

GUIA DOCENT DE CENTRES ISEACV
GUÍA DOCENTE DE CENTROS ISEACV
Curs / Curso
2024-2025

1 Dades d'identificació de l'assignatura <i>Datos de identificación de la asignatura</i>					
Nom de l'assignatura <i>Nombre de la asignatura</i>		PROYECTOS BÁSICOS			
Crèdits ECTS <i>Créditos ECTS</i>		6	Curs <i>Curso</i>	1	Semestre <i>Semestre</i>
Tipus de formació <i>Tipo de formación</i> <small>bàsica, específica, optativa</small> <small>básica, específica, optativa</small>		Bàsica B	Idioma/es en que s'imparteix l'assignatura <i>Idioma/s en que se imparte la asignatura</i>		Valenciano Castellano
Matèria <i>Materia</i>		FUNDAMENTOS DEL DISEÑO			
Títol Superior <i>Título Superior</i>		Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño			
Especialitat <i>Especialidad</i>		Diseño Gráfico, itinerario Diseño Aplicado a la Animación			
Centre <i>Centro</i>		EASD Alcoi			
Departament <i>Departamento</i>		Ciencias Aplicadas y Tecnología / Proyectos			
Professorat <i>Profesorado</i>		Belén Gómez Duet / Juan De La Cruz Nieto			
e-mail <i>e-mail</i>		gomez@easdalcoi.es delacruz@easdalcoi.es			
1.1 Objectius generals i contribució de l'assignatura al perfil professional de la titulació <i>Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación</i>					
<p>Proyectos Básicos tiene como objetivo desarrollar la capacidad creativa del alumnado en la creación de piezas de diseño audiovisual a través de estrategias metodológicas y proyectuales.</p> <p>La asignatura se plantea como un taller de iniciación a los proyectos de la especialidad. Se partirá de una base teórica y se fomentará la investigación, la experimentación y la creación de mensajes audiovisuales así como la comunicación del proyecto personal.</p> <p>La contribución de la asignatura a las Enseñanzas Artísticas de Diseño Gráfico Itinerario de Animación es fundamental ya que asienta las bases del proceso del diseño gráfico en movimiento.</p>					
1.2 Coneixements previs <i>Conocimientos previos</i>					
<small>Requisits previs, mínims o necessaris per a cursar l'assignatura. Coneixements recomanats i/o relació amb altres assignatures de la mateixa titulació</small> <small>Requisitos previos, mínimos o necesarios para cursar la asignatura. Conocimientos recomendados y/o relación con otras asignaturas de la misma titulación</small>					
<p>Se recomienda haber cursado durante el primer semestre las asignaturas: Fundamentos de Diseño, Fotografía y Medios Audiovisuales y Diseño Básico y estar realizando de forma simultánea Dibujo y Técnicas Gráficas.</p>					

2 Competències de l'assignatura Competencias de la asignatura

Les competències venen establides en els plans d'estudis publicats en la corresponent orde de 2 de novembre de 2011. Es convenient detallar el grau de contribució de l'assignatura a l'adquisició i desenvolupament de cada competència (molt, prou, un poc, poc)
Las competencias vienen establecidas en los planes de estudios publicados en la correspondiente orden de 2 de noviembre de 2011. Es conveniente detallar el grado de contribución de la asignatura a la adquisición y desarrollo de cada competencia (mucho, bastante, algo, poco)

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

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

CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

CG3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.

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

CG14 Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.

CG19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

CE5 Establecer estructuras organizativas de la información.

3 Resultats d'aprenentatge Resultados de aprendizaje

RESULTATS D'APRENENTATGE
RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPETÈNCIES RELACIONADES
COMPETENCIAS RELACIONADAS

RA1. Conoce las fases de un proyecto de diseño a nivel genérico.

CT1 (medio), CG19 (poco).
CG14 (poco)

RA2. Investiga y analiza el contexto de un proyecto de diseño en función de su tipo y particularidades.

