



## DATOS IDENTIFICATIVOS

### Creación audiovisual en novos medios

Materia	Creación audiovisual en novos medios			
Código	P04G071V01406			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OP	4	1c
Lingua de impartición	#EnglishFriendly Castelán			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	García Crespo, Oswaldo			
Profesorado	García Crespo, Oswaldo			
Correo-e	oswaldogarcia@uvigo.es			
Web	<a href="http://http://oswaldogarcia.webs.uvigo.es/portada/">http://http://oswaldogarcia.webs.uvigo.es/portada/</a>			
Descrición xeral	O diálogo entre creatividade e tecnoloxía permite reflexionar tanto sobre a relación que queremos establecer coa nosa contorna como sobre as solucións para integrar espazo físico e outras realidades dixitais. Quizá por iso derívanos constantemente a reflexionar sobre a nosa responsabilidade como individuos e sociedade.			
	Neste escenario, a materia de Creación Audiovisual en Novos Medios pretende ser un espazo para integrar a capacidade para xerar discursos visuais en tempo real, automatizar procesos e integrar as nosas pezas audiovisuais en propostas escénicas e de intervención do espazo físico.			

## Resultados de Formación e Aprendizaxe

Código			
B2	Coñecer a realidade político-social do mundo na era da comunicación global.		
B3	Aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe aos diferentes soportes audiovisuais, a partir do coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe.		
B4	Expoñer os resultados dos traballos académicos de maneira escrita, oral ou por medios audiovisuais ou informáticos de acordo aos canons das disciplinas da comunicación.		
C11	Definir proxectos persoais de creación innovadora que contribúan ao coñecemento ou desenvolvemento das linguaxes audiovisuais ou á súa interpretación		
C16	Coñecer e aplicar as tecnoloxías audiovisuais (fotografía, cinema, radio, televisión e multimedia) en función das súas capacidades expresivas.		
C21	Coñecer e aplicar as técnicas e procesos de produción e realización audiovisual nos formatos e soportes contemporáneos.		
D2	Comunicar por oral e por escrito na legua galega.		
D3	Sustentabilidade e compromiso ambiental. Uso equitativo, responsable e eficiente dos recursos.		
D4	Adaptarse aos cambios tecnolóxicos, empresariais ou organigramas laborais		

## Resultados previstos na materia

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
Atopar solucións tecnolóxicas flexibles a propostas narrativas e estéticas non vinculadas con medios tradicionais de produción audiovisual	C11	C16	D3 D4
Deseñar solucións narrativas e tecnolóxicas con autonomía en función das necesidades dun proxecto experimental e exploratorio	B2 B3 B4	C11 C16 C21	D2 D3 D4
Desenvolver e estruturar discursos audiovisuais en directo.	B3	C11 C16 C21	D3 D4

Vincular, a través dos novos medios, propostas estéticas e narrativas de carácter audiovisual a valores de marca	B2 B3 B4	C11 C16 C21	D2 D3 D4
--	----------------	-------------------	----------------

## Contidos

Tema	
Bloque 1: Antecedentes e desenvolvemento dos Novos Medios.	- Tecnoloxía e creatividade na produción audiovisual - O nacemento dos novos medios. - Cultura dixital, software e creación audiovisual
Bloque 2. Creación audiovisual en tempo real - Xestión do tempo e o espazo en artes visuais desde a perspectiva da narrativa cinematográfica	- Exploración da narrativa en tempo real: Fragmentación e bucle. - Automatización de procesos e estética xenerativa - Introducción a Resolume Arena
Bloque 3. As formas dos novos Medios - Interfaz Gráfica de Usuario	- Computer Vision - Glitch - CGI postrealista
Bloque 4. Tendencias tecnolóxicas na creación audiovisual en tempo real	- Machine Learning: Uso do Wekinator - Software procedural: Programación creativa visual baseada en nodos - Introducción a Touchdesigner
Bloque 5. Intervención do espazo e interactividade	- A superficie de proxección como elemento escénico

## Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Lección maxistral	8	6	14
Estudo de casos	9	11	20
Prácticas de laboratorio	7	16	23
Traballo tutelado	12	24	36
Traballo tutelado	8	17	25
Presentación	4	8	12
Estudo de casos	2	8	10
Proxecto	0	10	10

\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientador, considerando a heteroxeneidade do alumnado.

