

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Comunicación Audiovisual
-------------	-----------------------------------

Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas
-----------------------	-------------------------------

Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación
-------------------	-----------------------------

Asignatura:	Creatividad Audiovisual
-------------	-------------------------

Tipo:	Formación Básica	Créditos ECTS:	6
-------	------------------	----------------	---

Curso:	2	Código:	3021
--------	---	---------	------

Periodo docente:	Tercer semestre
------------------	-----------------

Materia:	Expresión Artística
----------	---------------------

Módulo:	Procesos de Ideación y Narrativa Audiovisual (Habilidades)
---------	--

Tipo de enseñanza:	Presencial
--------------------	------------

Idioma:	Castellano
---------	------------

Total de horas de dedicación del alumno:	150
--	-----

Equipo Docente	Correo Electrónico
Iñigo Urquia Uriaguereca	i.urquia@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura creatividad audiovisual está enfocada en introducir al alumno en campo de conocimiento de la creatividad, desde sus bases teóricas, sus principales autores y las principales técnicas, pasando por los estudios contemporáneos más relevantes. Para ello, el programa de la asignatura se ha articulado en las cuatro dimensiones fundamentales del estudio de la creatividad: personalidades creativas, procesos creativos, productos creativos y entornos creativos.

Todo ello, está fundamentado en el hecho de dotar al alumno de las herramientas básicas de la creatividad, especialmente sus técnicas, de tal manera que le permita tener una aplicación en la elaboración de mensajes audiovisuales, tanto por su capacidad de análisis adquirida respecto al estudio del mensaje audiovisual como por las técnicas aprendidas.

OBJETIVO

El objetivo principal de la asignatura "creatividad audiovisual" se centra en introducir al alumno en el campo de estudio de la creatividad, desde una concepción no solo desde el ámbito de la comunicación sino que se pretende que el alumno adquiera un enfoque trasversal del concepto de creatividad.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Se requiere conocimientos previos de narrativa audiovisual, así como manejo técnico de la cámara y de programas de edición de video

CONTENIDOS

TEMA 1: Introducción: La creatividad

Historia del término y del concepto
Creatividad básica y creatividad especializada
Proyectos y problemas

TEMA 2: El proceso creativo

El proyecto inteligente
Búsqueda: memoria, entorno y transformaciones
Pensamiento divergente y convergente
Evaluación

TEMA 3: Creatividad audiovisual: lenguajes experimentales del audiovisual

- 3.1. Nacimiento de la imagen en movimiento.
- 3.2. El tiempo como génesis creativa de la imagen en movimiento: cine experimental en las primeras décadas del siglo XX
- 3.3. Experimentación con la imagen electrónica frente al lenguaje ortodoxo televisivo: el nacimiento del videoarte.
- 3.4. ¿Qué es el videoarte?
- 3.5. Los padres del videoarte: Nam June Paik y Volf Wostell y sus coetáneos.
- 3.6. Narrativas del videoarte. Una taxonomía:
 - 3.6.1. Video televisado (implicaciones del formato)
 - 3.6.2. Videoinstalación (implicaciones espaciales. Monocanal/Multicanal)
 - 3.6.3. Video performance (implicaciones del cuerpo)
 - 3.6.4. Poéticas del video (implicaciones temporales)
 - 3.6.5. Otras: video-danza, video-documental, etc.
- 3.7 El videoarte hoy: Videoartistas contemporáneos.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

METODOLOGÍA/ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE*

LECCIÓN MAGISTRAL PARTICIPATIVA: A diferencia de la lección magistral clásica, en la que el peso de la docencia recae en el profesor, en la lección magistral participativa buscamos que el estudiante pase de una actitud pasiva a una activa, favoreciendo su participación

TRABAJO AUTÓNOMO. En esta metodología el alumno toma la iniciativa con o sin la ayuda de otros (profesores, compañeros, tutores, mentores). Es el estudiante el que diagnostica sus necesidades de aprendizaje, formula sus metas de aprendizaje, identifica los recursos que necesita para aprender, elige e implementa las estrategias de

aprendizaje adecuadas y evalúa los resultados de su aprendizaje. El docente se convierte así en el guía, el facilitador y en una fuente de información que colabora en ese trabajo autónomo.

TRABAJO COOPERATIVO EN GRUPOS REDUCIDOS: El número de alumnos programado en nuestra Universidad nos permite un trabajo grupal en grupos reducidos. Slavin define el trabajo cooperativo como "estrategias de instrucción en las que los alumnos están divididos en grupos pequeños y son evaluados según la productividad del grupo", lo que pone en juego tanto la responsabilidad individual como la interdependencia positiva, base del trabajo profesional en equipo.

MÉTODO DEL CASO: Adquisición de aprendizaje mediante el análisis de casos o situaciones reales de gestión. Esta técnica de aprendizaje activa, centrada en la investigación del estudiante sobre un problema real y específico, ayuda al alumno a adquirir la base para un estudio inductivo

*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

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

Competencias generales

Adquirir un pensamiento crítico, analítico, sintético, reflexivo, teórico y práctico para ser capaz de comprender y expresar la realidad del mundo y del hombre y transmitirla a través del lenguaje audiovisual de los medios de comunicación, expresándose con corrección de forma oral, escrita y en soporte audiovisual o multimedia, mediante discursos y contenidos informativos, de entretenimiento o de ficción.

Competencias específicas

Desarrollar la creatividad, asumiendo riesgos expresivos y temáticos en el marco de las disponibilidades y plazos de la producción audiovisual, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocer y entender las claves básicas del campo de conocimiento de la creatividad.

Conocer y saber poner en práctica las principales técnicas de creatividad para la generación de ideas.

