GRADO EN DISEÑO

Módulo	COMPLEMENTARIO
Materia	IMAGEN
Asignatura	CÓDIGO: 804105 NOMBRE: **AUDIOVISUALES**

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Curso:	Cuarto
Carácter:	Obligatoria
Impartición:	1er semestre o 2º semestre
Carga Docente:	6 ECTS
Teórica	3 ECTS
Práctica	3 ECTS
Tutorías	6 horas/semana

Departamento responsable: DISEÑO E IMAGEN
Coordinador: José Cuevas Martín
Correo electrónico: joscueva@ucm.es
Teléfono: 91 3943653

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

DESCRIPTOR

Iniciación al lenguaje audiovisual como herramienta para la expresión artística e introducción a sus fundamentos y procesos técnicos.

OBJETIVOS

Objetivos generales:

- OG.1. Proveer a los estudiantes de las capacidades para obtener un perfil de Diseñador Experto que pueda sostener sus actividades en todos aquellos aspectos técnicos del diseño desde la primera fase de concepción hasta las fases últimas de producción y distribución.
- OG.2. Dotar al estudiante de una formación que le permita actuar como un Diseñador experto que, al mismo tiempo, sea capaz de integrarse profesionalmente asimilando los códigos de buena conducta que han de regir la práctica profesional.
- OG.3. Promover en el estudiante el conocimiento y el dominio de las habilidades que son propias de la manera de pensar y trabajar de los diseñadores en el ejercicio de su labor.
- OG.4. Fomentar una aproximación al diseño orientada al conocimiento de sus diferentes modalidades y tradiciones, a la comprensión de los procesos técnicos y tecnológicos, así como al conocimiento de los materiales y las habilidades técnicas necesarias para trabajar con ellos.
- OG.11. Capacitar a los graduados españoles para poder continuar con unos estudios de postgrado nacionales o europeos
- OG.12. Todo lo cual se puede resumir en un objetivo primordial: que la titulación se dirige a potenciar la formación integral de los diseñadores dotándoles de una base adecuada para

intervenir en el desarrollo, proyección y producción de la cultura material y visual del hombre en su dimensión social, cultural, estética y económica.

Objetivos específicos:

- Conocer los recursos narrativos y expresivos del lenguaje audiovisual, en relación con el diseño.
- Comprender y utilizar los fundamentos de la grabación y edición de vídeo, sus métodos y procesos de trabajo.
- Conocer los distintos estándares de vídeo, sus *codecs* y formatos, y saber emplearlos por su adecuación a cada tarea.
- Entender la relación entre el sonido y la imagen, y su implicación en la construcción del significado de la pieza.
- Conocer las corrientes y tendencias principales del audiovisual profesional y artístico.

COMPETENCIAS

Competencias generales:

- CG.1. Comprender y utilizar el lenguaje y las herramientas gráficas para modelizar, simular y resolver problemas, reconociendo y valorando las situaciones y problemas susceptibles de ser tratados en el ámbito del Diseño.
- CG.5. Conocer las posibilidades operativas de las herramientas informáticas y familiarizarse con el manejo de los programas adecuados a cada una de las actividades inherentes a las diferentes áreas del Diseño.

Competencias específicas:

- CE.2. Aplicar una metodología adecuada al proceso de la elaboración del proyecto.
- CE.3. Conocer y utilizar adecuadamente las herramientas y técnicas tradicionales y digitales más adecuadas a la resolución de los problemas específicos que sean planteados en el campo del diseño.
- CE.7. Ser capaz de realizar trabajos profesionales en los campos del diseño gráfico, objetual, escenográfico y en los nuevos medios.
- CE.8. Conocer y entender las teorías y corrientes de pensamiento relativas a los estudios de la imagen y del diseño.

CONTENIDOS

1. Seguridad, higiene y buenas prácticas en la asignatura. Mantenimiento y cuidado de los equipos técnicos.
2. Naturaleza de la imagen técnica audiovisual. Breve Historia de los medios audiovisuales: cine, televisión, experimental y publicidad.
3. La fotografía en el audiovisual. Dirección de fotografía, iluminación y operación de cámara.
4. La tecnología video: formatos, compresión, muestreo, almacenamiento y distribución.
5. El sonido: características y propiedades. Tecnología. Formas de captura. Los micrófonos y grabadoras digitales.
6. La producción audiovisual: técnicas de producción de obras documentales, de ficción, publicitaria y experimental.
7. Teoría del guion y de la narrativa audiovisual. Imagen-palabra en el audiovisual.
8. Realización 1. El lenguaje audiovisual: el espacio y el tiempo. Planificación, técnica del story board, diseños de planta.

