

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Diseño		
Rama de Conocimiento:	Artes y Humanidades		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación		
Asignatura:	Producción Audiovisual		
Tipo:	Obligatoria	Créditos ECTS:	6
Curso:	3	Código:	1534
Periodo docente:	Quinto semestre		
Materia:	Producción		
Módulo:	Herramientas Tecnológicas del Diseño		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	150		

Equipo Docente	Correo Electrónico
Pablo Francisco Medina Gallego	pmedina@morwen.es
Daniel Silvo González	daniel.silvo@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura Producción audiovisual consiste en dotar al alumno de los suficientes conocimientos, tanto técnicos como teóricos, como para que sea capaz de hacer frente a un proyecto relacionado con el cine en cualquiera de sus facetas ya sea ficción, videoclip o pieza de videoarte, etc

Los alumnos acabarán teniendo unos conocimientos sobre la Historia del Cine y aquellas cuestiones conceptuales que este medio ha planteado. A su vez, las distintas propuestas y lenguajes que han configurado la Historia del Cine permitirán al alumno adquirir unas nociones básicas a la hora de abordar su propio trabajo audiovisual.

Los alumnos acabarán teniendo unos conocimientos sobre la Historia del Cine y aquellas cuestiones conceptuales que este medio ha planteado. A su vez, las distintas propuestas y lenguajes que han configurado la Historia del Cine permitirán al alumno adquirir unas nociones básicas a la hora de abordar su propio trabajo audiovisual.

OBJETIVO

Dotar al alumno de la capacidad de dedicarse profesionalmente al mundo de la producción audiovisual

Enseñar el funcionamiento de los departamentos técnicos de la producción audiovisual, desde un punto de vista práctico.

Presentar y explicar los conceptos teóricos e históricos del cine.

Los fines específicos de la asignatura son:

Enseñar el funcionamiento de los aparatos necesarios para captar imágenes

Dar al alumno los conocimientos necesarios para comprender los departamentos de cine

Dar la herramientas necesarias al alumno para que lleve a cabo sus guiones

CONOCIMIENTOS PREVIOS

No se requieren conocimientos previos en esta asignatura

CONTENIDOS

1. Parte práctica: desarrollo de los departamentos técnicos de la producción audiovisual
2. Parte teórica: Teoría e historia del cine (aspectos conceptuales del cine)

1. Departamentos en cine
2. Principios básicos de la planificación
3. La cámara
4. Principales esquemas de iluminación
5. Preparación de un rodaje: La preproducción
6. El rodaje, gestión y organización
7. Montaje
8. Postproducción
9. Distribución

Teoría

- Antecedentes del cine. Nacimiento del cine
- El Lenguaje cinematográfico: espacio y tiempo
- El montaje cinematográfico

- Del cine mudo al cine sonoro
- La II Guerra Mundial y la posguerra
- Ritmo, iluminación y composición
- La imagen de televisión: un nuevo lenguaje
- Los años 60 – 70
- La narración fílmica: forma y contenido
- Aparición del video arte
- Los años 80-90
- Géneros cinematográficos
- La transición del cine analógico al cine digital
- El cine en el siglo XXI

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Práctica:
Desarrollo del story board
Rodaje de la práctica

Teoría:
Historia del cine
Visionado de películas
Lecturas obligatorias

Práctica:
Desarrollo del story board: Tras el aprendizaje de las técnicas de rodaje y la departamentalización en cine se pasará a la realización creativa de la obra del alumno
Rodaje de la práctica: Se rodarán por grupos las producciones que decidan los alumnos.

Teoría:

1) Clases sobre Historia del Cine en las que se verán aspectos y conceptos propios del Cine: historia y teoría. Además se tratarán cuestiones teóricas sobre el lenguaje cinematográfico como las relaciones tiempo/espacio, la idea del relato fílmico, el montaje, la puesta en escena, etc.

2) A su vez, parte de las clases servirán para reflexionar en torno a unas lecturas obligatorias, relacionadas con diferentes aspectos teóricos, con el fin de incentivar el intercambio de ideas y la reflexión.

