



Centro adscrito



GRADO EN DISEÑO MULTIMEDIA Y GRÁFICO

PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

CURSO ACADÉMICO 2017 – 2018

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

Título:	Grado en Diseño Multimedia y Gráfico
Módulo:	Ciencias Aplicadas y Tecnologías
Denominación de la asignatura:	Comunicación Audiovisual
Código:	39011
Curso:	2
Semestre:	Primero
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Básica
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Profesor:	Raúl San Julián
Lengua vehicular:	Español
Página web: www.esne.es	

2. PROFESORADO DE LA ASIGNATURA

Profesor:

D. Raúl San Julián

Datos de contacto:

raul.sanjulian@esne.es

TUTORÍAS ACADÉMICAS: Para todas las consultas relativas a la materia, los alumnos pueden contactar con el/los profesores a través del e-mail y en el despacho a las horas de tutoría que se harán públicas, en el portal del alumno. Viernes de 1:30 a 2:30.

3. REQUISITOS PREVIOS

Esenciales:

Los propios del título

Aconsejables:

Conocimientos básicos sobre Historia del arte, y programas de edición de video.

4. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS

Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura.

Esta asignatura pertenece a la materia de Diseño, Ciencias Aplicadas y Tecnologías.

Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.

Comunicación audiovisual pretende dotar a los alumnos de un lenguaje específico (el audiovisual), imprescindible a la hora de entender la sociedad y la cultura actual.

Para ello dota a los alumnos de una serie de herramientas analíticas, creativas y tecnológicas con las que poder desenvolverse en el mundo audiovisual con seguridad y eficacia, tanto siendo espectadores (educados en la forma de *mirar*) como protagonistas de su propia obra.

Al comenzar la asignatura con un breve recorrido por la historia y la evolución del audiovisual, entroncamos con el currículum de Historia del Arte, siendo como es, popularmente conocido el Cine como: el 7º arte. Así mismo los trabajos de creación de historias y guiones cinematográficos, enlazan a la perfección con asignaturas como Ilustración y Cómic, Publicidad, Guión Animado, etc. El análisis y articulación de los códigos visuales y sonoros aportan contenido y experiencia a asignaturas tan dispares como Fotografía, Psicología, Color, etc. Por supuesto el trabajo esencial de la asignatura, donde nos centraremos en el poder de la imagen, el efecto de la composición, la carga simbólica, la luz o el color se vinculan a la propia experiencia del Diseño en el sentido más amplio.

El cine, como *Gesamtkunstwerk* (obra de arte total, según la teoría de Richard Wagner) ha sido testigo y ha influido durante más de un siglo en casi todos los campos de la vida humana. No es de extrañar que su estudio sea algo apremiante y que su solo análisis nos remita y enriquezca multitud de campos artísticos o tecnológicos.

El estudio y la práctica audiovisual suponen para el alumnado un mayor abanico cultural, donde poder vocacionar sus profesiones. Esta asignatura posee además, el valor añadido de servir como herramienta en dos direcciones: análisis y creación; *aprender a ver* y *aprender a hacer*. Evidentemente cuanto *mejor veamos, mejor haremos*. Consideramos inmensamente formativo este proceso.

Es innegable que será cuestión de décadas que de forma natural en los centros escolares de medio mundo, junto a Lengua, Matemáticas, Ciencias, Historia, Música o Dibujo, aparezca una asignatura relacionado con el análisis y la creación audiovisual. El contacto diario (para muchos invasivo) del ser humano con imágenes en movimientos proyectadas en cada vez más tipos de soportes, supondrá, con el tiempo, según muchos científicos, una evolución neurológica que ya empieza a afectar en nuestra forma de sentir el mundo. En ese sentido el primer gran crítico de cine de nuestro país sentenciaba hace más de 80 años cosas como que:

El ritmo frenético del mundo moderno es causa y consecuencia al mismo tiempo, del ritmo que imprime el cine a nuestra vida” (Cesar Arconada. Revista Nosotros, nº3, 15 de mayo de 1930).

