

# Programa docente del Grado en Diseño

## FICHA TÉCNICA

Nombre de la asignatura	<b>Creación Audiovisual</b>
Curso	4
Itinerario	Audiovisuales
Nombre del docente	Sra. Victoria Sacco i Dr. Fran Pinel
Núm. de créditos ECTS	6 ECT

### Descripción asignatura

Esta asignatura se divide en dos sesiones semanales impartidas por dos profesores. Sus contenidos son complementarios, pero independientes. Por un lado, en las sesiones impartidas por la Sra. Sacco, se hará un recorrido por algunas de las cuestiones de los nuevos medios divididas en 6 bloques. Las temáticas a tratar en cada bloque se detallan más abajo (ver temario básico). Por otro, las sesiones impartidas por el Dr. Fran Pinel, proponen un recorrido teórico a través de los principales medios de creación audiovisual desde el surgimiento del cine, hasta el contexto actual. No se trata de una visión centrada simplemente en el ámbito cinematográfico, sino también en otros formatos y medios, como la televisión, Internet, el videojuego, la animación, etc. Junto con ello, estas sesiones de la asignatura pretenden crear un contexto sobre la figura del creador y el diseñador en la era del *prosumer*, y el acceso democratizado al contenido audiovisual.

### Objetivos aprendizaje

*Objetivos de aprendizaje básicos establecidos por el profesor.*

1. Dominar los instrumentos metodológicos que permitan abordar la actividad proyectual
2. Comprender la complejidad del fenómeno de la producción audiovisual contemporánea.
3. Conocer la diversidad de formatos creativos y situar la figura de la diseñadora audiovisual como agente vinculante entre éstos y su potencial para el storytelling.
4. Constituir un conjunto de referentes (audio)visuales complejo.
5. Organizar un trabajo de investigación con profundidad y rigurosidad. Utilizar los medios bibliográficos al alcance y citar correctamente.

### Temario básico

### *Enumeración de conceptos y/o procedimientos.*

Nuevos Medios, cuestiones

Bloque 1: ¿Más humanos? Los límites del cuerpo, la especie, el entorno y la vida en la sociedad contemporánea.

Bloque 2: ¿El fin del mundo? Antropoceno o capitaloceno. Prácticas de denuncia y resistencia. ¿Hacia una nueva imaginación ecosocial?

Bloque 3: ¿El amor en tiempo de Tinder? La transformación de las relaciones afectivas en tiempos de redes sociales e inteligencia artificial.

Bloque 4: ¿A qué jugamos? Antecedentes culturales de los videojuegos. Miradas laterales, universo simbólico y estereotipos de género. Rompiendo el círculo mágico.

Bloque 5: Estética y visualización de datos. El peso de la nube. Visualizando la complejidad. La producción social de datos. Datos para el bien común.

Bloque 6: Repeat Please: Cultura VJ . Definición, antecedentes y estética.

Nuevos Medios, revisión histórica

Bloque 1: La creación cinematográfica. Historia, recorrido, modelos de producción y cambios de paradigma.

Bloque 2: Hacia nuevos medios y formatos. El videoclip y su lenguaje. Autores. El videojuego y el lenguaje videolúdico. La dimensión lúdica e interactiva en el audiovisual.

Bloque 3: La imaginación tangible. El cine de animación y sus aportaciones como modelo cinematográfico. Recorrido, autores e imaginarios.

Bloque 4: Construyendo mundos imaginarios. El fenómeno de la subcreación en el imaginario colectivo.

Creadores. Mundos de ficción. Ficciones transmediales y narrativas líquidas

Bloque 5: La era de la democratización del contenido. El fenómeno del *prosumer*. Contenidos en redes sociales y el fenómeno del *content creator*. Debates sobre el papel del diseñador y el actual modelo de construcción de ficciones en redes.

### Metodología docente

Sra. Sacco:

Las clases serán de carácter teórico con el apoyo de recursos visuales. Se buscará un enfoque crítico sobre los temas que nos permita establecer un diálogo activo y unas dinámicas de grupo en las que las alumnas aporten opiniones y criterios personales a las discusiones planteadas. En cada clase se asignará a los y las estudiantes una lectura para realizar de cara a la próxima sesión. Realizaremos adicionalmente 3 visitas a exposiciones con distintas propuestas de creación audiovisual.

Un escrito será entregado en la última semana de curso, la práctica se explicará el primer día de clases. Para una mejor evolución de este trabajo se dedicarán dos sesiones de seguimiento durante el horario de clase.

