

ASIGNATURA: Metodología, Deontología y Estudio del Audiovisual Digital

Módulo. Los procesos de creación del Audiovisual Digital

Materia.	Análisis, Gestión y Deontología en la Era Digital	Créditos ECTS	6	Carácter	Obligatoria
Unidad temporal	Primer cuatrimestre		Requisitos previos		Ninguno

Profesores

Alfonso Puyal Sanz (puyal@ccinf.ucm.es)
 Norberto Mínguez Arranz (norberto@ucm.es)

Contenido general de la asignatura

Análisis metodológico y deontológico de la comunicación audiovisual y los medios interactivos. Se contemplarán aspectos tales como el objeto de estudio; los objetivos de la investigación; las hipótesis, métodos y técnicas de investigación; el análisis e interpretación de los datos; la discusión y las conclusiones, así como sus posibles aplicaciones.

Desarrollo del programa

1. Principios básicos de metodología
 1. Análisis documental
 2. Investigación primaria y secundaria
 3. Fuentes documentales
 4. Fases iniciales de la investigación
 5. Tipos de investigación
2. Teorías y enfoques metodológicos
 1. Análisis textual
 2. Estudios culturales
 3. Estudios feministas
 4. Análisis narrativo e interactividad
3. Técnicas de análisis cualitativas y cuantitativas
 1. Nuevas metodologías y nuevos medios
 2. Técnicas de análisis en ciencias sociales
 3. Análisis en medios digitales
 4. Neurociencia e investigación en comunicación
4. Protocolo científico
5. Transferencia del conocimiento

Bibliografía

AA.VV. (2012) Publication Manual of the American Psychological Association. APA. Washington.

Aarseth, E. (2003). «Playing research: Methodological approaches to game analysis». En 5th International Digital Arts and Culture Conference. Melbourne: DIGRA.

Aumont, J. y Marie, M. (2002). *Análisis del Film*. Paidós. Barcelona.

Berganza, M.R y Ruiz, J.A. (coords.) (2005). *Investigar en comunicación: guía práctica de métodos y técnicas de investigación social en comunicación*. McGraw-Hill Interamericana de España. Madrid.

Delgado, J.M. y Gutierrez, J. (1998). *Métodos y técnicas cualitativas de investigación en Ciencias sociales*. Síntesis. Madrid.

Frasca, G. (1999). «Ludology meets narratology: similitude and differences between (video)games and narrative». Disponible en <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> (consulta: 11/10/2017).

García García, F. y Rosado Millan, M.J. (2012). Conductas sociocomunicativas de los nativos digitales y los jóvenes en la Web 2.0. en *Comunicación y Sociedad*, Volumen XXV. Nº 1. J Revista de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Navarra.

Gómez, S. (2014) ¿Pueden los videojuegos cambiar el mundo? Una introducción a los serious games. UNIR editorial.

Hernández Sampieri, R., Fernández-Collado, C y Baptista Lucio, P (2007). *Metodología de la Investigación*. McGraw Hill. México.

Igartua, J.J (2006). Métodos cuantitativos de investigación en comunicación. Editorial Boch. Barcelona.

Jensen, K.B y Jankowski., N.W (2000). *Metodologías cualitativas de investigación en Comunicación de Masas*. Boch. Barcelona.

Pardinas, F. (1999). *Metodología y Ciencias Sociales*. Siglo XXI. México.

Popper, K.L. (1990) *La lógica de la investigación científica*. Editorial Tecnos.

Storey, John (2002). *Teoría cultural y cultura popular*. Octaedro/UAB. Barcelona.

Vilches, Lorenzo (2011). La investigación en comunicación. Métodos y técnicas en la era digital. Editorial Gedisa. Barcelona

Wimmer, R.D. y Dominick, J.R (1996). *La investigación científica en los medios de comunicación*. Editorial Boch. Barcelona.

Competencias Transversales

CT1 - Desarrollo de la capacidad de análisis, general y específica, de la Comunicación Audiovisual, en cualquiera de sus variantes expresivas y en los diversos medios, soportes, géneros, formatos y manifestaciones, así como su aplicación práctica.

CT2 - Capacidad para fomentar, en contextos académicos y profesionales, el avance tecnológico, social y cultural, con el consecuente liderazgo científico, organizativo y profesional para crear e implantar nuevos procesos comunicativos dentro de una sociedad basada en el conocimiento.

CT4 - Capacidad de analizar el fenómeno digital en los procesos comunicativos (creación, información, estética) en el ámbito de los distintos medios de producción audiovisual, y en su dimensión artística, cultural, social, política y económica.

CT5 - Capacitación para la docencia de la Comunicación Audiovisual.

CT6 - Capacidad sintética y metodológica para la transmisión de los resultados de las investigaciones básicas y aplicadas por medios orales, escritos, audiovisuales e hipermedia en foros científicos, profesionales y en los medios de comunicación; y de transformar los resultados en capacidad de programación estratégica y creativa para el desarrollo práctico de la comunicación audiovisual.

Competencias Específicas

CE1 - Capacidad para analizar el uso de las tecnologías digitales en los procesos de organización, creación y desarrollo de producciones audiovisuales, multimedia e interactivas en el ámbito digital.

CE4 - Conocimiento de los planteamientos teóricos y prácticos de las Tecnologías digitales para aplicarlos a los procesos de creación y producción de productos audiovisuales, y al estudio y valoración de su incidencia en nuestra sociedad digital.

CE6 - Capacidad de análisis, comprensión y evaluación de los cambios estéticos, sociales, culturales e industriales producidos por las innovaciones tecnológicas en el ámbito de la Comunicación Audiovisual.

CE7 - Conocimiento de los planteamientos teóricos y prácticos de la estructura empresarial y profesional en el entorno de la comunicación audiovisual para la Era Digital para aplicarlos en evaluaciones, estudios e investigaciones.

CE10 - Capacidad para estudiar, escribir y analizar contenidos audiovisuales en defensas de los derechos fundamentales, la libertad de expresión y de opinión del individuo.

Sistema de evaluación

La evaluación se realizará de manera continua durante todo el cuatrimestre, de forma que la asistencia regular es un pre-requisito básico. Se valorará la asistencia y participación del alumno en todas las actividades formativas, así como los resultados de las pruebas y ejercicios que se propondrán para



la valoración de los conocimientos adquiridos por los alumnos en cada uno de los bloques temáticos que constituyen la materia. A lo largo del cuatrimestre se realizarán 3 ejercicios sobre los siguientes temas:

- Estudios culturales
- Técnicas de análisis
- Protocolo científico

Cada ejercicio tendrá un peso del 33,33 % en la calificación final.