



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 | Seleccione | 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 la modelos de producción audiovisual no tradicionales. La materia se ocupará de la creación audiovisual en tiempo real y sistemas de interactivos de composición visual y sonora. | | | |

Competencias

| | |
|--------|--|
| Código | |
| B3 | 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 |
| B4 | 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. |
| B6 | Conocimientos sobre la evolución histórica de la imagen y de la cultura audiovisual, en sus diferentes formatos |
| C14 | Capacidad para definir proyectos personales de creación innovadora que contribuyan al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o a su interpretación |
| C19 | Conocimiento y aplicación de las tecnologías audiovisuales (fotografía, cine, radio, televisión y multimedia) en función de sus capacidades expresivas. |
| C24 | Conocimiento y aplicación de las técnicas y procesos de producción y realización audiovisual en los formatos y soportes contemporáneos |
| D2 | Ser capaz de trabajar en equipo y de comunicar las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio. |
| D3 | Ser capaz de asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos. |
| D4 | Ser capaz de organizar las tareas, realizándolas de manera ordenada y adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual. |

Resultados de aprendizaje

| Resultados previstos en la materia | Resultados de Formación y Aprendizaje | | |
|--|---------------------------------------|-------------------|----------------|
| 1 - Encontrar soluciones tecnológicas flexibles a propuestas narrativas y estéticas no vinculadas con medios tradicionales de producción audiovisual | B6 | C14 C19 C24 | D2 D3 D4 |
| 2 - Diseñar soluciones narrativas y tecnológicas con autonomía en función de las necesidades de un proyecto experimental y *exploratorio | B6 | C14 C24 | D2 D3 D4 |
| 2 - Desarrollar estrategias adecuadas a cada proyecto de ficción en lo que se refiere la gestión de los recursos técnicos y humanos involucrados en el relato audiovisual. | | | |
| 3 - Desarrollar y estructurar discursos audiovisuales en directo. | B3 B6 | C14 C19 C24 | 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 *xgenerativa - *Introducción a *Resolume *Arena |
| Bloque 3. Las formas de los nuevos Medios | - *Interfaz Gráfica de Usuario - *Computer *Vision - *Glitch - *CGI *postrealista |
| Bloque 4. Tendencias *tecnológicas 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 |
| Trabajo tutelado | 8 | 9 | 17 |
| Estudio de casos | 4 | 13 | 17 |
| Presentación | 1 | 3 | 4 |
| Prácticas de laboratorio | 30 | 30 | 60 |
| Lección magistral | 15 | 15 | 30 |
| Examen de preguntas de desarrollo | 2 | 20 | 22 |

*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; *FRagmentación y Proyecto final |
| Prácticas de laboratorio | Exploración de software de creación audiovisual en *tiempo real: *Resolume *Arena + *Touchdesigner |
| Lección magistral | Exposición de los fundamentos teóricos asociados a los Nuevos Medios en el contexto de la Narrativa Audiovisual |

| Atención personalizada | |
|-------------------------------|--|
| Metodologías | Descripción |
| Trabajo tutelado | Aplicación de técnicas de aprendizaje basado en proyectos |
| Presentación | Presentación de los proyectos prácticos a desarrollar durante y semestre |

| Evaluación | | |
|-------------------|-------------|---------------------------------------|
| | Descripción | Calificación |
| | | Resultados de Formación y Aprendizaje |

| | | | | | |
|-----------------------------------|---|----|----------|-------------------|----------------|
| Trabajo tutelado | PROYECTO 1: *Fragmentación en tríptico y adaptación en tiempo real de un discurso cinematográfico lineal | 60 | B3 B6 | C14 C19 C24 | D2 D3 D4 |
| | PROYECTO 2: Diseño, producción y puesta en escena de un proyecto de creación audiovisual en tiempo real. | | | | |
| | PROYECTO 3: *Producción de un *making *of del proceso de *producción del proyecto 2 incluyendo entrevistas. | | | | |
| Presentación | Presentación/*s de los prototipos de los dos proyectos | 20 | B4 | | D4 |
| Examen de preguntas de desarrollo | Desarrollo de un análisis a propósito de una pieza de Nuevos Medios | 20 | B4 B6 | C19 | D3 |

Otros comentarios sobre la Evaluación

El método de evaluación será de tipo continuo, con una atención permanente al desarrollo de los trabajos que llevarán a cabo; a las aportaciones en discusiones y debates y 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 el promedio es necesario superar tanto la prueba teórica como el apartado práctico de la materia.

Para aprobar la materia en segunda convocatoria el sistema de evaluación es el mismo, pudiendo realizarse los proyectos en parejas o bien adaptando el volumen de trabajo al desarrollo individual del mismo.

Fuentes de información

Bibliografía Básica

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

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

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Trabajo de Fin de Grado/P04G070V01991

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Guión y diseño multimedia/P04G070V01901

Guión, producción y realización de programas de ficción/P04G070V01602

Guión, producción y realización para televisión/P04G070V01502

Narrativa audiovisual/P04G070V01503

Postproducción audiovisual/P04G070V01702

Otros comentarios

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

Plan de Contingencias

Descripción

=== MEDIDAS EXCEPCIONALES PLANIFICADAS ===

Ante la incierta e imprevisible evolución de la alerta sanitaria provocada por la COVID-10, la Universidad establece una planificación extraordinaria que se activará en el momento en que las administraciones y la propia institución lo determinen atendiendo a criterios de seguridad, salud y responsabilidad y garantizando la docencia en un escenario no totalmente presencia. Estas medidas ya planificadas garantizan, en el momento en que sea preceptivo, el desarrollo de la docencia de una forma más ágil y eficaz al ser conocidas de antemano (o con una amplia antelación) por el alumnado y el

profesorado a través de la herramienta normalizada e institucionalizada de las guías docentes DOCNET.

=== ADAPTACIÓN DE LAS METODOLOGÍAS ===

No se contemplan modificaciones de las metodologías docentes, con la única salvedad de que los contenidos teóricos podrán ser impartidos de forma no presencial o que los proyectos se adapten al formato de prototipo por la imposibilidad del alumnado de acceder al equipamiento técnico necesario para su desarrollo. Los mecanismos no presenciales de atención al alumnado (tutorías) serán el despacho virtual del campus remoto en el horario indicado y el correo electrónico.

=== ADAPTACIÓN DE LA EVALUACIÓN ===

No se contemplan modificaciones en los sistemas de evaluación más allá de la posibilidad de que algunas pruebas de evaluación tengan que realizarse de forma no presencial.