CT2 (medio), CG13 (bastante),
CG19 (bastante)

RA3. Planifica un proceso de diseño audiovisual atendiendo a sus necesidades creativas y técnicas.

CT1 (bastante), CG14 (medio),
CG19 (medio)

RA4. Experimenta técnicas de creatividad acordes a las necesidades proyectuales.

CG19 (bastante), CE5 (medio)

RA5. Comunica y expone ideas de proyectos audiovisuales en público.

CE5 (medio), CT8 (bastante),
CG14 (bastante)

Nota important: Les competències estan expressades en un sentit genèric pel que és necessari incloure en la guia docent els resultats d'aprenentatge. Aquests resultats constitueixen una concreció d'una o diverses competències, fent explícit el grau de domini o acompliment que ha d'adquirir l'alumnat i contenen en la seua formulació el criteri amb el qual van a ser avaluades. Els resultats d'aprenentatge evidencien allò que l'alumnat serà capaç de demostrar en finalitzar l'assignatura o matèria i reflecteixen, així mateix, el grau d'adquisició de la competència o conjunt de competències.

Nota importante: Las competencias están expresadas en un sentido genérico por lo que es necesario incluir en la guía docente los resultados de aprendizaje. Estos resultados constituyen una concreción de una o varias competencias, haciendo explícito el grado de dominio o desempeño que debe adquirir el alumnado y contienen en su formulación el criterio con el que van a ser evaluadas. Los resultados de aprendizaje evidencian aquello que el alumnado será capaz de demostrar al finalizar la asignatura o materia y reflejan, asimismo, el grado de adquisición de la competencia o conjunto de competencias.

4 Continguts de l'assignatura i organització temporal de l'aprenentatge <i>Contenidos de la asignatura y organización temporal del aprendizaje</i>	
<i>Descripció per blocs de contingut, unitats didàctiques, temes,...</i> <i>Descripción por bloques de contenido, unidades didácticas, temas,...</i>	<i>Planificació temporal</i> <i>Planificación temporal</i>
Taller de iniciación a los proyectos de la especialidad. Teoría, ideación y concepción del diseño. Antropometría, ergonomía e introducción a la biónica aplicadas a la especialidad. Metodología del diseño y de resolución de problemas. Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	(*)
BT 1.- El diseño gráfico audiovisual. Preproducción, producción y postproducción.	Febrero
BT 2.- Teoría, ideación y concepción de proyectos de animación.	Febrero-Marzo
BT 3.- Desarrollo de proyectos interdisciplinares. El trabajo en equipo.	Marzo
BT 4.- Técnicas para la visualización de ideas.	Abril
BT 5.- Métodos de investigación propios de la materia.	Mayo
*El cumplimiento de esta distribución temporal dependerá del ritmo de curso alcanzado en el grupo, y el número de contenidos y/o actividades por cada bloque didáctico será susceptible de ser ampliado o reducido. Igualmente se contempla la posibilidad de alterar el orden secuencial de las unidades didácticas en base a lograr un mayor rendimiento del grupo. En cualquier caso, las posibles modificaciones que sufra esta distribución se efectuarán bajo criterios pedagógicos y con el consentimiento de la jefatura de departamento correspondiente.	