Dr. Pinel:

Las clases tendrán un marcado carácter teórico, introduciendo los contenidos planteados en el temario con el apoyo de recursos visuales. Se buscará un enfoque crítico sobre los temas que nos permita establecer un diálogo activo y unas dinámicas de grupo en las que las alumnas aporten opiniones y criterios personales a las discusiones planteadas. En ocasiones concretas la clase se dedicará al visionado de contenidos específicos a partir de los cuales se desarrollará un texto de análisis que servirá como práctica de evaluación de la asignatura. Los visionados serán pactados de entre una serie de opciones propuestas en función de los intereses generales de la clase. Ciertas sesiones del curso, sobre todo hacia la segunda mitad del mismo, se dedicarán al seguimiento personalizado de un proyecto que servirá como evaluación de esta parte de la asignatura, basado en el concepto de ARG (Alternative Reality Games) y de construcción de narrativas líquidas e interactivas (consultar ficha de la práctica).

## CRITERIOS Y SISTEMAS DE EVALUACIÓN

---

### ¿Qué se evalúa?

---

#### Nuevos Medios, cuestiones

La evaluación será continua e incluye un trabajo de escritura final.

Ejercicio de escritura a partir de un tema del programa desarrollado en una introducción y 6 imágenes relacionadas: 75%

Participación en clase: 25% Esta se evaluará a partir de la participación de los ejercicios correspondientes a las visitas a las exposiciones (serán 3 ejercicios simples, pero que requieren análisis) y las lecturas asignadas en cada bloque.

#### Nuevos Medios, revisión histórica

La evaluación será continuada. Constará principalmente del seguimiento de las distintas partes del proyecto de asignatura, sumado a las notas individuales de los comentarios de las obras expuestas en clase (desde el punto de vista del contenido y del carácter formal de la redacción). El proyecto de asignatura puede ser realizado de forma individual o en grupos de dos personas.

### Ponderación de las actividades de evaluación

---

#### Sra. Sacco:

Ejercicio de escritura a partir de un tema del programa desarrollado en una introducción y 6 imágenes relacionadas: 75%

Participación en clase: 25% Esta se evaluará a partir de la participación de los ejercicios correspondientes a las visitas a las exposiciones (serán 3 ejercicios simples, pero que requieren análisis) y las lecturas asignadas en cada bloque.

#### Dr. Pinel:

Entrega Planteamiento - 10%

Entrega desarrollo - 10%

Pre-entrega Contenido (flowcharts) - 10%

Proyecto Final - 60% (la división del porcentaje en diferentes fases de entrega está desglosada en la ficha de la práctica)

Participación en clase. - 10%. Esta se evaluará a partir de la participación en las clases y el seguimiento correcto de las tutorías del proyecto.

### Asistencia a clase

---

*Considere el docente la siguiente información de la guía académica:*

El alumno tiene el deber de asistir obligatoriamente a las clases. Su incumplimiento puede comportar la pérdida del derecho a evaluación (NAVL) en aquellas asignaturas en que el profesor titular lo considere justificado. Se aplicará, como norma general, el porcentaje mínimo de asistencia en el 80%, teniendo que justificar el alumnado los motivos de las ausencias. En función de la naturaleza de las causas de las ausencias sobrevenidas, el profesorado, previa consulta al tutor/a del alumno/a del centro, podrá decidir si procede la pérdida del derecho a la evaluación.

Una vez transcurridos los 10 minutos de inicio de clase, de examen o entrega de trabajos, el alumno no podrá entrar en el aula excepto si puede justificar el retraso con algún documento válido.

Fuentes de información

BARNWELL, J., & BROTO, M. *Fundamentos de la creación cinematográfica*. ED.: Parramón, 2009.

ESCOLARI, Alberto. *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. ED.: Deusto Ediciones, Barcelona, 2013.

MERCHÁN, E. R. (2007). *La enseñanza del cine en España: perspectiva histórica y panorama actual*. Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación, (29), 13-20.

PARKINSON, David. *Historia del cine*. Ed.: Destino, Barcelona, 1998.

SÁNCHEZ-NAVARRO, Jordi. *La imaginación intangible: una historia esencial del cine de animación*. UOC Press, 2020.

V.V.A.A. *Game and Play: Diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico*. ED.: UOC Press, Barcelona, 2015.

WOLF, Mark. *Building Imaginary Worlds: the theory and History of Subcreation*. ED.: Routledge. New York, 2012.