos, experiencias y herramientas aportadas en la tutoría	0.5 horas	

TEMA 2: Composición y movimiento.				
Sesión 3	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Composición y movimiento). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto Actitud proactiva en el aula compartiendo los conocimientos, experiencias y herramientas aportadas en la tutoría	0.5 horas	

TEMA 2: Composición y movimiento.				
Sesión 4	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Composición y movimiento). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto Actitud proactiva en el aula compartiendo los conocimientos, experiencias y herramientas aportadas en los visionados.	0.5 horas	

TEMA 3: La iluminación.				
Sesión 5	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (La iluminación). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

TEMA 3: La iluminación.				
Sesión 6	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (La iluminación). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

TEMA 4: Conceptos de dirección artística.				
Sesión 7	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Dirección artística). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

TEMA 4: Conceptos de dirección artística.				
Sesión 8	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Dirección artística). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	1 hora	2 horas

	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

	TEMA 5: Planificación y grabación.			
Sesión 9	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Planificación y grabación). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

	TEMA 5: Planificación y grabación.			
Sesión 10	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Planificación y grabación). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

	TEMA 6: Efectos y transiciones.			
Sesión 11	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Efectos y transiciones). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

TEMA 6: Efectos y transiciones.				
Sesión 12	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Efectos y transiciones). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

TEMA 7: Finalización de la pieza.				
Sesión 13	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Finalización pieza). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

TEMA 7: Finalización de la pieza.				
Sesión 14	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Finalización pieza). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

Entrega final				
Sesión 15	Otras actividades formativas	Taller de design.	4 horas	
	Evaluación	Entrega de pieza final	2,5 horas	6 horas

Sesión 16	Entrega de notas, corrección y calificación.			
	Evaluación	Corrección y calificación de test final teórico y de proyectos y entrega de notas.	2,5 horas	

11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Todo el material didáctico estará disponible en la plataforma virtual

11.1. Bibliografía general

Título	After Effects for Designers: Graphic and Interactive Design in Motion
Autor	Chris Jackson
Editorial	Routledge

Título	Design for Motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design
Autor	Austin Shaw
Editorial	Routledge

Título	Adobe After Effects CC Classroom in a Book (2019 Release)
Autor	Lisa Fridsma, Brie Gyncild
Editorial	ADOBE PR

11.2. Bibliografía complementaria

Título	Graphic Design Thinking (Design Briefs)
Autor	Ellen Lupton
Editorial	Princeton Architectural Press

Título	Animated Storytelling: Simple Steps For Creating Animation and Motion Graphics
Autor	Liz Blazer
Editorial	Peachpit Press Publications

11.3. Direcciones web de interés

www.maxon.net/es/

<http://www.saffron-consultants.com>

www.adobe.com/products/aftereffects.html