

GUÍA DOCENTE PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO: AUDIOVISUAL

Especialidad: GRÁFICO

Fecha aprobación: 22/06/2026

Fechas revisiones:

1. DATOS DE LA ASIGNATURA

Curso: 3º

Anual/semestral: 2do semestre

Tipo de asignatura: Obligatoria especialidad Materia: Proyectos de diseño gráfico

Horas de docencia semanales: 6

Horas de trabajo totales: 224

ECTS: 8

Departamento: Proyectos

Plan de estudios: resolución 11 de marzo de 2024

2. INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

El alumnado adquiere los conocimientos y metodologías específicas para el desarrollo de proyectos complejos en el ámbito del diseño gráfico audiovisual, la narrativa audiovisual y publicitaria y el diseño de interactivos, así como los fundamentos teóricos y lenguajes que condicionan el desarrollo de los mismos. A partir de estos fundamentos, el alumnado debe ser capaz de manejar sistemas y métodos de trabajo para el desarrollo de proyectos audiovisuales.

3. COMPETENCIAS

La adquisición de las competencias descritas a continuación será necesaria para superar la asignatura:

→ Competencias generales

CG1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos, CG3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica, 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, CG17 Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales, CG18 Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos

→ 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, CT6 Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal, CT7 Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo, CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos, CT9 Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos, CT12 Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada, CT15 Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional

→ Competencias específicas

CEG1 Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos completos, CEG4 Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos, CEG5 Establecer estructuras organizativas de la información, CEG6 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica, CEG7 Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.

→ Competencias digitales

El Plan Digital de Centro (PDC) recoge en su epígrafe 6.1 la integración gradual y adaptada de las TIC a los estudios superiores de diseño, con expresión de las competencias digitales (incluidas las referentes al uso de la IA en el proceso de aprendizaje), propuestas de indicadores de logro y recursos digitales.

4. CONTENIDOS

Definición y realización de proyectos. Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. El trabajo en equipo. El diseño gráfico audiovisual. Preproducción, producción y postproducción de proyectos de imagen en movimiento. Diseño interactivo. Sistemas de interacción. Gestión de contenidos. Representación gráfica de la información. Usabilidad y accesibilidad. Sistemas multimedia. Mapas de navegación. La representación gráfica de la información: Infografía para pantalla. Grafismo en TV: Elementos de continuidad y aplicaciones de la marca. Elaboración de proyectos interdisciplinares integrados.

Trabajo presencial 108 horas	Temporalización de contenidos 224 horas	Trabajo autónomo 116 horas
54	Grafismo en TV. Elementos de continuidad y aplicaciones de la marca. Créditos cinematográficos. El diseño gráfico audiovisual. Preproducción, producción y postproducción de proyectos de imagen en movimiento. Narrativa audiovisual y publicitaria: La representación gráfica de la información: Infografía para pantalla.	58
54	Sistemas de interacción. Gestión de contenidos. Representación gráfica de la información. Usabilidad y accesibilidad. Sistemas multimedia. Mapas de navegación. La representación gráfica de la información: Infografía para pantalla. Página de inicio. Redacción de contenidos. Vínculos. Imágenes y animación. Publicidad. Estructura y manejo de la aplicación. Accesibilidad.	58

5. VOLUMEN DE TRABAJO**→ Actividades de trabajo presencial****horas**

Asistencia a clases teóricas lectivas

28

Asistencia a clases prácticas lectivas	80
Realización de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	0
TOTAL	108

→ **Actividades de trabajo autónomo** **horas**

Preparación y realización autónoma de trabajos prácticos y/o proyectos	104
Horas de estudio y preparación de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	0
Talleres de especialización	4 (taller de fotografía), 8 (taller de medios audiovisuales)
TOTAL	116

6. METODOLOGÍA

La metodología será dinámica, flexible, participativa. Consiste en clases presenciales teóricas en las que el profesor explicará los contenidos y mostrará ejemplos. Clases teórico-prácticas en las que se potenciará el intercambio de opiniones y el debate entre los miembros del grupo. Clases prácticas en las que el alumnado deba aplicar los conocimientos adquiridos a proyectos o actividades. Tutorías. Actividades de desarrollo individual: Proyectos individuales. Actividades de trabajo en grupo: Ejercicios y trabajos sobre problemas concretos. Presentación pública de trabajos. Visitas y talleres. Evaluación.

