

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Diseño de Productos Interactivos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)
Materia:	Habilidades Generales
Denominación de la asignatura:	Comunicación Audiovisual
Curso:	Tercero
Semestre:	Segundo
Carácter:	Obligatoria
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a:	Daniel Villa
E-mail:	daniel.villa@u-tad.com
Teléfono:	916402811

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA.

Descripción de la materia

Esta materia hace referencia al estudio y práctica del conjunto de técnicas y habilidades comunicativas. En las asignaturas que pertenecen a esta materia, se verán contenidos relacionados con los fundamentos filosóficos, el conocimiento del entorno, la filosofía de la innovación, la Ética de los negocios, el Diseño y la responsabilidad social, la Sociología de la comunicación, etc. en su relación con la orientación humanista y generalista del Grado. Además, se abordará la relación de estos conocimientos con el desarrollo artístico.

Descripción de la asignatura

Esta asignatura pertenece al módulo de Conocimientos Transversales y dentro de éste a la materia de Habilidades Generales.

El conocimiento básico de la comunicación audiovisual está relacionado con el conocimiento general del grado y específico de la Comunicación. El ámbito de la asignatura es tangencial y, a veces, directamente relacionado con la materia de otras asignaturas de primer curso, como Habilidades de Comunicación, y Sociedad Digital

Aporta conocimientos imprescindibles para el análisis, comprensión y factura de los productos audiovisuales e interactivos, así como la investigación y desarrollo en comunicación.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)

CG1 Aprender a lo largo de la vida mediante el estudio autónomo y la formación continua.

CG2 Saber adaptarse al cambio y a las nuevas situaciones con flexibilidad y versatilidad.

CG4 Ejercer la capacidad de liderazgo y de negociación.

CG6 Manifestar motivación por la calidad.

CG8 Manifestar capacidad para trabajar en equipo.

CG9 Saber gestionar eficazmente el tiempo.

CG12 Expresar el sentido crítico y autocrítico y la capacidad de análisis para la valoración de diferentes alternativas.

CG16 Expresarse con corrección de forma oral y escrita.

CG18 Gestionar adecuadamente la información.

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.

CT1 Desplegar sus conocimientos, actividades y valores en ámbitos culturales, deportivos y sociales

CT2 Mostrar interés por los actos de cooperación y solidaridad cívica

CE16 Comprender los procesos de los elementos que intervienen en una producción artística interactiva.

CE27 reconocer las implicaciones filosóficas, sociales y políticas de los diseños e innovaciones tecnológicos.

3.2 Resultados de aprendizaje

Comunicar de forma eficaz, tanto formal como informalmente, en el entorno de trabajo

Transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

Redactar documentos propios de su especialidad.

Liderar un equipo de trabajo motivando a sus componentes

Emplear métodos de resolución de conflictos en los equipos de trabajo

Utilizar técnicas de desarrollo de la creatividad en el entorno profesional

Proponer ideas que puedan ser transformadas en diseños y desarrollos

Analizar críticamente propuestas relacionadas con el diseño de juegos

4. CONTENIDOS

- El proceso de comunicación persuasiva
- Herramientas de comunicación en entornos digitales
- Comunicación verbal y no verbal.
- Técnicas efectivas de comunicación escrita
- Técnicas de presentación
- Comunicación, pensamiento y lenguaje.

5. TEMARIO

Tema 1 El proceso de comunicación audiovisual

Tema 2 Herramientas digitales: Premiere

Tema 3 Técnicas efectivas y creatividad.

Tema 4 Herramientas digitales: After Effects

Tema 5 Desarrollo Creativo Audiovisual.

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y MODALIDADES DE ENSEÑANZAS

Modalidades de enseñanza

La asignatura se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas generales, que se aplicarán diferencialmente según las características propias de la asignatura:

- **Método expositivo/Lección magistral:** el profesor desarrollará, mediante clases magistrales y dinámicas los contenidos recogidos en el temario.
- **Estudio de casos:** análisis de casos reales relacionados con la asignatura.
- **Resolución de ejercicios y problemas:** los estudiantes desarrollarán las soluciones adecuadas aplicando procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados.
- **Aprendizaje cooperativo:** Los estudiantes trabajan en grupo para realizar las tareas de manera colectiva.

Actividades formativas

ACTIVIDADES FORMATIVAS	Horas totales	Horas presenciales	% presencialidad
Clases teóricas	17	17	100
Seminarios y talleres	3	3	100
Clases prácticas	10	10	100
Tutorías	2	2	100
Actividades de evaluación	2	2	100
Estudio y trabajo en grupo	8	0	5
Estudio y trabajo autónomo, individual	34	0	0

7. DESARROLLO TEMPORAL

Tema	Semanas
Tema1El proceso de comunicación audiovisual	1,2,3

Tema 2 Herramientas digitales: Premiere	4,5,6
Tema 3 Técnicas efectivas y creatividad.	7,8,9
Tema 4 Herramientas digitales: After Effects	10,11,12
Tema 5 Desarrollo Creativo Audiovisual.	13,14,15

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	10%	30%
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	30%	60%
SE3 Prueba Objetiva	30%	70%

Criterios de evaluación:

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	Se valorará de los alumnos la participación activa y la correcta entrega de las prácticas en forma y fecha. Demostración de asimilación de conceptos, calidad de los trabajos, esfuerzo realizado, presentación.	10%
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias		50%
SE3 Prueba Objetiva		40%

Consideraciones generales acerca de la evaluación:

- La asignatura se compone de siete temas evaluables cada uno de ellos debe estar aprobado con nota igual o superior a 5.
- Para aprobar la asignatura, se elaborará la nota media de todas las prácticas y actividades entregadas que computarán el 50% de la nota. El 40% será la nota del examen final que se realizará de la asignatura. El 10% restante dependerá de su comportamiento y actitud y los trabajos realizados en clase.
- En la convocatoria extraordinaria se deben presentar todos los trabajos pendientes para poder presentarse al examen y la valoración será similar a la convocatoria ordinaria.
- El alumno irá demostrando con su trabajo en el aula, sus entregas parciales, sus ejercicios autónomos corregidos, y actitud general hacia su aprendizaje si está capacitado en las competencias que de él se esperan desarrollar en esta asignatura.
- Calificación numérica final de 0 a 10, será requisito indispensable alcanzar una calificación mínima de 5 puntos para poder obtener un aprobado.
- No se admitirán trabajos fuera de forma y fecha sin causa justificada, cada entrega se entiende como un examen y tendrá derecho a revisión. Y si se aceptan será con una reducción considerable en la nota.
- Los temas son eliminatorios, significa que el alumno que supere uno de los temas está exento de presentarse en la convocatoria ordinaria y extraordinaria a ese tema.

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

MURCH, Walter. En el momento del parpadeo: un punto de vista sobre el montaje cinematográfico. Ocho y medio, Madrid, 2003.

Bibliografía recomendada

TRUFFAUT, François. El cine según Hitchcock. Alianza editorial. Madrid, 2010.

TARKOVSKI, Andrei. Esculpir en el tiempo. RIALP. Madrid, 1996.

EINSESTEIN, Sergei. Hacia una teoría del montaje. Grupo Planeta. Barcelona, 2001.

10. Materiales, software y herramientas necesarias

Tipología del aula:

Equipo de proyección y pizarra

Materiales:

Ordenador personal
Webcam y micrófono
Tableta gráfica

Software:

Equipo de proyección con Powerpoint
Adobe suite (After Effects, Premiere, Photoshop, Illustrator y Bridge)