



Universidad
de Alcalá

GUÍA DOCENTE

Generar producciones
audiovisuales: formatos y
contenidos digitales

**Facultad de Ciencias Económicas,
Empresariales y Turismo**

Universidad de Alcalá

Curso Académico 2018/19

Transversal – Primer Cuatrimestre

GUÍA DOCENTE

Nombre de la asignatura:	Generar producciones audiovisuales: formatos y contenidos digitales
Código:	
Titulación:	
Departamento:	Filología, Comunicación y Documentación.
Área de Conocimiento:	Comunicación Audiovisual y Publicidad
Carácter:	Transversal
Créditos ECTS:	6
Curso y cuatrimestre:	1º cuatrimestre
Profesorado:	Profesorado del Área de Comunicación Audiovisual
Horario de tutoría:	Previa cita por correo electrónico
Idioma:	Castellano

1. PRESENTACIÓN

La llegada de las nuevas tecnologías de la información y comunicación ha supuesto un cambio en nuestras costumbres, formas de ocio y relaciones sociales. Hoy las personas no solo reciben información a través de los medios, también la crean y la distribuyen. Este curso busca explorar las posibilidades que abren los nuevos soportes digitales basados en Internet donde las personas generan y distribuyen sus propios contenidos.

El propósito de la asignatura es aprender y enseñar a participar en los medios de comunicación, utilizando las herramientas digitales especialmente asociadas a dispositivos móviles. La fotografía y el vídeo, entendidos de forma interactiva, como medios expresivos y comunicativos ocuparán un lugar central

La asignatura pretende ser eminentemente práctica y, por ello, se necesita la participación e implicación de los estudiantes tanto dentro como fuera del aula. Será fundamental la autonomía y la iniciativa del alumnado, para trabajar de manera individual y en grupo.

2. COMPETENCIAS

Competencias genéricas:

1. Capacidad crítica, analítica y reflexiva en relación con los procesos, sistemas y medios de comunicación audiovisual en la sociedad contemporánea, considerando el lenguaje audiovisual como medio de expresión y comunicación de conceptos, pensamientos y emociones.
2. Construir, planificar y evaluar acciones y discursos propios de la comunicación audiovisual en diferentes medios y soportes, conociendo y utilizando las posibilidades de aplicación eficaz de las diferentes tecnologías.
3. Desarrollar comunicativas necesarias para expresarse en contextos comunicativos audiovisuales, globales institucionales y personales.

Competencias específicas:

1. Capacidad de análisis, síntesis y juicio crítico. Saber objetivar las tareas y relacionar las causas y los efectos.
2. Capacidad para crear e innovar: evolucionar hacia lo desconocido, partiendo de un sólido conocimiento de lo actual.
3. Capacidad para trabajar en equipo, desarrollando la apertura personal a través de la comunicación oral y escrita, adaptando los intereses individuales a los de la colectividad.
4. Saber gestionar el tiempo, con habilidad para la organización y temporalización de las tareas.
5. Utilizar destrezas básicas para el registro, la creación, la captura y el tratamiento de la imagen digital.

3. CONTENIDOS

Bloques de contenido	Créditos
1. Contextualizar y analizar los medios de comunicación <ul style="list-style-type: none">Comunicación y dispositivos móviles.Contextos transmedia.	2 ECTS
2. Producir y transformar mensajes <ul style="list-style-type: none">El lenguaje de los nuevos medios: la fotografía y el vídeo.Aplicaciones y herramientas digitales.	2 ECTS
3. Crear y distribuir contenidos <ul style="list-style-type: none">Las redes sociales.La industria y la creación de contenidos.	2 ECTS

3. METODOLOGÍA

4.1. Distribución de horas

Preparación de las clases:	20 horas
Clases y tutorías:	50 horas
Trabajo en grupo:	50 horas
Proyecto individual:	30 horas
Total:	150 horas

4.2. Estrategias metodológicas, materiales y recursos didácticos

Análisis de casos	Permiten aproximarse a situaciones concretas, relacionadas con la creación, producción y distribución de contenidos audiovisuales.
Ejercicios prácticos	En cada clase, se propondrán ejercicios aplicados a realizar fuera del aula, preferentemente en grupos de 3 a 5 alumnos.
Proyecto creativo	Se realizará un proyecto audiovisual que consistirá en la creación de un contenido digital original. Su temática y plataforma será libre.
Lecturas de textos	A través del aula virtual el profesor facilitará textos que cada estudiante deberá leer para después comentar en clase y en los foros de la Blackboard.

5. EVALUACIÓN

5.1. Procedimiento de evaluación

En cada curso académico el alumno o alumna tendrá derecho a disponer de dos convocatorias, una ordinaria y otra extraordinaria. La convocatoria ordinaria estará basada en la evaluación continua a través de las pruebas y prácticas realizadas durante todo el periodo docente.

