



DATOS IDENTIFICATIVOS

Producción y realización en nuevos formatos

Asignatura	Producción y realización en nuevos formatos			
Código	P04G070V01909			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Carácter	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	4	1c
Lengua Impartición	Castellano			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	García Crespo, Oswaldo			
Profesorado	García Crespo, Oswaldo			
Correo-e	oswaldogarcia@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Aproximación teórico práctica a modelos de producción audiovisual no tradicionales. La materia se ocupará de la adaptación del mensaje audiovisual a contextos productivos como las instalaciones audiovisuales, las videoescenografías y el uso de herramientas web para la producción audiovisual			

Competencias

Código		Tipología
CG3	Capacidad para 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	• saber • saber hacer
CG4	Habilidad para 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.	• saber hacer
CG6	Conocimientos sobre la evolución histórica de la imagen y de la cultura audiovisual, en sus diferentes formatos	
CE14	Capacidad para definir proyectos personales de creación innovadora que contribuyan al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o a su interpretación	• saber
CE19	Conocimiento y aplicación de las tecnologías audiovisuales (fotografía, cine, radio, televisión y multimedia) en función de sus capacidades expresivas.	• saber • saber hacer
CE24	Conocimiento y aplicación de las técnicas y procesos de producción y realización audiovisual en los formatos y soportes contemporáneos	• saber • saber hacer
CT2	Ser capaz de trabajar en equipo y de comunicar las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio.	• saber
CT3	Ser capaz de asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.	• saber • saber hacer
CT4	Ser capaz de organizar las tareas, realizándolas de manera ordenada y adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual.	• saber • saber hacer

Resultados de aprendizaje

Resultados de aprendizaje	Competencias
1 - Encontrar soluciones tecnológicas flexibles a propuestas narrativas y estéticas no vinculadas con medios tradicionales de producción audiovisual	CG6 CE14 CE19 CE24 CT2 CT3 CT4

2 - Diseñar soluciones narrativas y tecnológicas con autonomía en función de las necesidades de un proyecto experimental y exploratorio	CG6 CE14 CE24 CT2 CT3 CT4
3 - Desarrollar y estructurar discursos audiovisuales en directo.	CG3 CG6 CE14 CE19 CE24 CT2 CT3 CT4
4 - Vincular, a través de los nuevos medios, propuestas estéticas y narrativas de carácter audiovisual a valores de marca.	CG4 CG6 CE24 CT2 CT3 CT4

Contenidos

Tema	
Bloque 1: Antecedentes y desarrollo de los nuevos medios.	<ul style="list-style-type: none"> - El nacimiento de los nuevos medios. Perspectiva tecnológica de la narrativa audiovisual contemporánea. - Definición y articulación de los nuevos medios con base audiovisual. - Narración audiovisuales multisuperficie. - Instalaciones interactivas con base audiovisual. - De la realidad virtual a la realidad aumentada. El audiovisual en tiempo real fuera de la pantalla.
Bloque 2. Análisis de la creación audiovisual en tiempo real	<ul style="list-style-type: none"> - Gestión del tiempo y el espacio en artes visuales desde la perspectiva de la narrativa cinematográfica - Crítica de la narrativa en tiempo real - Dramaturgia y video. Video y escenografía - Videomapping
Bloque 3. Proyectos audiovisuales al servicio de la experiencia de marca	<ul style="list-style-type: none"> - Branded content - Análisis de los valores de marca
Bloque 4. Intervención Audiovisual en el espacio público	<ul style="list-style-type: none"> Semántica de las superficies de proyección Tecnología orgánica, proyectos para la emoción.
Bloque 5. Anexo Nuevos Medios	<ul style="list-style-type: none"> - Big Data y Carto db - Introducción a la programación visual y por objetos
(*)Bloque 6. Programación creativa para a creación audiovisual en tempo real	<ul style="list-style-type: none"> (*)- Antecedentes e artistas destacados - Porcessing y Max MSP

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Trabajo tutelado	4	4	8
Estudio de casos	13	13	26
Presentación	1	2	3
Lección magistral	30	60	90
Examen de preguntas de desarrollo	1	21	22
Observacion sistemática	1	0	1

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

Metodologías	
	Descripción
Trabajo tutelado	Diseño, desarrollo y producción de una pieza audiovisual de creación en tiempo real
	Producción de una pieza de Branded Content
Estudio de casos	Visionado y análisis de contenidos audiovisuales relacionados con los trabajos tutelados
Presentación	Presentación de los proyectos de la materia; Creación en tiempo real y Branded Content
Lección magistral	Exposición de los fundamentos teóricos asociados a los Nuevos Medios en el contexto de la Narrativa Audiovisual

Atención personalizada	
	Descripción
Metodologías	
Trabajo tutelado	Aplicación de técnicas de aprendizaje basada en proyectos
Presentación	Presentación de los proyectos prácticos a desarrollar durante e semestre

Evaluación			
	Descripción	Calificación	Competencias Evaluadas
Trabajo tutelado	PROYECTO 1: Diseño, producción y puesta en escena de un proyecto de creación audiovisual en tiempo real.	60	CG3 CG6
	PROYECTO 2: Diseño y producción audiovisual de formato libre inspirado en valores de marca.		CE14 CE19 CE24 CT2 CT3 CT4
Presentación	Presentación de los dos trabajos prácticos de la materia durante la fase de preproducción	10	CG4 CT4
Examen de preguntas de desarrollo	Desarrollo de una análisis de una obra de nuevos medios	20	CG4 CG6 CE19 CT3
Observación sistemática	Implicación en el trabajo en equipo para el desarrollo de proyectos	10	CT2 CT3

Otros comentarios sobre la Evaluación

El método de evaluación será de tipo continuo, con una atención permanente al desarrollo de los trabajos que se llevarán a cabo; a las aportaciones en discusiones y debates y a la actitud participativa y positiva del alumno con el fin de adquirir los conocimientos y alcanzar los objetivos definidos en la materia.

Para poder hacer la media es necesario superar tanto la prueba teórica como el apartado práctico de la materia.

Para aprobar la materia en segunda convocatoria o superior es necesario entregar los dos trabajos prácticos y obtener un mínimo de 5 sobre 10 en su calificación.

Fuentes de información

Bibliografía Básica

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

Bibliografía Complementaria

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

Spinrad, Paul, The VJ Book, 2005,

Skandar, Xarene, VEJA, 2006,

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

de Certeau, Michel, The Practice of Everyday Life, 2011,

Kabakov, On The "Total" Installation, 2008,

Robert Klanten, Tactile: High Touch Visuals, 2007,

Daniel Shiffman, The Nature of Code: Simulating Natural Systems with Processing, 2012,

Chase, A., Calm Technology: Principles and Patterns for Non-Intrusive Design,

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Trabajo de Fin de Grado/P04G070V01991

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Comunicación: Tecnología de los medios audiovisuales/P04G070V01203

Técnicas de edición digital/P04G070V01304

Guión y diseño multimedia/P04G070V01901

Guión, producción y realización de programas de ficción/P04G070V01602

Guión, producción y realización para televisión/P04G070V01502

Otros comentarios

Es una materia que requiere de una implicación importante por parte del alumno en lo que se refiere a su capacidad de buscar soluciones imaginativas en contextos creativos abiertos y multidisciplinares.