Para atender a las/os alumnos/as con necesidades específicas y de apoyo educativo se aplicarán adaptaciones no significativas que afectarán a la metodología, sin merma en la adquisición de competencias, y siguiendo las indicaciones del Plan de Atención a la Diversidad.

→ **Actividades de trabajo presencial**

Clases presenciales teóricas en las que el profesor explicará los contenidos y mostrará ejemplos. Clases teórico-prácticas en las que se potenciará el intercambio de opiniones y el debate entre los miembros del grupo. Clases prácticas en las que el alumnado deba aplicar los conocimientos adquiridos a proyectos o actividades.

→ **Actividades de trabajo autónomo**

Preparación de proyectos fuera del aula: Búsqueda de información, generar recursos propios para la resolución del proyecto o actividad. Materialización del proyecto (desarrollo del prototipo, memoria metodológica, elaboración de presentaciones propias para defensa pública).

7. EVALUACIÓN

→ **Procedimiento de evaluación**

La evaluación del proceso de aprendizaje de la materia se basará en el grado de consecución de las competencias de la asignatura y de los resultados de aprendizaje de la materia, tomando como referencia los criterios de evaluación.

Evaluación inicial: Se evaluarán los conocimientos previos del alumnado así como sus actitudes, capacidad e incluso motivación, con el fin de que nuestra intervención sea ajustada a sus necesidades.

Evaluación formativa: Evaluación a lo largo de todo el proceso formativo. Tiene carácter regulador, orientador y autocorrector del proceso educativo. Se realizará tomando como referencia las actividades desarrolladas por las/los estudiantes, que se consideran actividades de evaluación, y se valorará tanto sus avances como la idoneidad de las propias actividades.

Evaluación sumativa/final: Se aplicará al final del curso para llegar a una evaluación global en la que se pongan de manifiesto el grado de adquisición de las competencias de la asignatura por parte del alumnado.

→ **Estudiantes que no asisten a clase y/o no es posible realizar un seguimiento continuado**

La falta de asistencia a clase de modo reiterado puede provocar la imposibilidad de la aplicación correcta de los criterios de evaluación y la propia evaluación continua.

El porcentaje de faltas de asistencia, justificadas e injustificadas, que pueden originar la imposibilidad de aplicación de la evaluación continua se establece en el 30% del total de horas lectivas de la asignatura. La/el estudiante que se vea implicado en esta situación se someterá a una evaluación final.

Las/os estudiantes con la asignatura pendiente pueden asistir regularmente a clase y hacer un seguimiento normal de la asignatura. Si por incompatibilidad del horario académico no es posible la asistencia, estas/os estudiantes se someterán a una evaluación final.

→ **Estudiantes evaluados por un tribunal**

El alumnado en cuarta convocatoria que solicite ser calificado por un tribunal, así como todo el alumnado de convocatoria extraordinaria, serán calificados por un tribunal. Estas/os estudiantes podrán asistir a clase. El/la docente de la asignatura podrá orientarlos, corregirlos y asesorarlos, pero no podrá evaluarlos.

7.1 INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

Proyectos: Definición del problema, elementos del problema, recopilación de datos, análisis de datos, creatividad, materiales y técnicas, experimentación y solución. Se especifica en cada propuesta los elementos mínimos a presentar (digitales e impresos). Memoria: La memoria metodológica es un documento técnico que sistematiza, narra y justifica los pasos, métodos, técnicas y obstáculos superados durante una investigación o proyecto. Se indican en cada propuesta los apartados mínimos. Presentación y defensa oral del proyecto: Todos los proyectos se presentan al grupo y se establece un debate crítico sobre ellos.

7.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CEv. 1. Conocer las distintas áreas del diseño gráfico audiovisual. CEv. 2. Conocer, aplicar y diferenciar las distintas fases del proyecto en cuanto a preproducción, producción y postproducción de proyectos de imagen en movimiento. CEv. 3. Conocer y aplicar las funciones del diseño interactivo y los sistemas de interacción. CEv. 4. Generar mapas de navegación. CEv. 5. Conocer, diferenciar y aplicar los elementos de continuidad del grafismo en TV. CEv. 6. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño gráfico audiovisual de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos planteados.

7.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Para superar la asignatura es indispensable entregar todos los proyectos propuestos, así como sus memorias metodológicas correspondientes, y obtener una media ponderada superior a 5,00.

A. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR LA/EL DOCENTE

→ **Estudiantes que asisten a clase: evaluación continua**

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS

Proyectos: 60% (C. Ev 1, 2, 3, 4, 5) Memoria y metodología: 30% (C. Ev 1, 6)

90%

EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN 0	0%
PARTICIPACIÓN ACTIVA C. Ev.1	10%

→ Estudiantes que no asisten a clase: evaluación final

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Proyectos: 60% (C. Ev.1, 2 ,3 ,4, 5). Memoria y metodología: 40% (C. Ev.1, 6).	100%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN 0	0%

B. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR TRIBUNAL (4ª y 5ª convocatoria)

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Proyectos: 60% (C. Ev.1, 2 ,3 ,4, 5). Memoria y metodología: 40% (C. Ev.1, 6).	100%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN 0	0%

8. UTILIZACIÓN DE LA IA**Se permite el uso de IA Generativa con restricciones.**

El uso de IA generativa está permitido en ciertas tareas de esta asignatura.

Para conocer en cuáles se permite, se aconseja revisar con detalle las especificaciones de dichas tareas cuando éstas aparezcan en Google Classroom y/o en el temario detallado.

Es responsabilidad del/de la estudiante conocer y aplicar estos requisitos específicos.

En todas las actividades evaluables en este curso. La/el estudiante debe declarar por escrito la utilización que haya hecho de cualquier IA generativa.

→ Protocolo de buenas prácticas

- Solo se emplearán herramientas IA que respeten el RGPD y la LOPDGDD, garantizando la legalidad, privacidad y seguridad en los procesos asistidos por la IA o se aplicarán sistemas de anonimización de datos.
- Las herramientas de IA empleadas por la/el docente, deben estar validadas por el centro y ajustadas a cada etapa educativa con un propósito educativo claro y vinculado al currículo, es decir, que sean relevantes para los objetivos de aprendizaje del curso y que hayan demostrado ser efectivas en entornos educativos.
- La/el estudiante únicamente utilizará las herramientas de IA indicadas por la/el docente.
- Las/los estudiantes deben emplear la IA bajo las instrucciones del profesorado como herramienta de apoyo, no como un sustituto del aprendizaje o el esfuerzo personal.
- Se prohíbe el uso de IA para actividades que constituyan fraude académico, como la generación automática de respuestas en exámenes o la copia de tareas.
- Es fundamental respetar la honestidad académica, y perseguir la originalidad y el pensamiento crítico en todos los trabajos, respetando los derechos de autor.
- La IA debe utilizarse de forma respetuosa y responsable, evitando su uso para generar contenido ofensivo o perjudicial para otros.
- Cuando un/a estudiante utilice IA para elaborar una tarea, debe indicar claramente qué partes han sido generadas con su ayuda.
- No se permite presentar como propio un trabajo creado completamente por IA.
- Las/los estudiantes deben verificar la veracidad de la información proporcionada por la IA, consultando fuentes confiables y contrastando con información primaria siempre que sea posible.

9. RECURSOS

Toda la información relativa a la asignatura se encuentra en la plataforma *Google Classroom*.

→ **Recursos del aula**

El aula está habilitada con pizarra digital donde se proyectan las clases. Zona de mesas para trabajar. Zona de trabajo digital. Es necesario equipamiento informático, red, impresora y software: Illustrator e InDesign, Photoshop, Figma, Adobe XD y After effects. El aula dispone de bibliografía de consulta y acceso a internet.

→ **Recursos de la/el estudiante**

El alumno aporta las herramienta propias para bocetar y material escolar diverso.

10. BIBLIOGRAFÍA

- Davis, J., & Merritt, S. (1999). Diseño de páginas web: Soluciones creativas para la comunicación en pantalla. Anaya.
- González Requena, J. (2007). El spot publicitario: Las metamorfosis del deseo. Cátedra.
- Götz, V. (2002). Retículas para internet y otros soportes digitales. Index Book.
- Nielsen, J. (2000). Usabilidad: Diseño de sitios web. Pearson Educación.
- Nielsen, J., & Pernice, K. (2010). Técnicas de eyetracking para usabilidad web. Anaya Multimedia.
- Nielsen, J., & Tahir, M. (2002). Usabilidad de páginas de inicio: Análisis de 50 sitios web. Pearson Educación.
- Ràfols, R., & Colomer, A. (2003). Diseño audiovisual. Gustavo Gili.
- Saborit, J. (1988). La imagen publicitaria en televisión. Cátedra.