## Metodoloxía docente

	Descrición
Lección maxistral	Exposición dos fundamentos teóricos asociados aos Novos Medios no contexto da Narrativa Audiovisual
Estudo de casos	Visionado e análise de contidos audiovisuais relacionados cos traballos tutelados
Prácticas de laboratorio	Exploración de software de creación audiovisual en tempo real: Resolume Arena + Touchdesigner
Traballo tutelado	PROXECTO 1: Fragmentación en tríptico e adaptación en tempo real dun discurso cinematográfico lineal
Traballo tutelado	PROXECTO 2: Deseño, produción e posta en escena dun proxecto de creación audiovisual en tempo real.
Presentación	Presentación/s dos prototipos dos dous proxectos

## Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Prácticas de laboratorio	Resolución de dúbidas e boas prácticas asociadas ao uso das ferramentas software
Traballo tutelado	Revisión dos procesos de desenvolvemento da idea e proceso de produción do proxecto 1
Traballo tutelado	Revisión dos procesos de desenvolvemento da idea e proceso de produción do proxecto 2
Presentación	Feedback da presentación dos proxectos

## Avaliación

Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
Traballo tutelado PROXECTO 1: Fragmentación en tríptico e adaptación en tempo real dun discurso cinematográfico lineal	30	B2 B3 B4	C11 C16 C21	D3 D4

Traballo tutelado	PROXECTO 2:Deseño, produción e posta en escena dun proxecto de creación audiovisual en tempo real.	30	B2 B3 B4	C11 C16 C21	D3 D4
Presentación	Presentación das ideas dos proxectos	10	B2 B3 B4	C11 C16 C21	D2 D3 D4
Estudo de casos	Desenvolvemento dunha análise a propósito de unha peza de Novos Medios	20	B2 B3 B4	C11 C16 C21	D2 D3 D4
Proxecto	Making of do proxecto 2	10	B2 B3 B4	C11 C16 C21	D2 D3 D4

### **Outros comentarios sobre a Avaliación**

A información sobre as probas de avaliación, o seu formato, extensión, rúbrica de avaliación e canles de entrega serán detalladas a través da plataforma Moovi. É responsabilidade do alumno ou alumna estar atento á información subida e recompilar a información específica e complementaria que sexa precisa para superar a materia.

#### AVALIACIÓN CONTINUA

Será obrigatoria a asistencia ás sesións prácticas nun 70% para cada un dos dous proxectos de que inclúe a materia.

Para aprobar é necesario conseguir alcanzar un aprobado tanto na "Estudo de casos" como na media dos proxectos entregados. As entregas fóra de data, están suxeitos a unha redución do 50% da cualificación dese traballo.

#### SEGUNDA OPORTUNIDADE E FIN DE CARRERA

O alumnado que teña aprobada algunha das partes da materia (a parte práctica: que contempla a media dos dous proxectos ou a parte teórica: proba de Estudos de caso), poderán conservar a nota e só terán que presentarse á parte suspensa.

Para superar a materia en segunda oportunidade será necesario aprobar o estudo de caso e/o entregar o proxecto 1 en formato tempo real de forma individual. No caso do alumnado co bloque práctico suspenso, propoñeráselle a realización dunha serie de modificacións sobre o proxecto 1 mostrado, que deberá realizarse no tempo establecido polo docente, non superior a tres horas.

#### SISTEMA DE AVALIACIÓN GLOBAL

A avaliación global da materia comprende un bloque teórico e un práctico cunha duración global de 5 horas. Será obrigatorio aprobar cada unha das partes de cada un dos bloques para superar a materia:

O bloque teórico, cunha duración de dúas horas, comprende análise de dúas pezas de novos medios propostos durante o cuadrimestre e dacordo cos criterios de análise aplicados durante o curso. Este bloque pondera un 40% da nota final.

O bloque práctico, cunha duración de 3 horas, parte dunha proposta en tempo real de apropiación dun dos filmes propostos durante o curso xunto cunha peza de making off explicando as decisións adoptadas e aportando material do proceso de

traballo. Despois da primeira exposición en tempo real solicitaranse cambios que deben ser aplicados e expostos no tempo restante. Este bloque pondera un 60% da nota final.

É responsabilidade do alumnado de avaliación global acceder a Moovi para consultar as fontes de información e académicas relativas á materia. En ningún caso terá dereito a recibir docencia durante as sesións de titoría, que estarán encamiñadas unicamente á resolución de dúbidas.

A data da proba da avaliación global coincidirá coas probas do exame oficial en primeira e segunda convocatoria.

---

### **Bibliografía. Fontes 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

---

### **Recomendacións**