

# DISEÑO GRÁFICO EN MOVIMIENTO

## Datos generales de la Asignatura

Curso	3º	Horas lectivas semanales	4
Materia	LTRC	ECTS totales	8
Tipo de materia	Básica		
Departamento	Departamento de Estudios Superiores de Diseño		
Especialidad	Diseño Gráfico		
Duración	Anual		
Requisitos Previos	Representación vectorial 1º Fotografía digital y medios audiovisuales 1º		

## Descripción y contextualización de la asignatura en el marco de la titulación

La presencia de los elementos del diseño gráfico en movimiento en la producción de piezas comerciales, de divulgación o de ficción es tan evidente que ha conducido a incentivar su reflexión; elementos como el color, la tipografía y el grafismo ya son recursos narrativos en la práctica audiovisual.

Los elementos de diseño gráfico pueden pasar de apoyar un producto audiovisual a ser constructores de la estructura narrativa y estética como nuevo producto, basándose principalmente en su forma de procesar contenidos lineales.

## Descriptorios de la asignatura

Del storyboard a la pantalla. Diseño gráfico en televisión. La retícula compositiva en movimiento. Tipología de los grafismos. Creación de contenidos multimedia: cabeceras, imagen sintética, grafismo, continuidad, animaciones, efectos visuales. Herramientas para el grafismo. Tipografía en movimiento: los títulos de crédito: historia y creación. Formatos y soportes audiovisuales. Técnicas y procesos de animación. Sistema de partículas. Diseño del movimiento. La identidad corporativa en movimiento. Estética de los Motion Graphics. Forma y comunicación en el diseño de Motion Graphics. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

## Competencias

Transversales	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 13, 14
Generales	1, 2, 3, 4, 5, 9, 10, 15, 18, 22
Específicas	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12

## Organización de contenidos y cronograma de la asignatura

			semana
			s
U1	Historia del diseño audiovisual	• Forma y comunicación en el diseño audiovisual.	5
U2	Metodología del diseño gráfico en movimiento	• Del story-board a la composición digital.	5
U3	Técnicas y recursos para el	• Técnicas de animación.	6

	proyecto de diseño gráfico en movimiento y su narrativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipografía en movimiento.</li> </ul>	
U4	Herramientas para el grafismo audiovisual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entornos analógicos y digitales.</li> </ul>	10
U5	Desarrollo de proyectos de diseño gráfico en movimiento	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipología de contenidos para la televisión, el cine y aplicaciones audiovisuales corporativas.</li> </ul>	10

**Metodología**

Principios metodológicos generales	<p>Esta asignatura se impartirá a través de dos sistemas aplicables al aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El primer será un sistema de seminarios específicos para el aprendizaje de procedimientos digitales a través de software específico.</li> <li>• El segundo método serán clases teóricas para conocer la historia del diseño aplicada a los medios audiovisuales, así como la naturaleza narrativa y dinámica de las mismas.</li> </ul> <p>Asimismo se dedicarán horas de clase para revisar y tutorizar las actividades y los proyectos del alumnado, para las exposiciones públicas de las investigaciones realizadas por los alumnos.</p> <p>Dada la alta asignación de horas para el desarrollo de actividades fuera del aula, muchas actividades [sus recursos e impartición] se trasladarán a la plataforma digital.</p>	
Actividades presenciales	Tipo	ETCS
	Exposiciones del docente	2,26
	Coordinación – motivación – documentación	0,2
	Proyectos y pruebas individuales	2
	Exposiciones	0,2
	Seminarios y charlas	1,1
	Total	5,76
Actividades no presenciales	Tipo	ETCS
	Preparación de proyectos individuales	1,24
	Investigación	1
	Total	2,24

**Evaluación**

Principios y criterios de evaluación	<p>En la evaluación se incluyen la asistencia obligatoria a los seminarios y clases teóricas, o en su defecto la realización de pruebas teóricas escritas y pruebas prácticas para determinar la adquisición del contenido teórico.</p> <p>Los trabajos prácticos se realizarán individualmente [proyectos individuales de creación de diseño gráfico en movimiento.]</p>
--------------------------------------	---

