

# Programa docente del Grado en Diseño

## FICHA TÉCNICA

Nombre de la asignatura	Proyectos II
Curso	3º
Itinerario	Audiovisuales
Nombre del docente	Dr. Iván Marino
Núm. de créditos ECTS	8 ECTS

### Descripción asignatura

La asignatura de proyectos II profundiza en la metodología proyectual planteada en los cursos anteriores poniendo especial atención a metodologías aplicadas a la creación de guiones/índices para proyectos audiovisuales, estudio de antecedentes, estética del proyecto, plan de trabajo, desarrollo de presupuestos y producción de un proyecto audiovisual documental.

### Objetivos aprendizaje

#### Competencias básicas

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5 – Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

**Objetivos de aprendizaje.** Que el alumno/a sea capaz de:

1. Aplicar la metodología para poder elaborar un proyecto de diseño desde su concepción previa como idea hasta finalizar en la materialización
2. Aglutinar contenidos aprendidos en otras materias e integrarlos en un proyecto

3. Dominar la metodología de la proyectación
4. Controlar la viabilidad del proyecto
5. Tener en cuenta criterios de usabilidad, sostenibilidad y respeto a la diferencia

#### **Objetivos de aprendizaje específicos de la materia:**

1. Idear, diseñar e implementar un proyecto inscrito en el campo del diseño de audiovisuales.
2. Dominar el manejo del lenguaje audiovisual, pudiendo identificar géneros y formatos vinculados al campo de estudio.
3. Adquirir habilidades para coordinar los conocimientos adquiridos en las diferentes áreas/asignaturas de la carrera, y poder orientarlos en la consecución de proyecto final de forma orgánica.
4. Aprender a diferenciar las estrategias vinculadas a los procesos creativos y las estrategias de presentación y venta de un producto cultural.
5. Conocer los referentes institucionales, las características del mercado cultural y las políticas de difusión de obras.

#### **Temario básico**

##### **Bloque 1: Introducción al diseño, escritura e implementación de proyectos audiovisuales**

Estudio de diferentes modelos de escritura de proyectos en el campo del audiovisual

Brainstorming y Think-tank: Métodos de creación y desarrollo de ideas.

Definición del campo temático.

Definición del «problema» académico

Documentación

Definición de los objetivos: Objetivos generales y específicos.

Estudio de antecedentes vinculados a la propuesta.

Definición referentes principales y complementarios (bibliografía, filmografía, etc.)

Condición de originalidad de la propuesta.

##### **Bloque 2: Escritura: Desarrollo de Contenidos**

Desarrollo temático y estético de la propuesta.

Análisis y estudio de los referentes.

Estudio y desarrollo de modelos de presentación específicos, adaptados a los formatos de producción escogidos.

Definición de la “Hoja de estilo” y normas de la escritura del proyecto.

Desarrollo final de los ítems principales: a) Abstract; b) Introducción; c) Objetivos; d) Desarrollo temático; e)

Estética; f) Referentes g) Bibliografía, Videografía, Filmografía,

Definición del plan de trabajo.

Desglose de áreas y fases del trabajo.

##### **Bloque 3: Estudios de factibilidad del proyecto**

Desarrollo del Presupuesto y el plan de trabajo.

El rol de las Interfaces gráficas en la desarrollo de un proyecto

Planificación y diseño de diagramas de producción.

Representación gráfica del plan de trabajo.

Modelos de Timing.

Modelos de planillas de objetivos por etapas (objetivos y resultados esperados).

Planillas de presupuestos.

Diagramas de flujo.

##### **Bloque 4: La Producción**

---

Demo, pruebas previas e implementación de la obra  
Estudios de puesta en escena.  
Pruebas de generación e implementación de contenidos.  
Estrategias de producción y administración de recursos.  
Maquetación e implementación de Demos (Teaser)  
Escritura del guión y planillas de trabajo.

#### **Bloque 5: Postproducción**

Producción e implementación de la obra.  
Generación del material.  
Edición y Montaje del proyecto.  
Estrategias de difusión y marketing.  
Desarrollo de la Memoria Final.  
Balance y conclusiones finales.

---

### *Metodología docente*

#### **Módulo 1) Adquisición de conocimientos.**

El primer módulo ocupa las 1/2 partes de la carga horaria, y está destinado a la exposición de los temas del programa. La clase se desarrolla el siguiente orden:

1. Disertación del profesor exponiendo los modelos/temas del programa.
2. Visualización de ejemplos traídos a colación por el profesor (graficos, videográficos, fílmicos, sonoros, etc.).
3. Comentario de ejemplos por parte del profesor.
4. Espacio para que los alumnos formulen preguntas sobre la exposición y los ejemplos vistos.
5. Respuestas a las preguntas y debate sobre las dudas o inquietudes surgidas.

