

y



## **GUÍA DOCENTE**

# **NARRATIVA AUDIOVISUAL**

## **GRADO EN ANIMACIÓN**

***MODALIDAD: A DISTANCIA***

***CURSO ACADÉMICO: 2023-2024***

Denominación de la asignatura:	<b>Narrativa Audiovisual</b>
Titulación:	Animación
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Lenguaje Audiovisual
Curso:	1º
Cuatrimestre:	2
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	3
Modalidad de enseñanza:	A distancia
Idioma:	Castellano
Profesor / Email:	Julio Vallejo Herán / julio.vallejo@u-tad.com
Página Web:	<a href="http://www.u-tad.com/">http://www.u-tad.com/</a>

## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

### Descripción de la materia

La materia proporciona a los alumnos el conjunto de conocimientos relacionados con la creación y los fundamentos para la narración de historias a través del sonido y la imagen en movimiento, desde los elementos formales y simbólicos de composición visual de la imagen fija hasta los recursos narrativos y su significado, y la teoría del montaje y la edición. Proporciona también el necesario contexto para la identificación de las principales corrientes artísticas y la evolución histórica del lenguaje narrativo audiovisual.

### Descripción de la asignatura

La asignatura “Narrativa Audiovisual” pretende dentro de las asignaturas básicas de interrelación con las ciencias sociales fomentar en el alumno las destrezas y competencias relativas a la adecuada creación y comprensión de las estructuras de la narración y el relato, como paso previo a su posterior reinterpretación en otros medios. La importancia de esta asignatura reside en su transversalidad absoluta, y su efectiva interacción con otras asignaturas cursadas a lo largo del plan de estudios, pues la narración es el eje fundamental en la creación de cualquier animación. Es fundamental para el profesional de la animación tener un conocimiento sólido de las estructuras narrativas que componen y sustentan los relatos animados. La

Narración audiovisual es un campo fundamental que permite conocer y asimilar estas estructuras visuales y semánticas que hacen posible la adecuada estructuración del relato.

## COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### Competencias (genéricas, específicas y transversales)

#### BÁSICAS Y GENERALES

CG4 - Aplicar los fundamentos estéticos y de percepción de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio en la representación de contenidos digitales.

CG6 - Aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales.

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

#### TRANSVERSALES

CT5 - Demostrar versatilidad, flexibilidad y creatividad en el desarrollo de proyectos, actividades y trabajos.

#### ESPECÍFICAS

CE15 - Identificar y diferenciar los estilos y periodos en la historia del cine y de la animación

CE1 - Ejecutar el dibujo con técnicas tradicionales y digitales de creación artística tanto para la ideación como para la representación de imágenes.

CE7 - Crear piezas audiovisuales aplicando los principios de composición, narrativa audiovisual y animación de gráficos a la realización, planificación, edición y postproducción de secuencias y planos.

CE13 - Conocer la metodología de sintetización de elementos sonoros y de la aplicación de las técnicas de sonorización en un producto digital

CE14 - Desarrollar diferentes tipos de guiones según el medio al que vayan dirigidos.

## Resultados de aprendizaje

Al acabar la titulación, el graduado o graduada será capaz de:

- Entender los fundamentos de composición del lenguaje audiovisual para el análisis crítico de imágenes en movimiento y sonidos.
- Crear narrativas audiovisuales a través de la aplicación de los principios de composición del plano y la escena del lenguaje audiovisual.
- Aplicar el lenguaje visual a las diferentes técnicas de animación para transmitir ideas.
- Integrar las técnicas básicas de montaje y edición para una adecuada comprensión de las estructuras narrativas audiovisuales.
- Distinguir entre efectos de sonido, composiciones musicales y doblajes para una narrativa de una producción de animación.
- Editar las pistas de sonido de un montaje audiovisual de forma que refuercen la narrativa o la expresividad del proyecto.
- Emplear correctamente las fases de documentación, sinopsis, tratamiento, escaleta, guion literario y guion técnico en la escritura de un guión audiovisual.
- Utilizar los movimientos de cámara, los tipos de plano, puesta en escena y demás recursos formales en la creación de un guión audiovisual.
- Crear storyboards y animáticas que transmitan situaciones narrativas a través de la imagen.
- Reconocer los distintos factores culturales, tecnológicos, económicos e históricos que pueden influir en una producción audiovisual.
- Conocer las diferencias estilísticas generadas a lo largo de la historia de las distintas técnicas de animación para su utilización en una producción contemporánea.
- Desarrollar un sentido analítico y discursivo frente a otras obras audiovisuales.