9. Realización 2. La puesta en escena.
10. El montaje cinematográfico. Evolución, teorías y técnicas.
11. El documental. Evolución, formatos y estilos narrativos.
12. Postproducción de sonido y banda sonora.
13. Prácticas de Diseño gráfico audiovisual: títulos de créditos, cabeceras, y titulación.
14. La investigación en el campo del audiovisual.

METODOLOGÍA

El método a seguir en el desarrollo de los contenidos tiene la siguiente estructura:

- Introducción al tema, donde se pretende exponer de manera sucinta los contenidos a tratar.
- Desarrollo teórico de los contenidos. En la mayoría de los casos se pondrán ejemplos prácticos mediante problemas resueltos, clasificados por tipos, según las ideas o conceptos más significativos de cada contenido tratado.
- Propuesta de ejercicios. Se pretende que los estudiantes comprueben si van asimilando los conceptos explicados según se van tratando.
- Cuestiones y problemas. Al final de cada tema se desarrollarán estas actividades para contribuir a que los estudiantes refuercen los conocimientos adquiridos.

Actividad Formativa:

Actividad	Competencias generales y específicas	ECTS
Lecciones magistrales centradas en contenidos teóricos con exposiciones y explicaciones con apoyo de referencias visuales. Clases de presentación de ejercicios, trabajos o proyectos a desarrollar. Resolución de ejercicios individualmente o en grupos. Exposición y presentación de trabajos ante el profesor. Debates dirigidos por el docente y realización de exámenes programados.	CG1. CG5. CE2. CE.3. CE.7. CE.8	3
Realización por parte del estudiante de los ejercicios y propuestas indicadas por el docente.	CE2. CE.3. CE.7. CE.8	60-70% de los 3 ECTs de trabajo autónomo del estudiante.
Investigación bibliográfica y fuentes auxiliares. Empleo del Campus Virtual. Preparación de evaluaciones. Lectura y estudio. Resúmenes teóricos. Visitas a museos y exposiciones. Visionados.	CG1. CG5.	40-30% de los 3 ECTs de trabajo autónomo del estudiante.

Actividad del estudiante:

- Estudio de los contenidos teóricos.
- Realización en clase y entrega de ejercicios breves de aplicación de cada una de las unidades temáticas.
- Proyectos de aplicación. en los que el alumno profundiza en los fundamentos del diseño, en la percepción visual de la forma y en el contenido y el uso de las imágenes.
- Breves proyectos personales de investigación sobre temas que se desarrollan en los contenidos de la asignatura.
- Participación en debates, talleres, ejercicios en grupo y otras actividades de clase.

Cronograma

Las actividades que los estudiantes han de realizar a lo largo del curso se expondrán por el profesor al comienzo de éste.

EVALUACIÓN

- Evaluación continua a través del seguimiento del trabajo en el aula.
- Evaluación continua de la exposición de trabajos autónomos y de sus resultados.
- Evaluación global del proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias y conocimientos.
- Calificación numérica de 0 a 10 según la legislación vigente.
- El rendimiento académico del estudiante se evalúa proporcionalmente del modo siguiente:
    - Trabajo tutelado del estudiante por el profesor supondrá un 20-30% del total.
    - Trabajo autónomo del estudiante, el 50-70% del total.
    - Corrección realizada por el profesor en exámenes, tutorías y controles el 10-20% del total.

BIBLIOGRAFÍA

Arheim, R. (1986). *El cine como arte*. Barcelona: Ed. Paidós.
Aumont, J. (1983). *Estética del cine*. Barcelona: Ed. Paidós.
Barnouw, E. (1996). *El documental: historia y estilo*. Ed. Gedisa.
Barroso, J. (2008). *Realización audiovisual*. Ed. Síntesis.
Bazin, A. (2000).*¿Qué es el cine?* Ed. Rialp.
Bordwell, D. y Thompson, K. El arte cinematográfico. Paidós, 1995.
Burch, Noël. Praxis del cine. Fundamentos, 2008.
Eisenstein, S. M. Reflexiones de un cineasta. Lumen, 1990
Katz, S. D. (2000). *Plano a plano*. Plot Ediciones.
Kracauer, S. (1996).*Teoría del cine. La redención de la realidad física.* Ed. Paidós.
Krasner, Jon. Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics. Focal Press, 2003.
LoBrutto, Vincent. The Filmmaker's Guide to Production Design., 2002.
Murch, W. (2003). *En el momento del parpadeo.*. Ocho y medio.
Olson, R. L. (2008). *Conceptos básicos de la dirección artística en cine y televisión.*
Stam, R. Teorías del cine. Paidós, 2000.
Stam, R., Burgoyne, R., Fitterman-Lewis, S. (1999). *Nuevos conceptos de la teoría del cine*. Ed. Paidós.
Tarkovski, A. (2002) *Esculpir en el tiempo,* Madrid: *Ed.* Rialp.
Truffaut, F. (2010). *El cine según Hitchcock*. Ed. Alianza editorial.