5 Activitats formatives <i>Actividades formativas</i>			
5.1 Activitats de treball presencials <i>Actividades de trabajo presenciales</i>			
ACTIVITATS <i>ACTIVIDADES</i>	Metodologia d'ensenyança-aprenentatge <i>Metodología de enseñanza-aprendizaje</i>	Relació amb els Resultats d'Aprenentatge <i>Relación con los Resultados de Aprendizaje</i>	Volum treball (en nº hores o ECTS) <i>Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)</i>
Classe presencial <i>Clase presencial</i>	Exposició de continguts per part del professor o en seminaris, anàlisi de competències, explicació i demostració de capacitats, habilitats i coneixements en l'aula. <i>Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.</i>	TODOS	15
Classes pràctiques <i>Clases prácticas</i>	Sessions de treball en grup supervisades pel professor. Estudi de casos, projectes, tallers, problemes, estudi de camp, aula d'informàtica, laboratori, visites a exposicions/concerts/representacions/ audicions..., cerca de dades, biblioteques, en Internet, etc. Construcció significativa del coneixement a través de la interacció i activitat de l'alumne. <i>Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el profesor. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/conciertos/ representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.</i>	TODOS	60
Exposició treball en grup <i>Exposición trabajo en grupo</i>	Aplicació de coneixements interdisciplinaris. <i>Aplicación de conocimientos interdisciplinares.</i>	TODOS	4
Tutoria <i>Tutoría</i>	Atenció personalitzada i en grup reduït. Període d'instrucció i/o orientació realitzat per un tutor/a amb l'objectiu de revisar i discutir els materials i temes presentats en les classes, seminaris, tallers, lectures, realització de treballs, projectes, etc. <i>Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor/a con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.</i>	TODOS	8
Avaluació <i>Evaluación</i>	Conjunt de proves (audicions, orals i/o escrites) empleades en l'avaluació inicial, formativa o additiva de l'alumne. <i>Conjunto de pruebas (audiciones, orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial, formativa o aditiva del alumno.</i>	TODOS	3
SUBTOTAL			90
5.2 Activitats de treball autònom <i>Actividades de trabajo autónomo</i>			
ACTIVITATS <i>ACTIVIDADES</i>	Metodologia d'ensenyança-aprenentatge <i>Metodología de enseñanza-aprendizaje</i>	Relació amb els Resultats d'Aprenentatge <i>Relación con los Resultados de Aprendizaje</i>	Volum treball (en nº hores o ECTS) <i>Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)</i>
Treball autònom <i>Trabajo autónomo</i>	Estudi de l'alumne/a: preparació i pràctica individual de lectures, textos, interpretacions, assajos, resolució de problemes, projectes, seminaris, tallers, treballs, memòries,... per a exposar, interpretar o entregar durant les classes teòriques, classes pràctiques i/o tutories de grup reduït. <i>Estudio del alumno/a: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer, interpretar o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.</i>	TODOS	30
Estudi pràctic <i>Estudio práctico</i>	Preparació en grup de lectures, textos, interpretacions, assajos, resolució de problemes, projectes, seminaris, tallers, treballs, memòries,... per a exposar, interpretar o entregar durant les classes teòriques, classes pràctiques i/o tutories de grup reduït. <i>Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer, interpretar o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.</i>	TODOS	15
Activitats complementàries <i>Actividades complementarias</i>	Preparació i assistència a activitats complementàries com tallers, exposicions, concerts, representacions, congressos, conferències,... <i>Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, exposiciones, conciertos, representaciones, congresos, conferencias,...</i>	TODOS	15
SUBTOTAL			60

TOTAL	150
--------------	-----

6 Sistema d'avaluació i qualificació <i>Sistema de evaluación y calificación</i>
--

6.1 Instruments d'avaluació

Instrumentos de evaluación

Proves escrites (proves objectives, de desenvolupament, mapes conceptuals,...), exposició oral, treballs dirigits, projectes, tallers, estudis de cas, quaderns d'observació, portafolio,...

Pruebas escritas (pruebas objetivas, de desarrollo, mapas conceptuales,...), exposición oral, trabajos dirigidos, proyectos, talleres, estudios de caso, cuadernos de observación, portafolio,...

