



DATOS IDENTIFICATIVOS

Creación audiovisual en nuevos medios

Asignatura	Creación audiovisual en nuevos medios			
Código	P04G071V01406			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS 6	Seleccione OP	Curso 4	Cuatrimestre 1c
Lengua Impartición	#EnglishFriendly Castellano			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	García Crespo, Oswaldo			
Profesorado	García Crespo, Oswaldo			
Correo-e	oswaldogarcia@uvigo.es			
Web	http://http://oswaldogarcia.webs.uvigo.es/portada/			
Descripción general	El diálogo entre creatividad y tecnología permite reflexionar tanto sobre la relación que queremos establecer con nuestra entorno como sobre las soluciones para integrar espacio físico y otras realidades digitales. Quizá por eso los derivan constantemente a reflexionar sobre nuestra responsabilidad como individuos y sociedad.			
	En este escenario, la materia Creación Audiovisual en Nuevos Medios pretende ser un espacio para integrar la capacidad para generar discursos visuales en tiempo real, automatizar procesos e integrar nuestras piezas audiovisuales en propuestas escénicas y de intervención del espacio físico.			

Resultados de Formación y Aprendizaje

Código	
B2	Conocer la realidad político-social del mundo en la era de la comunicación global.
B3	Aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen.
B4	Exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
C11	Definir proyectos personales de creación innovadora que contribuyan al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o a su interpretación
C16	Conocer y aplicar las tecnologías audiovisuales (fotografía, cine, radio, televisión y multimedia) en función de sus capacidades expresivas.
C21	Conocer y aplicar las técnicas y procesos de producción y realización audiovisual en los formatos y soportes contemporáneos.
D2	Comunicar por oral y por escrito en la lengua gallega.
D3	Sostenibilidad y compromiso ambiental. Uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.
D4	Adaptarse a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales

Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Encontrar soluciones tecnológicas flexibles a propuestas narrativas y estéticas no vinculadas con medios tradicionales de producción audiovisual		C11 C16 C21	D3 D4
Diseñar soluciones narrativas y tecnológicas con autonomía en función de las necesidades de un proyecto experimental y *exploratorio	B2 B3 B4	C11 C16 C21	D2 D3 D4
Desarrollar y estructurar discursos audiovisuales en directo.	B3	C11 C16 C21	D3 D4

Vincular, a través de los nuevos medios, propuestas estéticas y narrativas de carácter audiovisual a valores de marca	B2 B3 B4	C11 C16 C21	D2 D3 D4
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------	-------------------	----------------

Contenidos

Tema	
Bloque 1: Antecedentes y desarrollo de los nuevos medios.	- Tecnología y creatividad en la producción audiovisual - El nacimiento de los nuevos medios. - Cultura digital, software y creación audiovisual
Bloque 2. Creación audiovisual en tiempo real - Gestión del tiempo y el espacio en artes visuales desde la perspectiva de la narrativa cinematográfica	- Exploración de la narrativa en tiempo real: Fragmentación y bucle. - Automatización de procesos y estética xenerativa - Introducción a Resolume Arena
Bloque 3. Las formas de los nuevos Medios - Interfaz Gráfica de Usuario	- Computer Vision - Glitch - CGI postrealista
Bloque 4. Tendencias en la creación audiovisual en tiempo real	- Machine Learning: Uso del Wekinator - Software procedural: Programación creativa visual basada en nodos - Introducción a Touchdesigner
Bloque 5. Intervención del espacio e interactividad	- La superficie de proyección como elemento escénico

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	8	6	14
Estudio de casos	9	11	20
Prácticas de laboratorio	7	16	23
Trabajo tutelado	12	24	36
Trabajo tutelado	8	17	25
Presentación	4	8	12
Estudio de casos	2	8	10
Proyecto	0	10	10

*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

Metodologías

	Descripción
Lección magistral	Exposición de los fundamentos teóricos asociados a los Nuevos Medios en el contexto de la Narrativa Audiovisual
Estudio de casos	Visionado y análisis de contenidos audiovisuales relacionados con los trabajos tutelados
Prácticas de laboratorio	Exploración de software de creación audiovisual en tiempo real: Resolume *Arena + Touchdesigner
Trabajo tutelado	PROYECTO 1: *Fragmentación en trípico y adaptación en tiempo real de un discurso cinematográfico lineal
Trabajo tutelado	PROYECTO 2: Diseño, producción y puesta en escena de un proyecto de creación audiovisual en tiempo real.
Presentación	Presentación/*s de los prototipos de los dos proyectos

