

Universidad Nacional de La Plata
 Facultad de Artes
 Carrera Diseño en Comunicación Visual
Cátedra Diseño Audiovisual
 Ciclo lectivo 2025

Profesor Titular: Mg. Javier De Ponti. Profesor Adjunto: DCV Prof. Adrián Di Pietro
 Jefe de Trabajos Prácticos: DCV Fabián Casarico
 Equipo Docente: DCV Taormina Lisboa, DCV Guillermina Maciel, DCV Valeria Miccio, DCV Carlos Puentes, DCV Prof. Néstor Velázquez

Justificación

La propuesta de la asignatura Diseño Audiovisual apunta a compartir con los estudiantes los conocimientos propios del diseño que refiere a las percepciones visuales y sonoras, en particular aquellos que se orientan al aspecto informacional y comunicacional. Tiene que ver con el desarrollo de proyectos de menor a mayor complejidad vinculados a la transferencia de procedimientos, instrucciones y contenidos mediante el uso pertinente de los componentes visuales y sonoros en tiempo-espacio. El tanto esta área de la disciplina se refiere a las variables del texto y del metatexto como fenómenos del lenguaje proyectual (Bonsiepe, 2011: 144) considera las relaciones eficaces entre el emisor de mensajes, los usuarios, sus entornos de acción y niveles de satisfacción en el uso. Explora el proceso proyectual y cada uno de los procedimientos que lo caracterizan, reflexionando sobre los recursos disponibles, los paradigmas de proyecto y su potencial relectura en la construcción de posibles imaginarios hacia adelante. Busca la formación de profesionales responsables, para su desempeño en un contexto de información mediática en el cual los contenidos se leen superficialmente, en contrapeso se orienta al desarrollo de comunicaciones prudentes y sensatas basadas en contenidos e información útil que apunte al pasaje de la percepción a la cognición.

Objetivos generales

- . Conocer y reconocer los componentes de la comunicación audiovisual, su dimensión espacio-tiempo y secuencialidad, como un área específica del Diseño de Comunicación Visual.
- . Desarrollar los conceptos que hacen al proyecto audiovisual en relación al par texto imagen en su dimensión tiempo-espacio.
- . Estudiar las herramientas que componen los proyectos de diseño para medios audiovisuales y/o interactivos.
- . Distinguir los componentes del proyecto audiovisual -imagen, texto, sonido, movimiento- para su elección acorde a cada mensaje.
- . Interpretar los mensajes a transmitir para llevarlos a la secuencialidad.
- . Conocer y practicar con destreza los procesos de realización desde la idea hasta la pieza audiovisual/multimedial definitiva.
- . Poner en consideración las variables y condicionantes que intervienen en los proyectos audiovisuales inscriptos en sistemas de información, identidad, marcación y otros.
- . Comprender y valorar el audiovisualismo en la integración de proyectos de diseño complejos.

Objetivos específicos

- . Explorar la dimensión espacio-tiempo-secuencialidad en la proyectación de discursos audiovisuales.

- . Trabajar los recursos del par texto-imagen aplicados en relación al audiovisualismo comunicacional y su codificación.
- . Conocer y manipular las herramientas componentes de los medios audiovisuales y/o interactivos para manejarse con destreza en la conformación de piezas informacionales y comunicacionales.
- . Seleccionar pertinentemente los componentes del audiovisual para construir discursos comunicacionales eficaces.
- . Obtener habilidades metodológicas en la realización del discurso de diseño audiovisual.
- . Manejar responsablemente las variables y condicionantes del proyecto audiovisual.
- . Integrar el audiovisual a sistemas complejos de comunicación e información.

Contenidos mínimos

Definición de audiovisual, multimedia, comunicación audiovisual y comunicación multimedial. Antecedentes. El par texto-imagen: de la fotografía a la secuencialidad. Elementos fotográficos, videográficos, cinematográficos, interactivos en el mensaje de diseño. Procedimientos y técnicas para la transferencia de contenidos. Guion, layout, storyboard, mapeo. Encuadre, puesta en pantalla. Secuencialidad: ordenamiento de la información. Pertinencias entre datos textuales, icónicos, sonoros y cinéticos. Audiovisión: la banda sonora como elemento de cierre y continuidad. Principios del movimiento y técnicas animación.

Principios de percepción selectiva. Narrativa y Montaje. Investigación, análisis y producción de piezas de diseño audiovisual. El diseño audiovisual como parte de sistemas institucionales, de identidad, información, señalización, otros. El audiovisualismo en programas de diseño didáctico, científico y de transferencia de conocimientos.

Contenidos específicos

El discurso audiovisual. Códigos, incumbencias y pertinencias para la comunicación audiovisual. Información y encuadre. El discurso audiovisual, narrativas en tiempo-espacio. El sistema del encuadre audiovisual: estructuras sonoras y visuales, composición por montaje, diacronía y sincronía. Variables de cerramiento entre imagen y sonido: puntuación y significación. Continuidad y simetría diacrónica.

Las piezas de diseño de comunicación audiovisual en el tiempo como paradigmas de proyectos a futuro. Tipologías: documentales, títulos de crédito, promocionales, didácticos. Los datos y el tono del mensaje. Persuasión, identidad, instrucción, conocimiento.

El diseño audiovisual como herramienta de presentación de proyectos frente a un comitente. Pertinencias entre imágenes, animaciones, textos y sonido. Placas secas, foto fija y en movimiento. Visualización y uso. Moorboards, styleframes, storyboard.

Diseño audiovisual y discurso. Lenguaje y enunciación. Audiencia y posicionamiento. Producción de insumos fotográficos, videográficos, animados, sonoros para la realización de un discurso sistémico y sistemático. Transferencia de contenidos en medios dinámicos. Adaptación de contenidos. De la necesidad del comitente al brief. Diseño audiovisual e identidad. Diseño audiovisual e información. Diseño Audiovisual y conocimiento. Proyectar para el ámbito público y proyectar para el ámbito privado.