INSTRUMENT D'AVALUACIÓ <i>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</i>	Resultats d'Aprenentatge avaluats <i>Resultados de Aprendizaje evaluados</i>	Percentatge atorgat (%) <i>Porcentaje otorgado (%)</i>
ALUMNADO CON EVALUACIÓN CONTINUA		
Actividades BT1	R1 - R2	10%
Proyecto 1 - ROTOSCOPIA Proyecto 2 - PUESTA EN ESCENA Proyecto 3 - Biblia gráfica PITCHING	TODOS	75%
Prueba escrita	R1 - R2 - R3	15%
ALUMNADO SIN EVALUACIÓN CONTINUA		
Actividades BT1	R1 - R2	10%
Proyecto 1 - ROTOSCOPIA Proyecto 2 - PUESTA EN ESCENA Proyecto 3 - Biblia gráfica PITCHING	TODOS	55%
Prueba escrita	R1 - R2- R3	10%
PRUEBA PRÁCTICA	TODOS	25%

Los criterios de evaluación son:

CE1. Conoce las fases de un proyecto de diseño a nivel genérico.

CE2. Investiga y analiza el contexto de un proyecto de diseño en función de su tipo y particularidades.

CE3. Planifica un proceso de diseño audiovisual atendiendo a sus necesidades creativas y técnicas.

CE4. Experimenta técnicas de creatividad acordes a las necesidades proyectuales.

CE5. Comunica y expone ideas de proyectos audiovisuales en público.

Consideraciones generales

Hay dos convocatorias: primera y segunda.

- En la primera convocatoria, hay dos procedimientos para evaluar:
 - continua: sujeta a la asistencia (mínimo 80%) y participación activa;
 - ordinaria, para todo el alumnado que pierda la continua, o tenga que recuperar trabajos.
- Segunda convocatoria, para alumnado que no haya superado o no se haya presentado a la primera convocatoria.

El alumnado que curse de nuevo esta asignatura, en segunda matrícula o posterior, igualmente debe realizarla a partir del desarrollo según marcan las convocatorias.

- Para el alumnado matriculado desde el curso 2022-23, la permanencia en una misma titulación está limitada a seis años para la matrícula completa y a ocho para la matrícula parcial.

Cuando una alumna/o deje de asistir sin justificación a todas las asignaturas de que se haya matriculado durante un periodo continuado equivaliendo a un tercio del curso escolar se considerará abandono escolar por parte del alumno/a. En este caso perderá la condición de alumno/a, quedando desvinculado/*ada de los estudios en los términos que se especifican en su punto 5, del artículo 14 del Decreto 48/2011, de 6 de mayo, del Consejo, por el cual se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores. Según la tipología del centro se podrá ofrecer esta vacante si hay lista de espera, siempre que en el momento que se determine el abandono permita al nuevo estudiando el aprovechamiento eficaz de los estudios

Las actividades fraudulentas en los actos de evaluación (plagio o copia) serán consideradas una demostración inequívoca de falta de ética por lo cual recibirán una calificación de cero (Suspenso), incluyendo la utilización de tecnologías que desarrollen el trabajo autónomo sin realización gráfica por parte del alumnado (IA).

Consideraciones para la evaluación continua:

a) Para la aplicación del sistema de evaluación continua, el alumnado deberá asistir con puntualidad al menos el 80% del total de los periodos lectivos. Además, deberá participar activamente de las sesiones presenciales, avanzando en la realización de los proyectos que seguirán así una tutorización real.

b) Los resultados obtenidos por el alumnado en la asignatura se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal:

0-4,9: Suspenso (SS).
5,0-6,9: Aprobado (AP).
7,0-8,9: Notable (NT).
9,0-10: Sobresaliente (SB).

- El "No presentado/a" consume convocatoria. El alumnado podrá solicitar a direcció la renúncia a una convocatoria por cada curso académic. La renúncia no supone pèrdua de convocatoria.

- La menció de «Matrícula de Honor» (MH) podrá ser otorgada a alumnas/os que hayan obtenido una calificació igual o superior a 9,0.

