



GUÍA DOCENTE

COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

GRADO EN DISEÑO DE PRODUCTOS INTERACTIVOS

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2023-2024

| | |
|--------------------------------|---|
| Denominación de la asignatura: | Comunicación Audiovisual |
| Titulación: | Diseño de Productos Interactivos |
| Facultad o Centro: | Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital |
| Módulo: | Conocimientos Transversales |
| Materia: | Habilidades Generales |
| Curso: | 3º |
| Cuatrimestre: | 2º |
| Carácter: | OB |
| Créditos ECTS: | 3 |
| Modalidad/es de enseñanza: | Presencial |
| Idioma: | Castellano |
| Profesor/a - email | Daniel Villa/daniel.villa@u-tad.com |
| Página Web: | http://www.u-tad.com/ |

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.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias (genéricas, específicas y transversales)

BÁSICAS Y GENERALES

CG8 - Manifestar capacidad para trabajar en equipo.

CG9 - Saber gestionar eficazmente el tiempo.

CG10 - Tener capacidad de trabajar en un contexto internacional, así como en entornos diversos y multiculturales.

CG11 - Manejar habilidades básicas para las relaciones interpersonales

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

CG13 - Valorar el sentido ético en el trabajo.

CG14 - Saber trabajar en equipo en entornos multidisciplinares.

CG15 - Tener capacidad de organización y planificación.

CG16 - Expresarse con corrección de forma oral y escrita

CG18 - Gestionar adecuadamente la información.

CG19 - Saber tomar decisiones y resolver problemas del ámbito profesional.

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.

CG3 - Desarrollar el ámbito de la creatividad e innovación y tener la habilidad de presentar recursos, ideas y métodos novedosos para posteriormente concretarlos en acciones.

CG4 - Ejercer la capacidad de liderazgo y de negociación.

CG5 - Demostrar Iniciativa y espíritu emprendedor.

CG6 - Manifestar motivación por la calidad.

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

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

CT2 - Mostrar interés por los actos de cooperación y solidaridad cívica

ESPECÍFICAS

CE1 - Conocer el lenguaje necesario para comunicarse y estructurar un discurso coherente en el campo de la sociología, filosofía y la psicología en su relación con el diseño de los productos interactivos.

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

CE22 - Comprender y comunicar de forma clara y efectiva las directrices de desarrollo de un proyecto

CE26 - Comprender y saber tematizar las relaciones Tecnología - Sociedad - Cultura, en relación con el diseño de productos interactivos.

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

CE28 - Detectar las implicaciones sobre límites éticos y jurídicos de las innovaciones tecnológicas.

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

CONTENIDO

- 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.

TEMARIO

1. El proceso de comunicación audiovisual: de la idea a la difusión
2. Técnicas efectivas y creatividad.
3. Tipos de sistemas de edición no lineal
4. Herramientas de edición digital: Adobe Premiere
5. Edición básica: importar, editar, exportar
6. J&L Cut, estructura de la pista, A&B Roll
7. Edición de sonido: diálogos, efectos especiales y música
8. Títulos, efectos visuales y propiedades de efectos
9. Formatos de entrega
10. El proceso de postproducción: SFX, VFX, CGI y Motion Graphics
11. Herramientas digitales: After Effects
12. Importación, Composición, animación
13. Seguimiento, estabilización y seguimiento 3D
14. Máscaras y rotobrush
15. Efecto de paralaje
16. Edición y post-post-tráiler
17. Desarrollo audiovisual creativo

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

| Actividad Formativa | Horas totales | Horas presenciales |
|--|---------------|--------------------|
| <i>Clases teóricas</i> | 16,67 | 16,67 |
| <i>Seminarios y talleres</i> | 2,50 | 2,50 |
| <i>Clases Prácticas</i> | 10,00 | 10,00 |
| <i>Tutorías</i> | 1,67 | 1,67 |
| <i>Actividades de Evaluación</i> | 1,67 | 1,67 |
| <i>Estudio y trabajo en grupo</i> | 8,33 | 0,42 |
| <i>Estudio y trabajo autónomo e individual</i> | 34,17 | 0,00 |
| TOTAL | 75 | 33 |

Metodologías docentes

Método expositivo/Lección magistral

Estudio de casos

Resolución de ejercicios y problemas

Aprendizaje cooperativo

DESARROLLO TEMPORAL

Temas 1-5 : 3 semanas

Temas 6-9 : 3 semanas

Temas 10-12 : 3 semanas

Temas 13-15 : 3 semanas

Temas 14-16 : 3 semanas

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 | 30 |
| <i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i> | 30 | 60 |
| <i>Prueba Objetiva</i> | 30 | 70 |

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> | 50 | 50 |
| <i>Prueba Objetiva</i> | 40 | 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.

Toda detección de plagio, copia o uso de malas prácticas (como puede ser el uso de IAs) en un trabajo o examen implicará el suspenso de ese trabajo con un cero, el reporte al claustro y coordinador académico y la aplicación de la normativa vigente, lo que puede conllevar penalizaciones muy serias para el alumno.

No se permite el uso de SmartWatches o de móviles durante los exámenes. Dichos aparatos tendrán que estar guardados y fuera de la vista del alumno durante la realización del examen.

No se permite el uso de móviles durante las clases.

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.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Equipo de proyección y pizarra

Materiales:

Ordenador personal

Tableta gráfica

Software:

Adobe suite (After Effects, Premiere, Photoshop, Illustrator y Bridge)

Powerpoint