3) También se requerirá de los alumnos que vean películas actuales y aprendan a realizar crítica de cine. Estos trabajos se irán desarrollando a lo largo del cuatrimestre y puntuarán para la nota final.

Las actividades formativas, así como la distribución de los tiempos de trabajo, pueden verse modificadas y adaptadas en función de los distintos escenarios establecidos siguiendo las indicaciones de las autoridades sanitarias

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas
Lección magistral Seminario Presentación de trabajo Tutorías Evaluación	Estudio teórico Trabajo individual Trabajo en grupo

COMPETENCIAS

Competencias básicas

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

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

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

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

Competencias generales

Desarrollar la capacidad creativa del alumno desde una sólida base teórico-práctica que le permita plantear, resolver y presentar problemas de diseño de una forma única y original.

Formar diseñadores capaces de desenvolverse en el ámbito experimental, utilizando las herramientas básicas de la estética, como son el dibujo y el tratamiento color, junto con las últimas herramientas tecnológicas, aplicadas al campo del diseño gráfico, el diseño audiovisual, el diseño de espacios y otras técnicas propias de este campo.

Capacitar al alumno para poder trabajar como profesional autónomo y autosuficiente en proyectos de Diseño.

Enseñar al alumno a exponer, argumentar y defender su proyecto tanto a nivel universitario como en un entorno profesional, de cara a clientes o a profesionales del Diseño.

Competencias específicas

Dominar técnicas de presentación adecuadas y adquirir técnicas de representación en 2D y 3D.

Solucionar problemas, adquirir métodos de diseño y diseñar proyectos.

Conocer las posibilidades de los ordenadores y familiarizarse en el manejo de programas.

Adquirir conocimientos básicos de construcción, tecnología de los materiales y adquirir técnicas de producción.

Adquirir conocimientos básicos de fabricación.

Dominar la edición y producción fotográfica.

Adquirir la capacidad de (auto)reflexión analítica y (auto)crítica en el trabajo creativo.

Adquirir la capacidad de curiosidad y de sorpresa más allá de la percepción práctica.

Adquirir un conocimiento básico de la metodología de investigación de las fuentes, el análisis, la interpretación y síntesis.

Adquirir la capacidad de comunicación.

Desarrollar la capacidad para trabajar autónomamente.

Desarrollar la capacidad para trabajar en equipo.

Adquirir la capacidad de perseverancia.

Desarrollar la capacidad de iniciativa propia y de auto motivación.

Desarrollar la capacidad de colaboración con otras disciplinas del Diseño.

Colaborar con otras profesiones y, especialmente, con los profesionales de otros campos.

Plantear y resolver problemas de diseño.

Obtener apreciación estética.

Adquirir conocimientos básicos de fisiología de la percepción visual y sus implicaciones para la comunicación visual.

Dominar el diseño básico y sus principios.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Desarrolla proyectos audiovisuales en relación a otras disciplinas y ámbitos del diseño

Combina y relaciona conceptos de la producción audiovisual con otros elementos y ámbitos del arte, enriqueciendo su lenguaje artístico personal y desarrollando una creación experimental.

Desarrolla el trabajo en grupo dentro de un acto creativo en el que todos los integrantes trabajan en armonía

Dota al alumno de un conocimiento pleno de la estructura de un rodaje.

Conoce la evolución de los métodos expresivos del cine

Utiliza estrategias de narración y expresión audiovisual para enriquecer su lenguaje visual

Soluciona problemas, adquiere métodos de diseño y diseña proyectos.

Demuestra un conocimiento pleno de la estructura de un rodaje, y adapta este conocimiento a proyectos creativos.

Adquiere conocimientos básicos de construcción, tecnología de los materiales y adquiere técnicas de producción.

Adquiere la capacidad de (auto)reflexión analítica y (auto)crítica en el trabajo creativo.

Adquiere un conocimiento básico de la metodología de investigación de las fuentes, el análisis, la interpretación y síntesis.

Adquiere la capacidad de comunicación.

Desarrolla la capacidad para trabajar en equipo.

Desarrolla la capacidad de colaboración con otras disciplinas del Diseño.

Obtiene apreciación estética.

