



# **GUÍA DOCENTE**

**NARRATIVA AUDIOVISUAL**

**GRADO EN DISEÑO DIGITAL**

***MODALIDAD: A DISTANCIA***

***CURSO ACADÉMICO: 2023-2024***

<b>Denominación de la asignatura:</b>	<b>Narrativa Audiovisual</b>
Titulación:	Diseño Digital
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Creación y Edición Audiovisual
Curso:	Segundo
Cuatrimestre:	Primero
Carácter:	Obligatoria
Créditos ECTS:	6
Modalidad de enseñanza:	A distancia
Idioma:	Castellano
Profesor / Email:	Dr. Juan Manuel Díaz Lima / <a href="mailto:juan.lima@u-tad.com">juan.lima@u-tad.com</a>
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 está principalmente orientada a proporcionar un conocimiento práctico y teórico de los fundamentos narrativos y de la tecnología y herramientas digitales usadas en el sector audiovisual (publicidad, televisión, cine, web, tecnologías interactivas, etc.).

En las diferentes asignaturas que conforman esta materia, el alumno aprenderá a generar una idea o concepto, desarrollarlo, madurarlo, llevar a cabo o materializar esa idea, detallarla y presentar un producto final profesional a través del estudio de la narrativa, el guión, la edición, grafismo 2D/3D, etc.

Esta materia es de vital importancia en el marco del grado de Diseño Digital ya que, la disciplina del diseño históricamente ha pasado de generar contenidos estáticos y bidimensionales a generar contenidos en movimiento, tridimensionales, dinámicos y, cada vez más, interactivos con el consumidor. Contenidos que, hoy por hoy, son más que demandados en agencias de publicidad, estudios de diseño/audiovisuales, productoras, cadenas de televisión, etc.

Su enfoque es primordialmente instrumental, pero pretende trascender en la medida de lo posible al aprendizaje específico de herramientas concretas, centrándose más en los métodos, procesos y fundamentos comunes a todas las aplicaciones dedicadas a un mismo fin.

### Descripción de la asignatura

La asignatura pretende 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 audiovisuales.

La importancia de esta asignatura reside en su transversalidad, 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 diseño digital. La Narración audiovisual es un campo fundamental que permite conocer y asimilar las 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 - Expresar ideas y conceptos mediante la aplicación de los fundamentos estéticos y de percepción de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio para la creación de contenidos digitales.

CG7 - Aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales.

CG9 - Optimizar el trabajo de acuerdo a los recursos tecnológicos relacionados con los procesos y herramientas del proyecto a desarrollar.

CG10 - Utilizar las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos digitales.

CG12 - Realizar imágenes con un alto nivel de acabado utilizando las herramientas más adecuadas para el proyecto en que forma parte.

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

CT6 - Demostrar versatilidad, flexibilidad y creatividad en el desarrollo de proyectos, actividades y trabajos.

## ESPECÍFICAS

CE2 - Conocer y aplicar los fundamentos de la fotografía, sus elementos de composición visual y el valor expresivo de la iluminación.

CE3 - Representar tridimensionalmente formas y espacios usando las técnicas esenciales del modelado tanto tradicional como digital.

CE5 - Conocer y aplicar las clasificaciones tipográficas, la anatomía y las características de los tipos, así como su utilidad en cualquier medio audiovisual.

CE7 - Definir e implementar el estilo visual adecuado para un proyecto.

CE8 - Valorar e implementar los aspectos formales, semánticos, funcionales y ergonómicos del diseño.

CE9 - Conocer e implementar las técnicas, herramientas y mecanismos necesarios para hacer efectiva la comunicación publicitaria de una marca.

CE12 - 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, según la plataforma de visualización utilizada.

CE13 - Introducir efectos visuales de "motion graphics" en un proyecto audiovisual o de "new media" utilizando las técnicas y herramientas adecuadas.

CE18 - Establecer los mecanismos adecuados para adaptar el diseño de los contenidos a las diferentes plataformas "transmedia".

### **Resultados de aprendizaje**

Aplicar correctamente los elementos básicos de la imagen y los recursos estéticos para transmitir ideas y conceptos a través del diseño.

Emplear el color con intención, fundamento y conocimiento de sus principios físicos y de transformación y creación de la imagen.

Implementar recursos, ideas y métodos novedosos sirviéndose de la creatividad y la innovación.

