



Centro adscrito



# **GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS**

## **PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA**

### **GUÍA DOCENTE**

#### **COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL**

**CURSO ACADÉMICO 2017 – 2018**

## 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

<b>Título:</b>	Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos
<b>Módulo:</b>	Módulo de Ciencias Aplicadas y Tecnología
<b>Denominación de la asignatura:</b>	Comunicación Audiovisual
<b>Código:</b>	40018
<b>Curso:</b>	Segundo
<b>Semestre:</b>	Primero
<b>Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):</b>	Obligatoria
<b>Créditos ECTS:</b>	4
<b>Modalidad/es de enseñanza:</b>	Presencial
<b>Profesor:</b>	Raúl San Julián Alonso
<b>Lengua vehicular:</b>	Español
<b>Página web:</b>	<a href="http://www.esne.es">www.esne.es</a>

## 2. PROFESORADO DE LA ASIGNATURA

### Profesor:

Raúl San Julián

### Datos de contacto:

raul.sanjulian@esne.es

TUTORÍAS ACADÉMICAS: consultar en el Campus Virtual el documento "horarios de tutorías - Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos"

## 3. REQUISITOS PREVIOS

### Esenciales:

Los propios del título.

### Aconsejables:

Los propios del título. 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 pertenece la asignatura.

Esta asignatura pertenece a la rama de Artes y Humanidades y es una materia de Expresión Gráfica.

### Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.

- Historia del Arte
- Introducción al Proceso Creativo
- Técnica de la Narrativa Audiovisual
- Sistemas de Representación y Perspectivas
- Diseño de Videojuegos: Guión y Storyboarding
- Marketing del Videojuego

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

Supone una herramienta de comunicación para los trabajadores del audiovisual y cineastas, futuros colaboradores en proyectos de videojuego, así como una mayor amplitud de salidas a profesiones para el alumno y más medios creativos para el diseño y la creación en general.

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 currículo de Historia del Arte, siendo como es, popularmente conocido el Cine como: el 7º arte. El análisis y articulación de los códigos visuales y sonoros aportan contenido y experiencia a asignaturas tan dispares Narrativa Audiovisual, Postproducción, Sistema de Representación y Guión y Storyboarding.

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, especialmente en la creación y desarrollo del videojuego.

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 como diseñadores y desarrolladores de videojuegos 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.

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

### COMPETENCIAS GENERALES

**CG5.** Podrá abordar la realización de proyectos multimedia de comunicación audiovisual, diseño gráfico y producciones 2D y 3D, desde un punto de vista teórico y técnico.

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

**CE8.** Será capaz de prototipar un sistema a partir de un diseño.

**CE11.** Tendrá la capacidad para la creación y explotación de entornos virtuales, para la creación, gestión y distribución de contenidos multimedia.

### 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 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

- Lenguaje audiovisual
- Industria audiovisual
- Producción
- Realización
- Edición de video
- Historia del cine

### 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 3. Lenguaje y gramática audiovisual.

1. Un nuevo lenguaje humano: el audiovisual
2. Los códigos visuales y sus 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 3. 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.

### TEMA 4. 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 5. 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 6. 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 CS6. Aplicación y posibilidades
4. Montaje y postproducción digital
5. Los formatos, el Chroma, el tratamiento digital, otros programas, otras redes, etc...

## 7. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Tema 1. Introducción al audiovisual	Septiembre-Octubre
Tema 2. Lenguaje y gramática audiovisual	Octubre
Tema 3. Historia del cine.	Octubre-Noviembre
Tema 4. Producción	Noviembre
Tema 5. Realización	Noviembre-Diciembre
Tema 6. Edición de video	Diciembre- 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.	CG5, CE8, CE11	30	10	40
Clases prácticas	Resolución de ejercicios. Debates sobre los temas y especialmente sobre ejercicios y lecturas.  Presentaciones. Pruebas de evaluación.	CG5, CE8, CE11	10	30	40
Tutorías	Preparación de clase mediante lectura de los	CG5, CE8, CE11	10	-	10

	<p>temas.</p> <p>Planificación de debates y comentarios mediante la preparación de las lecturas. Resolución de ejercicios.</p> <p>Comentarios y resolución de dudas presencialmente o por correo electrónico.</p>				
Trabajo personal del alumno	<p>Lecturas: preparación y búsqueda de información complementaria. Estudio personal. Preparación de comentarios y debates. Tutorías libres y voluntarias.</p>	CG5, CE8, CE11	-	60	60

## 9. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Exámenes/Pruebas objetivas	-Examen teórico (parcial)	10%
Trabajos y Proyectos individuales y/o cooperativos	-Práctica de investigación individual (20%) -Prácticas individuales de rodaje y edición (15%) - Práctica en grupo de creación de una productora (5%) - Práctica individual de rodaje en equipo de un cortometraje (40%)	80%
Asistencia Participativa	Se tendrá en cuenta el interés que muestra el alumno por la asignatura y los contenidos de la materia así como su capacidad de esfuerzo y evolución en el desarrollo de su trabajo.	10%

### CONSIDERACIONES GENERALES ACERCA DE LA EVALUACIÓN:

**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 acepta un trabajo fuera de plazo, la máxima calificación a obtener será 8.
- 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 Ordinaria**

- Para superar la asignatura es necesario entregar y aprobar todos los trabajos pedidos durante la convocatoria, tanto los realizados en grupo como los individuales.

### **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.

## **10. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA**

### **Bibliografía básica**

- Bordwell, David y Thompson, Kristin. (1995). *El Arte cinematográfico: una introducción*. Barcelona: Paidós/berica.

- 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 fílmica. 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*