

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE
DIGITAL**



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Diseño de Productos Interactivos				
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)				
Departamento/Instituto:	Diseño Conceptual e Ideación				
Materia:	Diseño de productos interactivos				
Denominación de la asignatura:	Comunicación Audiovisual				
Código:	52014				
Curso:	Tercero				
Semestre:	Segundo				
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Obligatoria				
Créditos ECTS:	3				
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial				
Lengua vehicular:	Castellano				
Equipo docente:	Daniel Gobantes				
Profesor/a:	Daniel Gobantes				
Grupos:	2º DPIN				
Despacho:	Sala de Profesores				
Teléfono:	91 640 28 11	Ext.	113	E-mail:	angel.codon@u-tad.com
Página web: www.utad.com					

2. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:
Haber cursado la asignatura "Fundamentos Literarios".
Aconsejables:
Conocimiento básico de algunos programas de uso común como Photoshop o Premiere.

3. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS.

Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura.
Esta asignatura pertenece al módulo de Diseño conceptual e ideación y dentro de éste a la materia de Diseño de Productos Interactivos.
Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del curriculum.
El conocimiento básico de la comunicación audiovisual está relacionado con el alma mater del grado en cuestión. El ámbito de la asignatura está tangencial y, a veces, directamente relacionado con la materia de otras asignaturas de primer curso, como Percepción y Expresión Visual, Fundamentos Literarios e Historia y tradición artística y también con Dirección de arte en segundo curso.
Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.
Aporta conocimientos imprescindibles para el análisis, comprensión y factura de los productos audiovisuales.

4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA ASIGNATURA.

COMPETENCIAS GENÉRICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS
<ul style="list-style-type: none">• CG1 - Aprender a lo largo de la vida mediante el estudio autónomo y la formación continua.• CG2 - Saber adaptarse al cambio y a las nuevas situaciones con	<ul style="list-style-type: none">• Desarrollar estrategias de formación continua y autónoma para estar a la vanguardia de las técnicas y procedimientos de la profesión de un diseñador de producto interactivo.

<p>flexibilidad y versatilidad</p> <ul style="list-style-type: none"> • CG4 - Ejercer la capacidad de liderazgo y de negociación. • CG6 - Manifestar motivación por la calidad. • CG7 - Mostrar interés y sensibilidad en temas medioambientales y sociales, así como capacidad de análisis de la dimensión social de la actividad y responsabilidad social corporativa. • CG8 - Manifestar capacidad para trabajar en equipo. • CG12 - Expresar el sentido crítico y autocrítico y la capacidad de análisis para la valoración de diferentes alternativas. • CG14 - Saber trabajar en equipo en entornos multidisciplinares. • CG17 - Demostrar habilidad para analizar, sintetizar y recoger información de diversas fuentes. • CG18 - Gestionar adecuadamente la información. 	<ul style="list-style-type: none"> • Resolver situaciones y problemas del ámbito profesional de manera versátil y creativa. • Actuar con liderazgo demostrando capacidades de negociación. • Apreciar e implementar las mejoras necesarias para dotar a los trabajos de calidad profesional • Interesarse en temas medioambientales y sociales así como ser capaz de analizar la dimensión social de la actividad y la responsabilidad social corporativa • Trabajar en equipo • Analizar y valorar las diferentes alternativas con sentido crítico y autocrítico • Comprender el trabajo en equipo multidisciplinar • Gestionar correctamente la información analizando, sintetizando y recogiendo información de diversas fuentes. • Gestionar correctamente la información analizando, sintetizando y recogiendo información de diversas fuentes.
<p>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</p>	<p>RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</p>
<ul style="list-style-type: none"> • CE5 - Comprender la influencia de la sociología, la filosofía y la psicología en su correlación con la historia del arte, la literatura y los juegos como referencia en el proceso creativo. • CE9. Comprender los principios de la narrativa audiovisual para elaborar discursos e historias aplicables a los productos interactivos. • CE12. Conocer los elementos que intervienen en el diseño de 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprender el diseño de una aplicación interactiva como proceso global • Construir historias que pueden plasmar visualmente los elementos literarios de las que parten • Categorizar los distintos tipos de videojuego en función de sus elementos de diseño • Diseñar íntegramente un personaje atendiendo a los aspectos físicos, de comportamiento y de lenguaje del mismo • Utilizar los principios de diseño de personajes y diálogos en la creación de historias visuales y diálogos consistentes

una obra interactiva en relación con el usuario	
---	--

5. CONTENIDOS

- Principios de narración audiovisual
- Guión y técnicas de escritura
- El narrador, el tiempo, el espacio, los personajes. El viaje del héroe
- Creación de la historia
- Los acontecimientos narrativos.
- Grafismos y planificación de relato visual. El storyboard
- Desarrollo de la narración gráfica

6. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Principios de narración audiovisual	Semanas 1-2
Guión y técnicas de escritura	Semanas 3-4
El narrador, el tiempo, el espacio, los personajes. El viaje del héroe	Semanas 5-6-7
Creación de la historia	Semanas 8-9
Los acontecimientos narrativos.	Semanas 10-11
Grafismos y planificación de relato visual. El storyboard	Semanas 12-13
Desarrollo de la narración gráfica	Semanas 14-15

7. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑA	HORAS PRESENCIA	TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Lección magistral	23	0	23
Seminarios y talleres	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas	0	0	0
	Aprendizaje basado en problemas	23	0	23
Clases prácticas	Aprendizaje orientado a proyectos	0	0	0
Prácticas externas	Aprendizaje orientado a proyectos	7	0	7
Tutorías	Aprendizaje basado en problemas	7	0	7
Actividades de evaluación	Aprendizaje cooperativo	0	23	23
Estudio y trabajo en grupo	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas	0	67	67
	Aprendizaje basado en problemas			
Estudio y trabajo autónomo, individual	Aprendizaje orientado a proyectos			
Total		60	90	150

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Pruebas de autoevaluación, heteroevaluación o coevaluación	30%
Trabajos, proyectos, informes, memorias, portfolios	50%
Prácticas o pruebas de simulación real o ficticia	20%

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica
<p>Mateu, Marcos. (2010) <i>Framed Ink</i>. Desing studio press</p> <p>Proferes, Nicholas T. (2008). <i>Film directing fundamentals</i>. Focal Press.</p> <p>Glebas, Francis (2008). <i>Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation</i>. Focal press.</p>
Bibliografía recomendada

Bacher, Hans & Hahn, Don (2009). *Dream Worlds: Production Design for Animation*. Focal Press.

Chion, Michael. *Cómo se escribe un guión*. Cátedra Signo e imagen

Canet, Fernando y Prósper, Fernando (2009). *Narrativa audiovisual. Estrategias y recursos*. Madrid: Síntesis. ISBN: 978-84-975665-4-4.

Canemaker, John (1999). *Paper Dreams: The Art And Artists Of Disney Storyboards*. Hyperion.

Eisner, Will (2008). *Graphic Storytelling and Visual Narrative: Principles and practices from the legendary Cartoonist (Instructional Books)*. Norton and Company.

Stanislavski, Constantin (1994). *La construcción del personaje*. Alianza.

10.- MATERIAL, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

TIPOLOGÍA DEL AULA:

Aula Teórica

MATERIALES:

No necesarios para esta asignatura

SOFTWARE:

Photoshop. Premiere.