Ante un estímulo tan importante y de acceso cada vez más universal debemos educarnos para saber analizar y construir, por lo tanto, no solo el propio lenguaje audiovisual sino nuestra propia cultura. Y hay más. El cine, como lenguaje o forma de expresión de primer orden, es capaz de convertirse en válvula de escape, en escaparate de nuestra mente, de ser la voz de ideas, deseos, frustraciones, sueños y temores que todos los individuos albergamos en nuestro interior, dotando a la materia de una carácter lúdico y casi terapéutico muy adecuado para los alumnos que irán a estudiarlo.

Por último y como ya se ha dicho, la asignatura tiene como objetivo fundamental equipar al alumno de las herramientas tecnológicas y metodológicas básicas para que puedan en un futuro enriquecer su profesión e incluso encontrar un nuevo oficio que les alimente. La proliferación de soportes digitales que utilizan el audiovisual amplía las posibilidades laborales de los futuros educados. De ahí su importancia en el presente currículo.

Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.

Esta asignatura se constituye como la piedra esencial sobre la que giran el resto de materias relacionadas con el multimedia y el *motiongraphics*.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA MATERIA

COMPETENCIAS GENÉRICAS

CG1 - El estudiante aprenderá a comprender la naturaleza específica y cualidades de los medios y materiales de dibujo artístico, técnico y digital.

CG2 - Demostrará el uso creativo de técnicas y procesos de dibujo (artístico, técnico y digital).

CG7 - Analizar los contextos culturales y las ideas gráficas comunicadas.

CG9 - Trabajar con un equipo humano de forma efectiva en la generación y desarrollo de ideas. Y planificar y diseñar presentaciones y comunicaciones de ideas de forma efectiva.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE1 - El estudiante investigará y hará uso específico de distintos medios gráficos en el trabajo propio y de otros.

CE3 - Presentará una serie de conceptos, sujetos, técnicas y materiales por medio de una serie de trabajos en los que ha de demostrar originalidad e innovación.

CE4 - Aplicará estos conocimientos en la creación de elementos formales para provocar una respuesta personal/emocional.

CE6 - El estudiante ha de ser capaz de usar herramientas con confianza, expresando ideas visuales con claridad, simplicidad y economía. Presentar ideas en bocetos y mapas de ideas de forma profesional. Analizar cómo los contextos culturales específicos impactan en las ideas gráficas y como éstas funcionan en un contexto cultural particular.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LA ASIGNATURA

- Digitalizar imágenes.
- Producir, editar y post-producir.
- Aprender a utilizar herramientas analíticas.
- Estudiar y desarrollar, personal y colectivamente el proceso de creación, producción y edición de una pieza audiovisual.
- Analizar la evolución del lenguaje audiovisual a través de la historia, poniéndolo en relación con los distintos acontecimientos políticos, sociales, culturales y artísticos que se dieron, identificando las distintas corrientes, géneros, formatos, y estilos que se han desarrollado hasta la actualidad.
- Trabajar en equipos creativos cualquier fase del proceso de una producción audiovisual, fomentando la cooperación, la renuncia, el debate, la disciplina de trabajo, etc.
- Los alumnos deberán demostrar un conocimiento y un análisis de la obra audiovisual atendiendo a los diferentes códigos en los que se descompone un análisis en profundidad de una pieza audiovisual. Igualmente tendrá que generar ideas originales que puedan plasmarse en una realización y una edición adecuada y genuina.
- Los alumnos tendrán que analizar y entender cada uno de los géneros, estilos y formatos audiovisuales (largometrajes, cortometrajes, videoclips, videoarte, spots, etc.) sabiendo entrever los objetivos comunicativos de cada uno. Así mismo tendrá que aprender a hacer lo propio a partir de ideas propias o que partan de dinámicas o propuestas docentes.
- Tendrá que aprender a desenvolverse en el trabajo colectivo aportando sus virtudes al grupo, con el objetivo de crear una obra original, interesante y coherente que pueda servir a cada uno para promocionarse profesionalmente en el futuro. Así mismo tendrá que aprender con su grupo a defender en público su proyecto (pitching), a dividirse las tareas y no pisarse en un rodaje, a asumir la responsabilidad global de un proyecto grupal desde el inicio hasta el final.
- Adquirirá una visión global sobre el proceso audiovisual, incidiendo tanto en la reflexión artística y creativa como en los problemas y soluciones con los que se encuentran las diferentes industrias audiovisuales en el mundo.

6. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

Breve descripción de los contenidos

Herramientas para acometer un proyecto audiovisual de nivel técnico no avanzado, mediante el trabajo en entornos digitales.

- Utilización de programa de edición de video tipo AfterEffects.
- Edición de video no lineal.
- Teoría del montaje.
- Digitalización de imágenes.
- Edición de imágenes.

Temario detallado

TEMA 1. Introducción al Audiovisual.

1. Definición de Comunicación Audiovisual
2. La transmisión de historias.
3. El audiovisual como lenguaje universal: cine, televisión, internet
4. El audiovisual como industria.: desde los Nickel-Odeons a Youtube
5. La crisis actual del cine. Perspectivas y soluciones.

TEMA 2. Historia del Cine

1. El pre-cine. De los hermanos Lumiere a Charles Chaplin.
2. El cine clásico I: Hollywood dorado (1915-1952): *starsystem*, el sistema de estudios y el cine por géneros.
3. El cine clásico II: Las vanguardias europeas: impresionismo francés, expresionismo alemán, cine soviético, cine nórdico, surrealismo, naturalismo francés, etc.
4. El Documental clásico y el cine de propaganda.
5. El cine moderno I: crisis y renovación de Hollywood (1952-1981).
6. El cine moderno II: El renacimiento europeo: el neorrealismo italiano, el *free cinema* inglés, la *nouvelle vague* francesa y sus influencias en todo el mundo.
7. El Cine contemporáneo I (1981-2015): la cultura de la MTV, la era digital, Internet, etc.
8. El Cine postmoderno II: la globalización cultural y la crisis existencial de Occidente.
9. Breve Historia del cine Español.

TEMA 3. Lenguaje y gramática audiovisual.

1. Un nuevo lenguaje humano: el audiovisual
2. Los códigos visuales y su fragmentación.
3. La iconografía y la semiótica en el cine
4. La gramática audiovisual:

5. *códigos sintácticos*
6. *códigos focalizadores*
7. *códigos temporales*
8. *códigos visuales*
9. *códigos sonoros*
10. *códigos simbólicos*

TEMA 4. El Guión y la creación de historias.

1. La importancia de las historias.
2. A la búsqueda de la fuente de las ideas.
3. La importancia del símbolo y el viaje del héroe: Jung y el subconsciente colectivo.
4. La estructura aristotélica, y las teorías modernas del guión (Vogler, Field, Mckee, etc.)
5. Los criterios: coherencia, interés y verosimilitud.
6. La importancia del conflicto. Conflictos clásicos y modernos.
7. Los personajes. Estudio y aproximación.
8. Los pasos del guión: de la idea a la película:
 - A) *La sinopsis*
 - B) *La escaleta*
 - C) *El tratamiento*
 - D) *El guión literario.*
 - E) *El guión técnico*

TEMA 5. La producción audiovisual.

1. Las fases de una producción audiovisual.
2. Los diferentes oficios de una producción.
3. Tipos de producción: ejemplos en la historia.
4. Desglose y plan de rodaje.

TEMA 6. La Realización.

1. El oficio del realizador. Ejemplos históricos.
2. La planificación.
3. La puesta en escena y la dirección de actores.
4. Aprender haciendo

TEMA 7. La Edición y la postproducción audiovisual.

1. El montaje: la última escritura.
2. Los diferentes tipos de montajes:
 - A. montaje narrativo (película)
 - B. montaje musical (videoclip)
 - C. montaje conceptual (spot y videoarte)
3. El Adobe Premiere CS5. Aplicación y posibilidades
4. Montaje y postproducción digital
5. Los formatos, el tratamiento digital, otros programas, otras redes, etc...

7. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
1. Introducción al Audiovisual.	Septiembre
2. Historia del cine	Octubre
3. Leguaje y Gramática Audiovisual	Octubre- Noviembre
4. El Guión y la creación de historias	Noviembre
5. La producción audiovisual	Noviembre
6. La Realización	Diciembre-Enero
7. La Edición y la postproducción audiovisual	Enero

8. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	COMPETENCIAS RELACIONADAS	HORAS PRESENC.	HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Exposición de los temas. Explicar planificación de la asignatura: programa, apuntes y bibliografía. Repasos al inicio de la clase. Resolución de dudas: temas y lecturas. Pruebas de evaluación.	CG1, CG2, CG7, CG9, CE1, CE3, CE4,CE6	40	-	40
Clases prácticas	Resolución de ejercicios. Debates sobre los temas y especialmente sobre ejercicios y lecturas. Presentaciones. Pruebas de evaluación.	CG1, CG2, CG7, CG9, CE1, CE3, CE4,CE6	20	20	40
Tutorías	Preparación de clase mediante lectura de los temas. Planificación de debates y comentarios mediante la	CG1, CG2, CG7, CG9, CE1, CE3, CE4,CE6	10	-	10

	preparación de las lecturas. Resolución de ejercicios. Comentarios y resolución de dudas presencialmente o por correo electrónico.				
Trabajo personal del alumno	Lecturas: preparación y búsqueda de información complementaria. Estudio personal. Preparación de comentarios y debates. Tutorías libres y voluntarias.	CG1, CG2, CG7, CG9, CE1, CE3, CE4, CE6	-	60	60

9. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
- Trabajos voluntarios	La propia realización del mismo, la originalidad y el esfuerzo creativo.	(dentro del porcentaje del 10% de actitud)
- Examen teórico historia del cine y del lenguaje audiovisual.	Saber identificar el contexto histórico al que pertenece el fragmento de film proyectado, realizar un análisis adecuado utilizando el vocabulario profesional de la industria.	20%
- Trabajo de investigación y análisis de la obra de un director de la historia del cine.	El peso de la investigación previa; la calidad gramatical, de redacción, la coherencia en el análisis, la eficacia comunicativa y de legibilidad del documento; la maquetación utilizada.	25%
- Argumento dramatizado	Coherencia, causalidad, verosimilitud e interés de la propia historia.	5%
- Creación productora	Trabajo en equipo sincero, con una rotación real de los oficios del cine; diseño y estilo transversal entre los	15%

	distintos contenidos realizados; entrega de la documentación requerida, forma de entrega del DVD final.	
- Guión, realización y edición de un cortometraje	Originalidad en la propuesta narrativa, dominio del lenguaje utilizado, esfuerzo de producción y conceptualización, diseño de producción, puesta en escena y edición; naming, timing del corto y riesgo formal y dramático.	35%

CONSIDERACIONES GENERALES ACERCA DE LA EVALUACIÓN:

Para superar la asignatura es necesario aprobar todas las partes.

ASISTENCIA A CLASE

- La asistencia a clase es obligatoria. Sin una asistencia demostrada de al menos un 80%, el alumno no podrá presentarse a examen debiendo acudir a la siguiente convocatoria. No es necesario justificar las faltas, y por tanto no se admitirán justificantes de las mismas, por lo que superado el 20% de faltas de asistencia, el alumno deberá presentarse en convocatoria extraordinaria.
- La Dirección/Coordinación de la Titulación podrá considerar situaciones excepcionales, previo informe documental, debiendo ser aprobadas por la Dirección Académica de ESNE.
- Se exigirá puntualidad al alumno en el comienzo de las clases. Una vez transcurridos cinco minutos de cortesía, el profesor podrá denegar la entrada en el aula.

