



GRADO EN BELLAS ARTES

Módulo	PRINCIPAL
Materia	PRINCIPIOS Y PROCESOS DE LA IMAGEN TECNOLÓGICA
Asignatura	Código 801000 AUDIOVISUALES

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Curso:	SEGUNDO
Carácter:	OBLIGATORIA
Período de impartición:	1º / 2º semestre
Carga Docente:	6 ECTS
Teórica	2 ECTS
Práctica	4 ECTS

Departamento responsable: Departamento de Diseño e Imagen
Coordinador: Nuria Pradilla Barrero
Correo-e: npradill@ucm.es
Tfno. Dpto.: 91 394 36 53

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

Descriptor:

Esta asignatura desarrolla el conocimiento del lenguaje audiovisual como herramienta para la expresión artística. Introduce al alumno en los fundamentos y procesos técnicos para profundizar en el proceso de la creación artística. Su finalidad es que el alumnado utilice el vídeo: el audiovisual, como lenguaje dentro de la creación contemporánea.

OBJETIVOS

Objetivos generales

- OG.1. Dotar al estudiante de los instrumentos necesarios para la integración de sus conocimientos en procesos de creación autónoma y/o de experimentación interdisciplinar para que pueda desarrollar su práctica artística en todo tipo de formatos y espacios culturales.
- OG.2. Preparar a la persona graduada para una práctica artística profesional que le permita tanto asumir un compromiso con la realidad contemporánea como recibir el pleno reconocimiento social de sus competencias.

Objetivos específicos

- O.E.1. Dotar al estudiante de la capacidad de identificar y entender los problemas del arte a través de su experimentación práctica, estimulando procesos de percepción y conceptualización de aquellos aspectos de la realidad susceptibles de ser tratados artísticamente.
- O.E.2. Capacitar al alumno para desarrollar procesos de creación artística mediante el aprendizaje de las diferentes tecnologías, favoreciendo la reflexión crítica sobre el propio trabajo y la toma de conciencia del contexto en que se desarrolla.
- O.E.3. Enseñar al graduado los problemas definidos por otros artistas, así como las soluciones dadas por éstos, los criterios utilizados y el porqué de los mismos.
- O.E.4. Preparar al estudiante para reconocer las diferentes funciones que el arte ha adquirido con relación a los contextos socioculturales en los que se ha generado. Conocer la evolución de las diferentes formas de expresión, sus interacciones e influencias mutuas, y comprender cómo éstas configuran el presente y condicionan el futuro.
- O.E.5. Capacitar al alumno para adquirir conocimientos sobre la estructura de la industria cultural, así como la ubicación y configuración de los centros de toma de decisiones relativas a la misma.

Objetivos transversales

- O.T.3. Capacitar al estudiante para la resolución de problemas de forma creativa e innovadora.

COMPETENCIAS

Competencias generales

- C.G.1. Conocimiento básico de la metodología de investigación de las fuentes, el análisis, la interpretación y síntesis.
- C.G.2. Competencia para la gestión de la información.
- C.G.3. Competencia para la comunicación. Capacidad para exponer oralmente y por escrito con claridad problemas complejos y proyectos dentro de su campo de estudio.
- C.G.4. Competencia para el aprendizaje autónomo.
- C.G.5. Competencia para trabajar autónomamente.
- C.G.6. Competencia para trabajar en equipo.
- C.G.7. Competencia para integrarse en grupos multidisciplinares. Capacidad de colaboración con profesionales de otros campos.
- C.G.8. Iniciativa propia y automotivación.
- C.G.9. Capacidad de perseverancia.
- C.G.10. Capacidad heurística y de especulación para la resolución de problemas, la realización de nuevos proyectos y estrategias de acción.
- C.G.11. Habilidades interpersonales, conciencia de las capacidades y de los recursos propios.
- C.G.12. Competencia para adaptarse a nuevas situaciones.

Competencias Específicas

- CE.7. Conocimiento del vocabulario y de los conceptos inherentes a la técnica del audiovisual y la multimedia. Conocer el lenguaje creativo audiovisual.
- CE.12. Conocimiento de los materiales y de sus procesos derivados de creación y/o producción.
- CE.14. Conocimiento de los instrumentos y métodos de experimentación en arte. Aprendizaje de las metodologías creativas asociadas al lenguaje audiovisual.
- CE.20. Capacidad de interpretar creativa e imaginativamente problemas artísticos. Desarrollar los procesos creativos asociados a la resolución de problemas artísticos.
- CE.32. Capacidad de aplicar profesionalmente tecnologías específicas. Utilizar las herramientas apropiadas para los lenguajes artísticos propios.

CONTENIDOS

- Seguridad, higiene y buenas prácticas en la asignatura.
- La imagen mecánica: Cámara, composición, recursos de lenguaje.
- El espacio en la imagen audiovisual: cuadro, planos, campo, profundidad.
- Tipos de plano: denominación, significación, elección.
- El tiempo en el audiovisual: planificación, *raccord*, relaciones temporales, construcción, tiempos de historia, argumento y pantalla, orden, anacronías, ritmo, reducción y expansión.
- Planificación y narración: estructura narrativa, elección de planos, ritmo narrativo, plano /escena /secuencia.
- Proceso y creación audiovisual: Guión literario, guión técnico, *storyboard*, plan de rodaje, rodaje, visionado, edición, postproducción.
- Breve historia del audiovisual: cine mudo, clásicos, experimentación, videoarte, televisión, multimedia e Internet.
- Géneros y estereotipos.
- La cámara: tipos, control de la luz y tiempo de exposición, formatos de negativo y soportes digitales, soportes de cámara, movimientos.
- Sonido y audiovisual. Diálogos, efectos y banda sonora. Sincronía y diacronía. Técnica y procesos.
- Edición no lineal: plataformas, programas, paradigma, flujo de trabajo.
- Formatos de vídeo digital: formatos de archivo y *codecs*.
- Postproducción: incrustación, composición por capas, *etalonaje* (diagnóstico, corrección primaria, y corrección secundaria).
- Manipulación de vídeo en tiempo real: instalaciones, *performances* multimedia, *videojockeys*, *Live Cinema*.

