

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Periodismo
-------------	---------------------

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

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

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

Tipo:	Optativa
-------	----------

Créditos ECTS:	3
----------------	---

Curso:	4
--------	---

Código:	3283
---------	------

Periodo docente:	Séptimo semestre
------------------	------------------

Materia:	Creatividad
----------	-------------

Módulo:	Habilidades de Comunicación
---------	-----------------------------

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

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

Total de horas de dedicación del alumno:	75
--	----

Equipo Docente	Correo Electrónico
Humberto José Martínez-Fresneda Osorio	h.fresneda@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura creatividad audiovisual II está enfocada a dar continuidad a los alumnos a la asignatura de creatividad audiovisual I. Centrado también en las cuatro dimensiones fundamentales del estudio de la creatividad: personalidades creativas, procesos creativos, productos creativos y entornos creativos, pero con objetivo de ser un taller de aplicación de todo lo aprendido. 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 II" se centra en introducir en la praxis de la creatividad y sus técnicas, desde una concepción no solo centrada en el ámbito de la comunicación sino que se pretende que el alumno adquiera un enfoque transversal 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. Y haber cursado Creatividad Audiovisual I

CONTENIDOS

TEMA 1. Estudio y práctica de la creatividad:

a.Productos creativos:

i. ¿Qué es un producto creativo? ¿Cuándo decimos que un producto es creativo?

ii. Análisis y estudio de productos creativos audiovisuales. Comunicación y creatividad: otros lenguajes en la creatividad audiovisual.

iii. Principales productos audiovisuales creativos contemporáneos: webserie, realidad aumentada, videomapping, realidad virtual, inmersión 3D, holograma, fashion film, etc.

TEMA 2: TALLER

Elaboración de un proyecto a partir de las fases y técnicas estudiadas en Creatividad I:

Experimentación en Narrativas innovadoras: narrativa transmedia, stoytelling, etc.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

- Visionado y análisis de productor audiovisuales contemporáneos e innovadores.
- Trabajo individual y presentación en clase: Análisis de los procesos creativos de diferentes creadores y artistas.
- Trabajo grupal: Elaboración de un proyecto y memoria a partir de las técnicas aprendidas en Creatividad I.

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

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

Descubrir, valorar y contrastar con uno mismo diversas respuestas a las preguntas existenciales que caracterizan la vida personal y comunitaria.

Adquirir la capacidad para plantear y responder creativamente a las preguntas fundamentales en torno a las posibles causas y consecuencias de los acontecimientos humanos, sociales, políticos y económicos.

Adquirir la capacidad de debatir ideas enfrentadas generando espacios de encuentro entre personas o grupos sociales muy distintos

Competencias específicas

Adquirir un conocimiento sobre las teorías y técnicas de la publicidad, la comunicación corporativa y el marketing aplicado para aplicarlas en el ejercicio cotidiano de la actividad periodística.

Dominar y desarrollar el ejercicio periodístico en entornos multimedia y de la Red.

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 las 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. Técnicas de trabajo de taller y en equipo.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

SISTEMA DE EVALUACIÓN CONTINUA. Para acogerse a este sistema, el alumno deberá asistir al menos al 80% de las sesiones.

El porcentaje de evaluación se establecerá de la siguiente manera:

- Parte teórica: 40%

El alumno realizará un análisis del proceso creativo de un artista a partir de los modelos aprendidos en Creatividad I.

- Parte practica: 60%

Los alumnos, de forma grupal, elaborarán un proyecto, desde la idea inicial hasta la ejecución, que tendrá su expresión en un medio contemporáneo e innovador.

Se evaluarán las diferentes fases del proyecto y la memoria y presentación final.

Ambas partes tendrán que estar aprobadas para hacer media. El plagio es motivo de suspenso.

SISTEMA DE EVALUACIÓN NO CONTINUA*. Podrán acogerse a este sistema los alumnos en segunda convocatoria, o alumnos que cuenten con dispensa por parte de la Dirección del Grado para la no asistencia a clase por motivos laborales.

El día del examen el alumno presentará:

- Memoria de un análisis del proceso creativo de un artista (40%)

- Proyecto individual, audiovisual y memoria en el que se hayan puesto en práctica las técnicas creativas presentadas en la asignatura (60%)

*El alumno que se acoja a este sistema deberá ponerse en contacto con el profesor de la asignatura para conocer el enunciado de ambos ejercicios.

La evaluación se mantiene igual en posibles escenarios de docencia en remoto.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

- 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.
- Csikszentmihalyi, M. (1998): "Creatividad: el flujo y la psicología del descubrimiento y la invención". Barcelona: Paidós.
- 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. (1993): "Teoría de la inteligencia creadora". Barcelona: Anagrama.
- 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.