Adquiere la capacidad de curiosidad y de sorpresa más allá de la percepción práctica.

Adquiere conocimientos básicos de fisiología de la percepción visual y sus implicaciones para la comunicación visual.

Domina el diseño básico y sus principios.

Adquiere la capacidad de perseverancia.

Desarrolla la capacidad de iniciativa propia y de auto motivación.

Colabora con otras profesiones y, especialmente, con los profesionales de otros campos.

Conoce las posibilidades de los ordenadores y se familiariza en el manejo de programas.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Sistema ordinario de evaluación:

AMBAS PARTES DEBERÁN APROBARSE.

Parte práctica (50%):

80% realización de la producción audiovisual:
20% Asistencia participativa

Parte teórica (50%):

Durante el curso: Trabajos de Grupo, críticas de cine y lecturas obligatorias (45%)
Examen final (55%)

Asistencia y participación (puntuación en positivo)

Parte práctica:

80% realización de la producción audiovisual: Se rodará la obra por grupos
20% Asistencia participativa: Se premiará la participación de los alumnos en clase a la hora de aportar al acto creativo grupal

MÉTODO DE EVALUACIÓN: Parte teórica (50%).

1.-Trabajo Continuo: Trabajos de Grupo, críticas de cine y lecturas obligatorias (45%)

2.-Examen final (55%):
o Dos preguntas cortas
o Resumen de una lectura obligatoria
o Una pregunta larga de reflexión.

3.-Participación y Asistencia (puntuación en positivo)

¡Advertencias!

- CUALQUIER TRABAJO O EJERCICIO EN EL QUE SE DETECTE CORTA-PEGA DE INTERNET SERÁ CONSIDERADO COMO PLAGIO Y EQUIVALDRÁ A LA NO ACEPTACIÓN DEL MISMO
- Los trabajos y ejercicios deberán ser entregados en fecha y hora (tanto en Aula Virtual como en papel en clase). De lo contrario, no serán corregidos.
- El trabajo de grupo (parte teórica) deberá ser entregado la semana anterior a su presentación y subido a Aula Virtual durante la semana siguiente a la presentación. Aquellos que no cumplan con cualquiera de estos plazos, serán penalizados. El alumno deberá guardar el original del mismo, ya que los trabajos en papel no serán devueltos.
- Los alumnos deberán tener siempre en clase el portfolio con todos los ejercicios por duplicado que se vayan realizando.
- Los alumnos deberán leer todas las lecturas obligatorias para el día de su explicación y deberán haber visto todas las películas que son obligatorias enteras.

Para la convocatoria extraordinaria se llevarán a cabo:

Parte práctica: 50% guión cinematográfico
50% Story board

Parte teórica: 50% Trabajo de crítica de cine
50% Lecturas obligatorias

Sistema extraordinario de evaluación:

Los alumnos presentarán los mismo trabajos solicitados en el sistema ordinario de evaluación.

Si las autoridades sanitarias recomendaran desarrollar la asignatura online el examen sería presencial y no se ajustaría nada de lo anteriormente mencionado

Los requisitos mínimos para aprobar la asignatura es llegar al cinco en cada una de las partes de los dos profesores.

Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a los establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

ARNHEIM, R.: "Las ideas que dieron movimiento a la imagen" y "Movimiento", en El cine como arte. Ed. Paidós. Buenos Aires, 1990. Pp. 117-135.

BLAIR, Preston; FOSTER, Walter t. Film cartoon. [s.l.], [s.n.].

BENJAMIN, W.: "La obra de arte en la era de la reproductibilidad técnica", en Discursos interrumpidos. Barcelona, 1987.

CAPARRÓS LERA, J.M.: Historia del cine europeo: de Lumières a Lars von Trier. Ed. Rialp. Madrid, 2003.

GUBERN, R.: Historia del cine. Ed. Lumen. Barcelona, 2006.

PORTER, M. y GONZÁLEZ, P.: Las claves de la historia del cine. Ed. Ariel. Barcelona, 1988.

TARKOVSKI, A.: "Esculpir en el tiempo. Reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine", en Libros de Cine RIALP, 2002

Complementaria