	Tipo de prueba	Número de Pruebas
	Exámenes escrito de desarrollo	1
	Proyectos/Actividades de clase	12
	Proyectos/Trabajos	4
	Pruebas tipo Test	0
	Exámenes Orales	0
	Otro tipo de pruebas	0
Aclaraciones y comentarios	<p>Se realizarán cuatro Trabajos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabajo 1: Video presentación</li> <li>- Trabajo 2: Títulos de crédito</li> <li>- Trabajo 3: Canal de Televisión</li> <li>- Trabajo 4: Video Corporativo</li> </ul> <p>El resto de actividades formarán parte de los seminarios y servirán para fortalecer los conocimientos de determinadas herramientas del software.</p>	
Instrumentos y técnicas de evaluación	<p><b>I. De la asistencia, la participación y el respeto:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>A. Registro/Observación del docente de asistencia y participación y respeto,</li> <li>B. Asistencia y Participación en Seminarios y Sesiones Expositivas,</li> <li>C. Asistencia y seguimiento de tutorías de proyecto</li> </ul> <p><b>II. De los conocimientos teóricos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>A. Pruebas escritas</li> </ul> <p><b>III. De las habilidades y conocimientos aplicados</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>A. Ejecución de Proyectos en grupo o individuales,</li> <li>B. Presentación de Proyectos en grupo o individuales</li> </ul>	
Porcentaje máximo de faltas admisible para considerar la asistencia	40 %	
Fórmulas de evaluación numérica	Alumnado asistente:	
	Parte [I]	20%
	Parte [II]	0%
	Parte [III]	70%
	Alumnado no asistente:	
	Parte [I]	0%
	Parte [II]	40%
	Parte [III]	60%

**Recursos**

- Presentaciones didácticas
- Documentación visual en formato video.

- Publicaciones corporativas
- Pizarra
- Soporte para la proyección.
- Equipos informáticos y soportes de almacenamiento digital.
- Acceso a internet
- Software de postproducción de video e imagen para la realización de las actividades.

***Bibliografía***

- RÀFOLS, P, Colomer, A. “Diseño audiovisual”. Colección. GG Diseño
- HERVÁS IVARS, C. “El diseño gráfico en televisión” Ed. Catedra
- WOOLMAN, M. “Tipografía en movimiento”. GG Diseño
- MONGE BAUZA, D. “El Libro del Diseño Audiovisual: Pautas y ejercicios prácticos para su desarrollo”
- MEYER, C., MEYER, T. “Creating Motion Graphics with After Effects: Essential and Advanced Techniques” Ed. Focal Press

***Alumnado con discapacidad***

Normativa a considerar	<p>Tanto el Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Grado de Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación en su Disposición adicional primera como el Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía en su Disposición adicional única hacen referencia al alumnado con discapacidad en los Estudios Superiores de Diseño.</p> <p>Igualmente, la Ley 51/2003, de 2 de diciembre, de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad, obliga a arbitrar los medios para el acceso al currículo de estos estudios.</p>
Medidas a tomar	<p>El Departamento de Estudios Superiores de Diseño (DESD) ha considerado la necesidad de implementar las medidas de acceso al currículum que el alumnado con discapacidad pueda necesitar. Expresamente se incluye el compromiso de entregar o indicar la fuente de todos los contenidos y de todas las actividades por escrito al alumnado con discapacidad auditiva así como adaptar los contenidos al alumnado con discapacidad visual de forma que éstos, mediante convenio con entidades especializadas, puedan ser accesibles.</p> <p>Se adaptarán todos los instrumentos de evaluación de igual forma que la documentación relativa a los contenidos y actividades. Igualmente el DESD solicita a la dirección del centro la accesibilidad física para aquellas personas con discapacidades motoras. Dado que se trata de enseñanzas post-obligatorias y post-secundarias no tienen lugar las adaptaciones significativas</p>

del currículo ni la modificación de los criterios de evaluación ni los objetivos de las asignaturas.

### ***Alumnado repetidor***

Principios generales	Este plan de recuperación pretende proporcionar a los alumnos matriculados en su segunda convocatoria una vía de formación y evaluación alternativa al alumnado que asiste con regularidad al aula. Para ello, se pondrá a su disposición, instrumentos para su formación autónoma, actividades para consolidar las competencias que debe adquirir y que, en definitiva, le permitirán alcanzar las habilidades necesarias para superar la asignatura en la convocatoria correspondiente.
Instrumentos de autoformación	Bibliografía indicada por el docente, Recursos (documentos pdf, videos y enlaces de la web) clasificados por temáticas en la plataforma de docencia a distancia Moodle ( <a href="http://www.eagaulalibre.es">www.eagaulalibre.es</a> ), Actividades para consolidar los contenidos, disponibles en la plataforma de docencia a distancia Moodle ( <a href="http://www.eagaulalibre.es">www.eagaulalibre.es</a> )
Tutorías	El alumnado podrá citarse con el profesor responsable de la asignatura en sus horas de tutoría para que este le auxilie en relación a las dudas que de los contenidos conceptuales se puedan derivar.
Fechas de evaluación y calificación	Las fechas de los exámenes se indicarán con antelación. Los trabajos/actividades se entregarán en Junio, el mismo día del examen. a) Si el alumno/a se evalúa en convocatoria ordinaria Texto modelo b) Si el alumno/a se evalúa en convocatoria extraordinaria Texto modelo
Instrumentos y técnicas de evaluación	[I] Conocimientos teóricos: Pruebas escritas objetivas. [II] Habilidades y conocimientos prácticos: Proyectos/ Trabajos / Actividades
Fórmula de calificación numérica	[I] 40% + [II] 60%