Información, promoción, servicios. Idea original y adaptación. El especialista de contenidos. Procesos y procedimientos: del brief al storyline. Del guión al animatic. Del animatic a la pieza de diseño. El discurso audiovisual como parte de un sistema comunicacional. Proyectos de complejidad baja, media y alta.

Metodología

Inscripta en la modalidad taller, la asignatura se basa en la experiencia a partir de la resolución de problemas, pone en práctica los contenidos, las condicionantes y variables que hacen a cada procedimiento de realización. En este sentido la propuesta se basa en el trabajo durante los encuentros, la discusión, el debate crítico, la reflexión y la reformulación de las propuestas con la asistencia teórico-conceptual del equipo docente y el intercambio de conocimiento práctico entre profesionales y estudiantes.

Normas de cursada

La asignatura es de promoción directa de acuerdo a lo establecido en el plan en curso. Para promocionar sin examen final el alumno debe cumplir con los siguientes requisitos:

- . Asistencia al 80% de todas las clases que constituyan la cursada (considerando clases teóricas, prácticas y/o teórico-prácticas dictadas por los profesores titular y/o adjuntos o auxiliares docentes).
- . Cumplimiento y aprobación de todas las tareas señaladas por la cátedra durante el curso. En este sentido se deberán aprobar todos los trabajos prácticos estipulados más 2 (dos) test de lectura y dos (dos) entregas parciales con sus respectivas presentaciones. Cada instancia evaluatoria contará con 1(uno) recuperatorio. De desaprobado un recuperatorio el alumno podrá acceder, por una única vez, a una tercera instancia. En caso de desaprobado más de un recuperatorio, el alumno perderá la regularidad.
- . Se considerarán aprobados aquellos que hayan sido calificados con un mínimo de 6 (seis) puntos.

Acreditación

Para acreditar el aprobado de la asignatura se deberá cumplir con:

- . 80% de asistencia a clases teóricas y prácticas.
- . 100% de trabajos prácticos aprobados con una calificación mínima de 6 (seis) puntos.
- . 100 % de evaluaciones parciales [entregas, test de lectura, parciales] aprobadas con calificación mínima de 6 puntos.

Bibliografía

- AA. VV. (2013-2024) 3 *tecno* boletín periódico n°s 1 a 57. Dicere: La Plata. Disponible en <http://bibliofba.unlp.edu.ar/meran/opac-detail.pl?id1=23487>
- AA.VV. (2012-2025). Boletín de Investigación Proyectual, BIP n°s 1 a 27. FDA, UnIDHE, La Plata disponible en <https://unidhe.wixsite.com/unidheboletin>
- Aprile, O. (2011). *La publicidad audiovisual. Del blanco y negro a la web*. De la Crujía: Buenos Aires.
- Bonsiepe, G. (1998). *Del diseño a la interfase*. Infinito: Buenos Aires.

- Bonsiepe, G. (2011). "Patterns audiovisualísticos. Una contribouicao a Semiotica Empirica" en *Design cultura e sociedade*. Blucher: Sao Paulo.
- Brarda, M. C. (2016). *Motion graphics design*. GG: Barcelona.
- Chion, M. (1998). *La audiovisión*. Paidós. Buenos Aires.
- Burch, N. (2017). *Praxis del cine*. Fundamentos: Madrid.
- Casetti, F. y Di Chio, F. (1994). *Cómo analizar un film*. Paidos: Barcelona.
- Costa, j. (2001). *La imagen corporativa en el siglo XXI*. De la Crujía: Buenos Aires.
- De Ponti, J. (comp.) (2023). *Diseño de comunicación audiovisual: componentes, procedimientos y procesos*. EdULP: La Plata. disponible en <https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/155412>
- Deleuze, G. (1983-2005). *La imagen en movimiento*. Paidós: Buenos Aires.
- Fernández, F. (ed.) (2016). *Diseño y conocimiento científico*. Nodal: La Plata.
- Eandi, E. y De Ponti, J. (2004). "Diseño de títulos de crédito" en *Serie Pedagógica* nº 4/5. FaHCE: La Plata. Disponible en <https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/13171>
- Iapicino, r. (2011). *La composición audiovisual. Dimensiones del sonido y la música en la imagen*. FADU. Nobuko: Buenos Aires.
- Klanten, O., Meyer B. y Jofré, C. (2005). *On Air. The visual messages and global language of MTV*. Die Gestalten Verlag: Berlin.
- Leborg, C. (2004). *Gramática visual*. GG: Barcelona
- Leiro, R. (2006). *Diseño, estrategia y gestión*. Infinito: Buenos Aires.
- Loach, K. (2014). *Desafiar el relato de los poderosos*. Paidós. Buenos Aires.
- Manrupe, R. (2004). *Breve historia del dibujo animado en la Argentina*. Libros del Rojas: Buenos Aires.
- Manrupe, R. (2022). *Vamos a una pausa*. Infinito: Buenos Aires.
- Martin, J. (2003). *La interpretación de la imagen. Entre memoria, estereotipo y seducción*. Paidós: Barcelona.
- Ráfols, r. y Colomer, A. (2003). *Diseño audiovisual*. GG: Barcelona.
- Sapoznik, M. (2016). *Diseño de identidad institucional*. Cuadernos EUDE-BA: Buenos Aires.
- Woolman M. (2005). *Tipografía en movimiento*. GG: Barcelona.

Mg. Javier De Ponti
 Prof. Tit. Diseño Audiovisual
 Departamento Diseño en Comunicación Visual