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Prácticas de laboratorio	Resolución de dudas y buenas prácticas asociadas al uso de las herramientas software
Trabajo tutelado	Revisión de los procesos de desarrollo de la idea y proceso de *producción del proyecto 1
Trabajo tutelado	Revisión de los procesos de desarrollo de la idea y proceso de *producción del proyecto 2
Presentación	*Feedback de la presentación de los proyectos

Evaluación

Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Trabajo tutelado PROYECTO 1: *Fragmentación en trípico y adaptación en tiempo real de un discurso cinematográfico lineal	30	B2 B3 B4	C11 C16 C21	D3 D4

Trabajo tutelado	PROYECTO 2:Diseño, producción y puesta en escena de un proyecto de creación audiovisual en tiempo real.	30	B2 B3 B4	C11 C16 C21	D3 D4
Presentación	Presentación de las ideas de los proyectos	10	B2 B3 B4	C11 C16 C21	D2 D3 D4
Estudio de casos	Desarrollo de un análisis a propósito de una pieza de Nuevos Medios	20	B2 B3 B4	C11 C16 C21	D2 D3 D4
Proyecto	Making of del proyecto 2	10	B2 B3 B4	C11 C16 C21	D2 D3 D4

Otros comentarios sobre la Evaluación

La información sobre las pruebas de evaluación, su formato, extensión, rúbrica de evaluación y canales de entrega serán detalladas a través de la plataforma Moovi. Es responsabilidad del alumno o alumna estar atento a la información subida y recopilar la información específica y complementaria que sea precisa para superar la materia.

EVALUACIÓN CONTINUA

Será obligatoria la asistencia a las sesiones prácticas en un 70% para cada uno de los dos proyectos de que incluye la materia.

Para aprobar es necesario conseguir alcanzar un aprobado tanto en la [Estudio de casos] como en la media de los proyectos entregados. Las entregas fuera de fecha, están sujetos la una reducción del 50% de la cualificación de ese trabajo.

SEGUNDA OPORTUNIDAD Y FIN DE CARRERA

El alumnado que tenga aprobada alguna de las partes de la materia (la parte práctica: que contempla la media de los dos proyectos o la parte teórica: prueba de Estudios de caso), podrán conservar la nota y solo tendrán que presentarse aparte suspenso.

Para superar la materia en segunda oportunidad será necesario aprobar el estudio de caso y/o entregar el proyecto 1 en formato tiempo real de forma individual. En el caso del alumnado con el bloque práctico suspenso, se le propondrá la realización de una serie de modificaciones sobre el proyecto 1 mostrado, que deberá realizarse en el tiempo establecido por el docente, no superior a tres horas.

SISTEMA DE EVALUACIÓN GLOBAL

La evaluación global de la materia comprende un bloque teórico y un práctico con una duración global de 5 horas. Será obligatorio aprobar cada una de las partes de cada uno de los bloques para superar la materia:

El bloque teórico, con una duración de dos horas, comprende análisis de dos piezas de nuevos medios propuestos durante el cuatrimestre y de acuerdo con los criterios de análisis aplicados durante lo curso. Este bloque pondera un 40% de la nota final.

El bloque práctico, con una duración de 3 horas, parte de una propuesta en tiempo real de apropiación de uno de los filmes propuestos durante lo curso junto con una pieza de making off explicando las decisiones adoptadas y aportando material del proceso de trabajo. Después de la primera exposición en tiempo real se solicitarán cambios que deben ser aplicados y expuestos en el tiempo restante. Este bloque pondera un 60% de la nota final.

Es responsabilidad del alumnado de evaluación global acceder la Moovi para consultar las fuentes de información y académicas relativas a la materia. En ningún caso tendrá derecho a recibir docencia durante las sesiones de tutoría, que estarán encaminadas únicamente a la resolución de dudas.

La fecha de la prueba de la evaluación global coincidirá con las pruebas del examen oficial en primera y segunda convocatoria.

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Bibliografía Complementaria

Manovich, Lev, **El lenguaje de los nuevos medios de comunicación**, 2001

Aitken, Doug, **Broken Screen: Expanding The Image, Breaking The Narrative: 26 Conversations with Doug Aitken**, 2005

Holly Willis, **New Digital Cinema: Reinventing the Moving Image**, 2004

Youngblood, Gene, **Cine Expandido**, 2012

Manovich, Lev, **El software toma el mando**, 2013

Dixon, Steve, **Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation**, 2007

Recomendaciones