METODOLOGÍA

El método a seguir en el desarrollo de los contenidos tiene la siguiente estructura:

- Al comienzo de cada tema se expondrá el contenido y objetivos principales de dicho tema.
Desarrollo teórico de los contenidos. En la mayoría de los casos se pondrán ejemplos prácticos mediante problemas resueltos, clasificados por tipos, según las ideas o conceptos más significativos de cada contenido tratado. Al final del tema se podrán plantear nuevas propuestas que permitan interrelacionar contenidos ya estudiados con los del resto de la asignatura o

con otras asignaturas. Como apoyo a las explicaciones teóricas, se proporcionará a los alumnos el material docente apropiado, bien en fotocopias o bien en el Campus Virtual.

- Propuesta de ejercicios. Se pretende que los estudiantes comprueben si van asimilando los conceptos explicados según éstos se van tratando.
- Cuestiones y problemas. Al final de cada tema se desarrollarán diversas actividades para contribuir a que los estudiantes refuercen los conocimientos adquiridos.

Actividad Formativa

Actividad	Competencias generales y específicas relacionadas	ECTS
<p>Lecciones magistrales centradas en contenidos teóricos con exposiciones y explicaciones con apoyo de referencias visuales. Clases de presentación de ejercicios, trabajos o proyectos a desarrollar. Resolución de ejercicios individualmente o en grupos. Exposición y presentación de trabajos ante el profesor. Debates dirigidos por el docente y realización de exámenes programados.</p>	<p>CG. 1,2,3,,4,5 6,7,8 C.E7, 12, 14, 22, 20</p>	6
<p>Realización por parte del estudiante de los ejercicios y propuestas indicadas por el docente.</p>	<p>CG. 4,5,6,7,10,11,12 C.E 7, 12, 14, 22, 20</p>	
<p>Investigación bibliográfica y fuentes auxiliares. Empleo del Campus Virtual. Preparación de evaluaciones. Lectura y estudio. Resúmenes teóricos. Visitas a museos y exposiciones.</p>	<p>CG. 1,2,4,11,12 C.E 7, 12, 14, 22, 32</p>	

Actividad del estudiante

- Estudio de los contenidos teóricos
- Propuesta de ejercicios para realizar tanto en las clases presenciales, como en el tiempo dedicado a la formación autónoma del alumno sobre los temas tratados.
- Realización de breves proyectos personales de estudio sobre temas que se desarrollan en los contenidos de la asignatura.
- Participación en debates, talleres y otras actividades de clase

Cronograma

Las actividades que los estudiantes han de realizar a lo largo del curso se expondrán por el profesor al comienzo de éste.

EVALUACIÓN

- **Evaluación continua a través del seguimiento del trabajo en el aula:**
La evaluación del trabajo de aprendizaje realizado por el estudiante considerará la destreza y capacidad para la resolución de los proyectos, problemas, ejercicios propuestos, u otras actividades. Los trabajos se someterán a la valoración del profesor/a, el cual tendrá en cuenta tanto el tratamiento conceptual como la claridad de la presentación.
- **Examen mediante prueba objetiva de los conocimientos adquiridos:**
La evaluación de las competencias adquiridas en la parte teórica de la asignatura se llevará a cabo mediante la realización de pruebas objetivas (controles, exámenes, test). Estas pruebas constarán de preguntas sobre aplicación de conceptos aprendidos durante el curso y cuestiones prácticas relacionadas.
- **Asistencia y participación en las clases:**
Es obligatoria la asistencia a las clases, tanto en los estudios de Grado como en los de Máster puesto que son presenciales.
- **Evaluación global del proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias y conocimientos:**
Calificación numérica final de 0 a 10 según la legislación vigente
El rendimiento del alumno se medirá de forma proporcional del modo siguiente:

El rendimiento académico del estudiante se evalúa proporcionalmente atendiendo a la calificación de la actividad en los talleres y seminarios (un 50-70%), el trabajo autónomo en el taller (un 20-40%) del total y mediante la corrección realizada por el profesor en tutorías y controles (cerca del 10%).

Para la evaluación final es obligatoria la participación en las diferentes actividades propuestas. Para poder acceder a la evaluación final será necesario que el estudiante haya participado al menos en el 70% de las actividades presenciales.

El rendimiento académico del estudiante y la calificación final de la asignatura se computarán de forma ponderada atendiendo a los anteriores porcentajes, que se mantendrán en todas las convocatorias.

BIBLIOGRAFÍA

No se va a seguir un libro de texto concreto para el desarrollo de la asignatura. A continuación, se relacionan textos recomendados de carácter general:

Bibliografía básica

- Barroso, J. (2008). *Realización audiovisual*. Madrid: Ed. Síntesis.
- Bordwell y Thompson. (1995). *Arte cinematográfico. Una introducción*. Barcelona: Paidós.
- McLuhan, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Palazón Meseguer, A. (1998). *Lenguaje audiovisual*. Madrid: Acento Editorial.

Bibliografía complementaria

- Colomer Campos, R. (2003). *Diseño audiovisual*, Barcelona: Ed. Gustavo Gili. S.L.
- Millerson, G. (1983). *Técnicas de realización y producción en televisión*. Madrid: IORTV.