Experimentar técnicas diversas de creatividad para la producción de obras artísticas.

Planificar eficazmente el trabajo, eligiendo los recursos y procesos adecuados al proyecto a desarrollar.

Manejar herramientas digitales para la creación de imágenes, vídeos, webs/apps y obras artísticas interactivas.

Emplear diversas técnicas de expresión artística para la generación de contenidos digitales.

Generar imágenes de calidad y arte final.

Resolver problemas del entorno del diseño digital de manera versátil.

Aplicar la experimentación en la creación artística.

Comprender y utilizar el lenguaje fotográfico.

Conocer los principios físicos que gobiernan la luz y los colores.

Realizar imágenes fotográficas usando la luz como un elemento narrativo, y sus connotaciones psicológicas, estéticas y dramáticas.

Operar una cámara fotográfica basándose en sus principios de funcionamiento.

Describir formas y espacios de distinto carácter mediante software de modelado 3D.

Comprender la forma, diseño y estructura que caracteriza una tipografía y sus connotaciones psicológicas para su aplicación en una obra artística.

Elegir la tipografía adecuada al proyecto y sus contextos comercial y artístico.

Conocer el proceso de creación de una nueva tipografía.

Desarrollar una biblia visual o guía de estilo del proyecto de diseño.

Conocer las nuevas tendencias creativas y estilos visuales demandados por la industria digital actual.

Crear diseños que reflejen los fundamentos y las características esenciales del mismo dependiendo del público al que vaya dirigido.

Construir logotipos, símbolos, iconos e imágenes capaces de comunicar información visual desde un punto de vista publicitario o de imagen de marca.

Comprender los procesos de creación de la imagen de una marca asociados a una campaña publicitaria.

Construir narrativas audiovisuales a través de la animación de gráficos y el montaje y la composición de video.

Aplicar técnicas para integrar imágenes estáticas o en movimiento.

Aplicar las técnicas de creación de motion graphics para desarrollar proyectos audiovisuales.

Adaptar el diseño a los distintos formatos y canales.

## **CONTENIDO**

Narración y narratología: fundamentos teóricos

El guión audiovisual. Proceso creativo y formato

Historia, relato, discurso

Principios básicos de composición del argumento: el tiempo narrativo

El género

Interpretación de las imágenes

La premisa dramática

Puesta en serie y códigos audiovisuales

El personaje como motor de la acción

El universo diegético

Del cine al vídeo musical

## **TEMARIO**

Tema 1. Narración y narratología: fundamentos teóricos

1.1. Introducción a la asignatura

Tema 2. El guion audiovisual. Proceso creativo y formato

2.1. Historia, relato y discurso

2.2. Principios básicos del guion

2.3. La premisa dramática: el nacimiento de una idea y los argumentos universales

2.4. El personaje como motor de la acción

Tema 3. Interpretación de las imágenes

3.1. Fundamentos básicos de la imagen en movimiento

3.2. La gramática de la imagen

3.3. Movimientos estéticos contemporáneos

Tema 4. Puesta en serie y códigos audiovisuales

4.1. La planificación de la puesta en escena

4.2. La tipología de los planos y movimientos de cámara

4.3. El campo y el fuera de campo

4.4. Principios básicos de composición del argumento: el tiempo narrativo

Tema 5. El universo diegético: el sonido

5.1. La importancia del sonido

5.2. Tipología de sonidos

5.3. Música empática y música anempática

Tema 6. Del cine al vídeo musical

6.1. Del régimen representativo clásico al postclásico

6.2. Los géneros.

6.3. La hibridación actual

## **ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DE APRENDIZAJE**

## Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas síncronas
<i>Sesiones teóricas virtuales síncronas</i>	2,50	2,50
<i>Sesiones teóricas virtuales asíncronas</i>	16,25	0,00
<i>Sesiones prácticas virtuales síncronas</i>	3,75	3,75
<i>Sesiones prácticas virtuales asíncronas</i>	23,75	0,00
<i>Debate y discusión oral y/o escrita.</i>	7,50	0,00
<i>Tutorías</i>	2,50	2,50
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	33,75	0,00
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	50,00	0,00
<i>Actividades de Evaluación</i>	3,75	3,75
<i>Test de autoevaluación</i>	6,25	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>150</b>	<b>12,5</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 2-3

Unidad 2 - semana 4-5

Unidad 3 - semana 6-7

Unidad 4 - semana 7-8

Unidad 5 - semana 9-10

Unidad 6 - semana 11-12

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

Evaluación ordinaria:

Los alumnos que no consigan superar la evaluación ordinaria deberán realizar una evaluación extraordinaria en los términos establecidos por el profesor.

