

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Experto en Animación y Aplicaciones 3D en Tiempo Real (Título Propio asociado a Bellas Artes)		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación		
Asignatura:	Producción		
Tipo:	Propia Obligatoria	Créditos ECTS:	3
Curso:	3	Código:	16417
Periodo docente:	Quinto semestre		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	75		

Equipo Docente	Correo Electrónico
Pablo Medina Gallego	pmedina@morwen.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura Producción 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 la realización de eventos que requieren la participación del público.

Los alumnos acabarán teniendo unos conocimientos sobre planificación y gestión y aquellas cuestiones conceptuales que este medio ha planteado. A su vez, las distintas propuestas y lenguajes que han configurado a la hora de organizar estos eventos.

OBJETIVO

Esta asignatura trata de dotar al alumno de la capacidad de dedicarse profesionalmente al mundo de la producción de eventos audiovisuales.

Ofrecer al alumno la experiencia y las referencias adecuadas para generar contenido ante el público en eventos de gran formato.

Enseñar al estudiante las diferencias entre los cuatro grandes grupos de eventos en función de la participación del público

CONTENIDOS

1. Parte práctica: desarrollo de los departamentos técnicos de la producción y organización del espacio escénico
2. Parte teórica: Gestión de los recursos necesarios para conseguir un equilibrio y una armonía en la obra

1. Departamentos de producción
2. Principios básicos de la planificación
3. Eventos de público asistente
4. Eventos de profesional asistente
5. Eventos de público participante
6. Gestión y organización de los recursos
7. El set

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Desarrollo del la biblia del evento
Testeo de los recursos utilizados

Desarrollo del la biblia del evento: Se realizará un dossier de presentación en el que el alumno haga una gestión del evento a organizar y un desglose pormenorizado de sus necesidades.
Testeo de los recursos utilizados: Se verificará la viabilidad de la biblia sometiéndolo a pruebas por parte de distintos grupos de trabajo

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
30 horas	45 horas
Lección magistral 15h Seminario 3h Presentación de trabajo h 5h Tutorías h 5h Evaluación 2h	Estudio teórico 25h Trabajo individual 10h Trabajo en grupo 10h

COMPETENCIAS

<p>Saber realizar una recopilación de requisitos necesarios para cada tipo de evento</p> <p>Conocer las técnicas de realización y planificación de eventos</p> <p>Saber adaptar cada recurso a la intencionalidad y naturaleza de la producción</p>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

<p>Organiza grupos de trabajo multidisciplinar</p> <p>Genera contenido narrativo para un evento en el que el público es parte del acto creativo ya sea participando en él o contemplando la obra.</p>

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

<p>80% realización de la producción 20% Asistencia participativa</p> <p>80% realización de la producción: Cada alumno realizará su propia biblia del evento elegido 20% Asistencia participativa: Se premiará la participación de los alumnos en clase a la hora de aportar al acto creativo grupal</p> <p>¡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. De lo contrario, no serán corregidos. - Para aprobar la convocatoria extraordinaria será necesario:</p> <p>50 % entrega de una producción audiovisual 50% entrega de la biblia del proyecto</p>
--

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.

RAMÍREZ, J.A.: Medios de masas e historia del arte. Ed. Cátedra. Madrid, 1997.

GYGAX, G. (1974) Dungeons and Dragons. TSR: Wisconsin

Complementaria