En el caso de aquellos estudiantes a los que se haya reconocido el derecho a la evaluación final en los términos del artículo 10 de la Normativa Reguladora de los Procesos de Evaluación de los Aprendizajes¹; la convocatoria ordinaria se deberá superar mediante la entrega final de los ejercicios y trabajos solicitados a lo largo del periodo docente. Además se realizará un examen sobre las lecturas propuestas en el aula virtual de la asignatura.

Aquellos estudiantes que no superen la asignatura en convocatoria ordinaria, bien a través de la evaluación continua o evaluación final, podrán optar a una convocatoria extraordinaria. El procedimiento de evaluación en esta convocatoria será idéntico al de la evaluación final.

5.2. Criterios de evaluación

PRUEBAS	CRITERIOS	% NOTA
Participación en clase	Se valorará la participación activa del alumno o alumna en clase.	10%
Actividades relativas al bloque 1	Se valorará la actividades, ya sean: análisis de casos, ejercicios prácticos-audiovisuales y/o lecturas, encomendadas por el profesorado y relativas a este primer bloque de contenidos. Se tendrá en cuenta la capacidad de aplicar a la teoría a la práctica y el uso adecuado de herramientas tecnológicas.	30%
Actividades relativas al bloque 2	Se valorará la actividades, ya sean: análisis de casos, ejercicios prácticos-audiovisuales y/o lecturas, encomendadas por el profesorado y relativas a este segundo bloque de contenidos. Se tendrá en cuenta la capacidad de aplicar a la teoría a la práctica y el uso adecuado de herramientas tecnológicas.	30%
Actividades relativas al bloque 3	Se valorará la actividades, ya sean: análisis de casos, ejercicios prácticos-audiovisuales y/o lecturas, encomendadas por el profesorado y relativas a este tercer bloque de contenidos. Se tendrá en cuenta la capacidad de aplicar a la teoría a la práctica y el uso adecuado de herramientas tecnológicas.	30%

¹https://portal.uah.es/secretaria_general/normativa/estudiantes/NormatEvaluacionAprendizajes.pdf

5.3. Criterios de calificación

SUSPENSO	No demuestra haber adquirido las competencias según los criterios de evaluación especificados en la guía docente. No ha participado activamente en el proceso de la asignatura.
APROBADO	Ha participado activamente en las sesiones de la asignatura y demuestra la adquisición básica de las competencias propuestas a través de la evaluación de los criterios.
NOTABLE	El alumno ha participado activamente en las sesiones de la asignatura y demuestra un dominio notable en las competencias propuestas según los criterios de evaluación especificados.
SOBRESALIENTE	Junto a lo anterior muestra un grado mayor de autonomía a la hora de gestionar y dirigir su aprendizaje, así como facilitar el aprendizaje de sus compañeros.
MATRÍCULA HONOR	Junto a lo anterior se demuestra un mayor grado de complejidad, elaboración y creatividad en el dominio, comprensión y aplicación de las competencias propuestas. Además su papel activo en el proceso de la asignatura es crucial.

6. BIBLIOGRAFÍA

- Bustamante, E. (2013). *Historia de la Radio y la Televisión en España: una Asignatura Pendiente de la Democracia*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Carbonell, J. M. (2013). *El Futuro De La Comunicación: Redes, Medios y Poder*. Barcelona: Editorial UOC.
- Darley, A. (2002). *Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Fernández, F., & Martínez, J. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona: Paidós.
- Jenkins, H. (2009). *Fans, bloggers y videojuegos: la cultura de la colaboración*. Barcelona: Paidós Iberica.
- Jenkins, H., Ford, S., & Green, J. (2016). *Cultura Transmedia*. Barcelona: Gedisa.
- Lacasa, P. (2018). *Expresiones del futuro. Como se comunicarán las próximas generaciones*. Madrid: Morata <https://amzn.to/2LFhoXb>
- Lacasa, P., de la Fuente, J., Méndez, L. (2015). *Redes sociales en la adolescencia. Crear y participar*. Madrid: iBook. <https://itunes.apple.com/es/book/redes-sociales-en-la-adolescencia/id1050728118?l=en&mt=11>
- Lacasa, P., de la Fuente, J., Méndez, L. (2015). *Jóvenes digitales. Lenguajes multimodales*. Madrid: iBook. <https://itunes.apple.com/us/book/youth-digital.-multimodal/id1088070652?ls=1&mt=11>
- Lacasa, P., de la Fuente, J., Méndez, L. (2015). *Jóvenes digitales. Talleres interactivos*. Madrid: iBook. <https://itunes.apple.com/es/book/youth-digital.-interactive/id1087699703?l=ca&mt=11>
- Manovich, L. (2001/2005). *El lenguaje de los nuevos medios*. Barcelona: Paidós.
- Sedeño, A. (2011). Contenidos audiovisuales y cibercultura. *Revista Latina de comunicación Social*. Cuadernos artesanales de Latina/20.
- Tascon, M., & Cabrera, M. (2012). *Escribir en Internet: guía para los nuevos medios y las redes sociales*. Barcelona: Gutenberg, 2012.