#### NOTAS IMPORTANTES

- Para aprobar en Convocatoria ordinaria, el alumno deberá sacar una nota media igual o superior a 5,00 en la sumatoria de todas las calificaciones. Para que pueda realizarse la media deberá obtener al menos un 5,00 en el proyecto final y un 5,00 en el examen.

- Asimismo, será necesario haber entregado las prácticas realizadas durante el curso no teniendo éstas una nota mínima para poder hacer media con el resto de ítems de calificación.

Evaluación extraordinaria:

Los alumnos que hayan suspendido alguna de las partes correspondientes tanto al examen como al trabajo final, podrán presentarse a la evaluación extraordinaria. Para ello deberán haber entregado también las prácticas propuestas durante el curso.

#### NOTAS IMPORTANTES

- El examen en convocatoria extraordinaria tendrá el mismo valor de porcentaje que el examen suspenso o no presentado durante el curso (en este caso un 30% y siempre y cuando se obtenga un mínimo de 5,00 en el mismo).

-El proyecto final en convocatoria extraordinaria tendrá el mismo valor de porcentaje que el proyecto suspenso o no presentado durante el curso (en este caso un 50% y siempre y cuando se obtenga un mínimo de 5,00 en el mismo).

## BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

BORDWELL, D. (1996). La narración en el cine de ficción. Paidós

MCKEE, R. & GERACE, TH. (2018). Storynomics. Story-Driven Marketing in the Post-Advertising World. Twelve Books.

SÁNCHEZ NAVARRO, J. (2006). Narrativa Audiovisual. UOC.

SÁNCHEZ ESCALONILLA, A (2001). Estrategias de guion cinematográfico. Ariel

### Bibliografía recomendada

- AUMONT, J. (2005). Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje. Paidós.
- AUMONT, J. y MARIE M. (1999). Análisis del film. Paidós.
- BALLÓ, J. (2000). Las imágenes del silencio. Los motivos visuales en el cine. Anagrama.
- BALLÓ, J. y PÉREZ, X. (2004). La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine. Anagrama.
- BONDE, MATIAS (2017). Music Video after MTV. Audiovisual Studies, New Media and Popular Music. Routledge.
- BORDWELL, D. (1995). El significado del film. Paidós.
- BURCH, N. (1999). El tragaluz del infinito. Cátedra.
- CARMONA, R. (2010). Cómo se comenta un texto fílmico. Cátedra.
- CHION, M. (1998). Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. Paidós.
- CHION, M. (2004). La voz en el cine. Cátedra.
- DIDI-HUBERMAN, G. (2008). Cuando las imágenes toman posición. CBA-Antonio Machado.
- ECO, U. (2015). La estrategia de la ilusión. DeBolsillo.
- FOG, KLAUS (2010). Storytelling: Branding in Practice. Springer.
- GOMBRICH, E.H. (2013). Lo que nos cuentan las imágenes. Elba.
- GONZÁLEZ REQUENA, J. (2006). Clásico, Manierista, Postclásico. Los modos del relato en el cine de Hollywood. Ediciones Castilla.
- GUBERN, R. (2002). Máscaras de la ficción. Anagrama.
- GUERIN, M.A. (2004). El relato cinematográfico. Paidós.
- HATAVARA, M., HYVÄRINEN, M., MÄKELÄ, M. y MAYRA, F. (2015). Narrative Theory, Literature and New Media. Routledge.
- MITRY, J. (2002). Estética y psicología del cine. Siglo XXI.
- QUINTANA, A. (2003). Fábulas de lo visible. Acantilado.
- PANOFSKY, E. (2005). Estudios sobre iconología. Akal.
- SEGER, L. (2000). Cómo crear personajes inolvidables. Rialp.
- SCOLARI, C. (2013). Narrativas transmedias. Cuando todos los medios cuentan. Deusto.

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

### **Materiales:**

Ordenador personal

Webcam y micrófono

**Software:**

Equipo de proyección con Powerpoint, Acrobat Reader

No hay software especial