



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
3 - Desarrollar y estructurar discursos audiovisuales en directo.	B3 B6	C14 C19 C24	D2 D3 D4
4 - Vincular, a través de los nuevos medios, propuestas estéticas y narrativas de carácter audiovisual a valores de marca.	B4 B6	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 *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 *tencológicas 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 trabajos prácticos de la materia.	20	B4		D4
Examen de preguntas de desarrollo	Desarrollo de dos comentarios a propósito de dos piezas 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 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

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

Expresión sonora y estilos musicales/P04G070V01404

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

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- 19, 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 presencial o no totalmente presencial. Estas medidas ya planificadas garantizan, en el momento que sea preceptivo, el desarrollo de la docencia de una manera mas ágil y eficaz al ser conocido 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 ===

* Metodologías docentes que se mantienen

Las que no se tratan en el siguiente apartado.

* Metodologías docentes que se modifican

Las prácticas de laboratorio pasan a desarrollarse de forma autónoma.

* Mecanismo no presencial de atención al alumnado (*tutorías)

Se realizarán por videoconferencia a través de Campus Remoto, ampliando la *disponibilidad en función de las necesidades del alumnado en el que se refiere al aprendizaje de la herramienta *Touchdesigner y *Resolume *Arena.

En campus remoto:

(Sala 988 - *Prof. Oswaldo García Crespo)

Lana *contraseña de acceso de él alumno eres *w1*RB3*fkN

Horarios de *tutoría en <http://oswaldogarcia.webs.uvigo.es/>

* Bibliografía adicional para facilitar a auto-aprendizaje

Se actualizará en la web de la materia en el momento de activarse el plan.

* Otras modificaciones

Adaptación de la aviación:

En el caso de ponerse en *funcionamiento el plan de contingencia los dos proyectos prácticos de la materia pasarán a desarrollarse de forma autónoma y no en grupo, activándose *asimismo la posibilidad de que por circunstancias relacionadas con la *disponibilidad de material técnico apropiado los alumnos entreguen prototipos de algunas partes del trabajo, sin poder ejecutar en tiempo real a totalidad del incluso. En este último caso desaparecería la pieza de *making *off del proyecto 2.

La porcentajes sobre los sistemas de evaluación contemplados no variarán, si bien el apartado de trabajo tutelado ponderará con mayor o menor peso cada uno de los proyectos en función del momento en el que que las medidas de contingencia se activen.