6.3 Sistemes de recuperació

Sistemas de recuperación

Per a l'alumnat que ha suspès o no ha seguit el desenvolupament normal de les classes – criteris i dates d'entrega)

Para el alumnado que ha suspendido o no ha seguido el desarrollo normal de las clases – criterios y fechas de entrega)

Alumnado con Evaluación Continua:

1ª Convocatoria: El alumnado que mantenga el derecho a la evaluació continua y no haya superado alguna de las actividades y/o proyectos realizados durante el semestre, podrá recuperarlos presentándolos en la fecha fijada durante la semana de exámenes. La prueba teórica del curso se llevará a cabo durante la semana de exámenes; si no se supera, el o la estudiante deberá presentarse a esta prueba teórica en la segunda convocatoria.

2ª Convocatoria: El alumnado que no haya superado alguna actividad, proyecto o prueba en la 1ª convocatoria, podrá recuperarlos presentándolos en la fecha fijada durante la semana de exámenes de esta convocatoria.

Alumnado que haya Perdido el Derecho a la Evaluación Continua:

Deberá presentarse a una prueba durante la 2ª convocatoria, que constará de una prueba teórico-práctica. Asimismo, deberá presentar antes de realizar estas pruebas, todas las tareas propuestas durante el curso, así como pruebas adicionales si el profesorado lo considera conveniente.

7 Bibliografía*

Bibliografía

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Alonso Valdivieso, C. (2016). Qué es Motion Graphics. Con A de animación, no 6, p. 104-116. Disponible en <https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/4799>

Aumont, J.(1992). *La imagen*. Ediciones Paidós.

Brarda, M. C. (2016). Motion Graphics Design. La direcció creativa en branding de TV. Gustavo Gili.

Dondis D.A. (2008). *La sintaxis de la Imagen*. Gustavo Gili.

Crook I., Beare P. (2017). *Fundamentos del Motion Graphics. Principios y prácticas de la animación gráfica*. Promopres.

Lupton, E. y Cole Phillips J. (2016). *Diseño gráfico: nuevos fundamentos*. Gustavo Gili.

Mena, Victoria E. y Vargas, Carmen E. (2010). *Diseño Básico: reflexiones sobre pedagogía*. Univ. de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.

Munari, B. (2016). *Diseño y comunicació visual*. Gustavo Gili.

Ràfols R. y Colomer, A. (2003). *Diseño Audiovisual*. Gustavo Gili.
Villafañe, J. (1985). *Introducción a la teoría de la Imagen*. Pirámide.
Wong, W. (1995). *Fundamentos del diseño*. Gustavo Gili.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

AAVV. (2009). *El Pequeño Sabelotodo*. Index Book.
Aicher, O. y Krampen, M. (1995). *Sistemas de signos en la comunicación visual*. Gustavo Gili.
Arnheim, R. (2002). *Arte y percepción visual*. Alianza Forma.
Costa, J. (2007). *Diseñar para los ojos*. Costa Punto Editor.
Edwards, B. (2000). *Nuevo Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro*. Ediciones Urano.
Elam, K. (2007). *Sistemas reticulares*. GG Diseño.
Frascara, J. (2000). *Diseño Gráfico y Comunicación*. Ediciones Infinito.
Selby A. (2009). *Animación: nuevos proyectos y procesos creativos*. Parramón.
Navarro Lizandra, J. L. (2008). *Fundamentos del Diseño*. Universitat Jaume I.
Woolman M. (2005). *Tipografía en movimiento*. Gustavo Gili.

ENLACES (páginas web, bases de datos, documentación, hemerotecas, etc.)

<https://animacionesmia.com/>
<https://www.awn.com/animationworld/pitch-bible-just-essentials>
<https://cartoonpitchpro.com/animation-pitch-bible-guide/>
<https://www.industriaanimacion.com/2020/08/como-hacer-tu-biblia-de-animacion/>
<https://www.motion-plus-design.com/home>
<https://www.notodoanimacion.es/como-hacer-una-biblia-de-animacion/>
<https://www.rtve.es/play/>

*Se revisará al inicio de cada bloque temático.