ENTREGAS DE TRABAJOS

- En convocatoria ordinaria, los alumnos deben presentar y aprobar todas las entregas que se les soliciten. La no entrega de un trabajo supondrá suspender la asignatura.
- Los trabajos deben entregarse en las fechas que solicite el profesor, no admitiéndose entregas posteriores. Si excepcionalmente se aceptase un trabajo fuera de plazo, la máxima calificación a obtener será 7.
- En los trabajos en grupo, la calificación será individual por cada alumno, atendiendo a criterios de conocimiento de la materia, esfuerzo, presentación, asistencia a tutorías, etc. Por tanto, miembros de un mismo grupo pueden tener calificaciones diferentes.
- Los trabajos, una vez calificados, deben ser retirados por los alumnos en el tiempo que se determine. Pasado este plazo, los trabajos podrán ser destruidos.

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

- En la evaluación extraordinaria, los alumnos deben volver a presentar los trabajos que no hayan sido aprobados en convocatoria ordinaria. Además, el profesor de la asignatura podrá solicitar la realización de un trabajo extra en la evaluación extraordinaria.
- Si en la convocatoria ordinaria el alumno aprueba las entregas solicitadas y suspende el examen, será potestad del profesor solicitar la realización de nuevos trabajos en la convocatoria extraordinaria.

10. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

- Bordwell, David y Thompson, Kristin. (1995). *El Arte cinematográfico: una introducción*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Gubern, Roman (1999) *Historia del Cine*. Barcelona: Editorial Lumen.
- Tirand, Laurent. (2003). *Lecciones de Cine*. Barcelona.: Paidós Ibérica.

Bibliografía complementaria

- Arconada, Cesar. (1974). *Tres cómicos de Cine y otros ensayos*. Madrid: Castellote Editor.
- Burch, Noël (2008). *Praxis del cine*. Madrid: Fundamentos.
- Buñuel, Luis. (1982). *El último suspiro*. Barcelona: Plaza & Janés S.A.
- Díez Puertas, Emeterio (2006). *Narrativa filmica. Escribir la pantalla, pensar el cine*. Madrid: Fundamentos.
- Fernandez Diaz, Federico y Martinez Abadia, José. (2003). *Manual Básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona.: Paidós Ibérica.
- Field, Syd. (2001) *El libro del guión*. Madrid: Plot Ediciones.
- Grau Rebollo, Jorge. (2002). *Antropología audiovisual*. Barcelona: Bellaterra.
- Gispert, Esther. (2002). *Cine, ficción y educación*. Barcelona: Editorial Laertes.
- Gubern, Roman. (1999). *Historia del Cine*. Barcelona: Editorial Lumen.
- Labarrere, Andre Z. (2009). *Atlas de Cine*. Madrid: AKAL.
- March, Walter y Ondaatje, Michael. (2007). *El Arte del Montaje*. Madrid: de. Plot
- Mcgrath, Declan. (2002). *Montaje y Postproducción*. Madrid: Editorial Oceano.
- Mckee, Robert. (2002). *El Guión*. Madrid: Alba Editorial.
- Perez, Xavier y Ballo, Jordi. (1997). *La semilla inmortal: los argumentos universales en el cine*. Barcelona: Editorial Anagrama.
- Ramonet, Ignacio. (2003). *La tiranía de la comunicación*. Madrid: de. Debate.
- Revilla, Federico. (2007). *Fundamentos antropológicos de la simbología*. Madrid:

Editorial Catedra.

- Tirand, Laurent. (2003). *Lecciones de Cine*. Barcelona.: Paidós Ibérica.
- Vogler, Christopher. (2002). *El viaje del escritor*. Ma Non Troppo Editorial. Madrid: Editorial Catedra.
- Zavala, Hector. (2010). *El Diseño en el cine: los proyectos*

11.- OBSERVACIONES

La falta de integridad académica (ausencia de citación de fuentes, plagios de trabajos o uso indebido/prohibido de información durante los exámenes), así como firmar en la hoja de asistencia por un compañero que no está en clase, implicarán la pérdida de la evaluación continua y ordinaria, sin perjuicio de las acciones sancionadoras que estén establecidas.