Experimentar con las técnicas de creatividad en la creación de mensajes audiovisuales

Desarrollar la capacidades y metodologías de trabajo para el desarrollo completo de un producto audiovisual desde su dimensión estética y creativa, desde la ideación hasta la materialización final.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

SISTEMA DE EVALUACIÓN CONTINUA (Por defecto)

El porcentaje de evaluación se establecerá de la siguiente manera:

- Bloque teórico: Se presentará un ejercicio de reflexión teórica sobre el proceso creativo de un artista (20%) y una examen final sobre los contenidos teóricos fundamentales (30%).
- Bloque práctico (50%): Los alumnos realizarán en grupos un proyecto final que consistirá en una propuesta audiovisual innovadora, acompañada de una memoria del proceso creativo.

Requisitos mínimos para aprobar la asignatura:

- Tanto la parte práctica como la teórica tienen que estar APROBADAS con un 5 para hacer media.
- El examen final global debe estar APROBADO con un 5 para que haga media la parte teórica.
- Las faltas de ortografía o gramaticales y la mala sintaxis en los ejercicios escritos conllevan el suspenso de dicho ejercicio.
- El plagio supone el suspenso de la presente convocatoria y la notificación de la infracción a las autoridades académicas.
- Para seguir el sistema de evaluación continua, el alumno debe asistir, al menos, al 80% de las clases. En el caso de superar un 20% de inasistencia, el alumno deberá entregar el proyecto final de manera individual y presentarse a un examen final sobre la bibliografía básica de la asignatura.

SISTEMA DE EVALUACIÓN EXTRAORDINARIO

Pueden acogerse a este sistema los alumnos que, con causas justificadas y probadas, y con permiso expreso del director del grado, no puedan participar en el sistema de evaluación primario. También pueden acogerse a este sistema los alumnos que cursen esta asignatura en 2ª o siguientes convocatorias, cuando su horario de clase sufra solapamientos con los de esta asignatura.

Ponderación de la evaluación:

- Bloque teórico (50%): Examen sobre la bibliografía básica de la asignatura.
- Proyecto final (50%): Proyecto que consiste en la elaboración de una pieza audiovisual innovadora, acompañada de una memoria de trabajo. Se darán las indicaciones oportunas a través del aula virtual de la asignatura.

*** Si las recomendaciones sanitarias obligan a realizar el curso en remoto los porcentajes de evaluación serán los mismos, pero ejercicios, pruebas finales y trabajos se realizarán de forma on-line.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

- Marina, J. A. (2013): "El aprendizaje de la creatividad". Barcelona: Ariel.

- Wladyslaw Tatarkiewicz, T. (2015): Historia de seis ideas, Madrid: Tecnos. El capítulo de lectura obligatoria es: VIII. La creatividad: historia del concepto.

Complementaria

- Alonso-Fernández, F. (1996): "El talento creador: rasgos y perfiles del genio". Madrid: Temas de Hoy.
- Barrón, F. (1976): "Personalidad creadora y proceso creativo". Madrid: Marova.
- Bassat, L. (2014): "La creatividad", Madrid: Conecta.
- Bransford, J.D., Stein, B. S. (1987): "Solución ideal de problemas: guía para mejor pensar, aprender y crear". Barcelona: Labor.
- Boden, M. A. (1994): "La mente creativa. Mitos y mecanismos". Barcelona: Gesida.
- Davis, G., Scott, J. (Coord.), (1992): "Estrategias para la creatividad". Buenos Aires: Paidós.
- De Bono, E. (2013): "El pensamiento lateral". Barcelona: Paidós.
- De Bono, E. (1996). "El pensamiento paralelo. De Sócrates a De Bono". Barcelona: Paidós.
- Gardner, H. (1998): "Mentes creativas: una anatomía de la creatividad". Barcelona: Paidós.
- Gardner, H. (1999): "Mentes extraordinarias; cuatro retratos para descubrir nuestra propia excepcionalidad". Barcelona: Kairós.
- Goleman, D., Kaufman, P., Ray, M. (2000): "El espíritu creativo". Buenos Aires: Ediciones B.
- Landau, E. (1997): "El vivir creativo: teoría y práctica de la creatividad". Barcelona: Herder.
- López Quintás, A. (1998): "Estética de la creatividad: juego, arte, literatura". Madrid: Rialp.
- Lowenfeld, V., Lambert Brittain, W. (1984): "Desarrollo de la capacidad creadora". Buenos Aires: Kapelusz.
- Marín Ibáñez, R., López-Barajas Zayas, E., Martín González, T. (coords.) (1998): "Creatividad polivalente". Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Marina, J. A. (2013): "El aprendizaje de la creatividad". Barcelona: Ariel.
- Mayer, R.E. (1986): "Pensamiento, resolución de problemas y cognición". Barcelona: Paidós.
- Monreal, C. (2000): "Qué es la creatividad". Madrid: Biblioteca nueva.
- Neumann, E. (1992): "Mitos de artista: estudio psichistórico sobre la creatividad". Madrid: Tecnos.
- Novaes, M^a H. (1980): "Psicología de la aptitud creadora". Buenos Aires: Kapelusz.
- Ricarte, J.M. (1999): "Creatividad y comunicación persuasiva". Bellaterra: Universitat Autònoma de Barcelona, Servei de Publicacions, [etc.].
- Romo, M. (1997): "Psicología de la creatividad". Manuela Romo. Barcelona: Paidós.
- Sternberg, J.R. (1999): "Estilos de pensamiento". Barcelona: Paidós.
- Scolari, C. A. (2013): Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan. Deusto Ediciones
- Torre, Saturnino de la (1995): "Creatividad aplicada. Recursos para una formación creativa". Madrid: Escuela Española.
- Weisberg, R. W. (1987): "Creatividad: el genio y otros mitos". Barcelona : Labor, 1987.