## CONTENIDO

- Narración y ficción: introducción histórica.
- El lenguaje cinematográfico: narrador y tema.
- Secuencia, escena, plano.
- Espacio y tiempo.
- Continuidad y dramatismo.
- Teoría y análisis del montaje fílmico.
- Nuevos medios y estructuras narrativas en la era digital.

## TEMARIO

1. Narración y Ficción

2. Fundamentos de la Realización Audiovisual

3. La Edición Digital y Nuevas Narrativas Audiovisuales

## ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DE APRENDIZAJE

### Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas síncronas
<i>Sesiones teóricas virtuales síncronas</i>	2,18	2,18
<i>Sesiones teóricas virtuales asíncronas</i>	8,18	0,00
<i>Sesiones prácticas virtuales síncronas</i>	1,73	1,73
<i>Sesiones prácticas virtuales asíncronas</i>	7,18	0,00
<i>Debate y discusión oral y/o escrita.</i>	5,82	0,00
<i>Tutorías</i>	2,00	2,00
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	18,82	0,00
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	22,27	0,00
<i>Actividades de Evaluación</i>	2,91	2,91
<i>Test de autoevaluación</i>	3,91	0,00
<i>Prácticas externas</i>	0,00	0,00
<i>Preparación y defensa virtual del TFG</i>	0,00	0,00
<i>Seguimiento de proyectos</i>	0,00	0,00
<i>Sesiones prácticas virtuales síncronas con modelo en streaming con el apoyo del profesor</i>	0,00	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>75</b>	<b>9</b>

### Metodologías docentes

Método expositivo o lección magistral

Método del caso

Aprendizaje basado en la resolución de problemas

Aprendizaje cooperativo o colaborativo

Aprendizaje por indagación

Metodología Flipped classroom o aula invertida

Gamificación

Just in time teaching (JITT) o aula a tiempo

## DESARROLLO TEMPORAL

Presentación - semana 1

Unidad 1 - semana 2-5

Unidad 2 - semana 6-9

Unidad 3 - semana 10-12

Repaso - semana 13-14

Evaluación - semana 15

## SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	10	20
<i>Prueba Objetiva</i>	60	70
<i>Evaluación por pares</i>	0	10

## CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	10

<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	20	20
<i>Prueba Objetiva</i>	70	70
<i>Evaluación por pares</i>	0	0

### Consideraciones específicas acerca de la evaluación

Será necesario que obtener una nota mínima de 4 puntos (sobre 10) en la prueba final presencial para que se realice la media con las actividades formativas.

## BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica:

Aumont, J. (2005). Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje. Paidós

Diez Puertas, A. (2014). Narrativa Fílmica. Editorial Fundamentos.

Bibliografía recomendada:

Altman, R. (1999). Los géneros cinematográficos. Ediciones Paidós Ibérica.

Amiel, V. (2005). Estética del montaje. Abada Editores.

Bordwell, David; Thompson, Kristin (1996). El arte cinematográfico: una introducción. Paidós.

Chion, M. (1998). Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. Paidós.

Hatavara, M., Hyvärinen, M., Mákelá, M. y Mayra, F. (2015). Narrative Theory, Literature and New Media.

Martínez García, M<sup>a</sup>; Gómez Aguilar, A. (2015). La imagen cinematográfica: manual de análisis aplicado. Paidós.

Mieke Bal, (1985) Teoría de la narrativa Teoría de la narrativa: Una introducción a la narratología (Crítica y estudios literarios). Ediciones Cátedra.

Scolari, C. (2013). Narrativas transmedias. Cuando todos los medios cuentan. Deusto.

Zunzunegui, S. (1995). Pensar la imagen. Cátedra.

Webgrafía:

Yáñez Anllo, M. et al. (20-30 de noviembre 2014). Micronarrativas audiovisuales: comprender y practicar memes, Vines y gif animados. Espacio-Red de Prácticas y Culturas Digitales de la Universidad Internacional de Andalucía (UNIA). Recuperado de:

<https://narrativascruzadas.wordpress.com/2016/04/13/micronarrativas-audiovisuales-comprender-y-practicar-memes-vines-y-gif-animados/>

## **MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS**

### **Materiales:**

Ordenador personal, webcam, micrófono

### **Software:**

Software básico de Adobe.