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 conitunidad a los alumnos a la asigantura 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 objetvio 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 elboración 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 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. 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.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
30 horas	45 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 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

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 la capacidades y metodologías de trabajo para el desarrollo completo de un producto audiovisualdesde 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 El porcentaje de evaluación se establecerá de la siguiente manera: - Parte teórica: 40%. - Parte practica: 60%
“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

José Antonio Marina, Eva Marina. El aprendizaje de la creatividad / Barcelona :Ariel,2013.