#### **Módulo 2) Implementación de una Obra.**

El segundo módulo ocupa 1/2 de la carga horaria y está destinado a la interpretación y debate de los proyectos de los alumnos. Los trabajos de los alumnos deben atenerse a los formatos determinados en el programa de estudio, expuestos por el profesor en el módulo 1 del programa de estudio. El alumno desarrolla parte de su proyecto fuera de clase, cumpliendo con las diferentes fases de la investigación, escritura e implementación, y en clase exponiendo el desarrollo al análisis crítico del profesor y sus compañeros. El estudiante tiene que respetar el Timing de producción que determina el profesor, y debe traer a clase los documentos y materiales correspondientes a cada fase. La naturaleza de los materiales depende del formato de proyecto escogido por el alumno.

---

## CRITERIOS Y SISTEMAS DE EVALUACIÓN

---

¿Qué se evalúa?

---

---

Se requerirán 2 prácticas finales por módulo que se complementarán con presentaciones en clase y ejercicios en casa.

Módulo 1) Adquisición de conocimientos:

Práctica 1: Documentación de ideas iniciales centradas en la metodología estudiada en el bloque 1 (sistematización de procesos creativos).

Práctica 2: Ficha inicial del proyecto que contenga: a) tema; b) resumen; c) objetivos; d) método de investigación; e) referentes; f) Desarrollo o tratamiento del tema.

Módulo 2) Implementación de una Obra:

Práctica 1: Ficha final del proyecto

Práctica 2: Producto audiovisual

En el global de las prácticas, se evaluarán los siguientes puntos:

1. Suficiencia para idear, diseñar e implementar un proyecto inscrito en el campo del diseño de audiovisuales.
2. Suficiencia en el manejo del lenguaje audiovisual, pudiendo identificar géneros y formatos vinculados al campo de estudio.
3. Habilidades para coordinar los conocimientos adquiridos en las diferentes áreas/asignaturas de la carrera, y poder orientarlos en la consecución de proyecto final de forma orgánica.
4. Habilidades para diferenciar las estrategias vinculadas a los procesos creativos y las estrategias de presentación y venta de un producto cultural.
5. Conocimiento de la situación de su disciplina en el contexto actual: conocer los referentes institucionales, las características del mercado cultural y las políticas de difusión de obras.
6. Condición de originalidad de los trabajos y proyectos presentados.
7. Evaluación del proyecto realizado (memoria y trabajo) en relación a los objetivos y el programa de la asignatura.

---

¿Cuándo?

Práctica 1: Documentación de ideas iniciales - Octubre

Práctica 2: Ficha inicial del proyecto - Octubre

Práctica 3: Ficha final del proyecto - Febrero

Práctica 4: Producto audiovisual - Mayo

---

Ponderación de las actividades de evaluación

---

---

Asistencia y participación en clase (10%)  
Trabajos hechos en casa (20%)  
Presentaciones en clase (20%)  
Proyectos finales cuatrimestre (50%)

---

#### Asistencia a clase

---

El alumno tiene el deber de asistir obligatoriamente a las clases. Su incumplimiento puede comportar la pérdida del derecho a evaluación (NAVL) en aquellas asignaturas en que el profesor titular lo considere justificado. En el programa de cada asignatura, el profesorado deberá indicar el porcentaje mínimo de asistencia a clase para poder superar la asignatura.

En caso de que no se indique dicho porcentaje en el programa, se aplicará, como norma general, el porcentaje mínimo de asistencia en el 80%, teniendo que justificar el alumnado los motivos de las ausencias. En función de la naturaleza de las causas de las ausencias sobrevenidas, el profesorado, previa consulta al tutor/a del alumno/a del centro, podrá decidir si procede la pérdida del derecho a la evaluación.

Una vez transcurridos los 10 minutos de inicio de clase, de examen o entrega de trabajos, el alumno no podrá entrar en el aula excepto si puede justificar el retraso con algún documento válido.

---

#### Fuentes de información

---

Eco, U. (2004) Cómo se hace una tesis. Barcelona: Gedisa.  
Mancuso, R. H. (1999). Metodología de la investigación en ciencias sociales. Buenos Aires: Paidós.  
Vilchis, L. C. (2002). Metodología del diseño. México: Centro Juan Acha.

---