



GUÍA DOCENTE 2013-2014  
**REALIZACION, VIDEOCREACION Y DISEÑO DIGITAL**

**1. Denominación de la asignatura:**

REALIZACION, VIDEOCREACION Y DISEÑO DIGITAL

**Titulación**

Grado en Comunicacion Audiovisual

**Código**

5677

**2. Materia o módulo a la que pertenece la asignatura:**

Nuevas tecnologías

**3. Departamento(s) responsable(s) de la asignatura:**

Ciencias Históricas y Geografía

**4.a Profesor que imparte la docencia (Si fuese impartida por mas de uno/a incluir todos/as) :**

Daniel C. Narváez Torregrosa - Profesor por determinar

**4.b Coordinador de la asignatura**

Daniel C. Narváez Torregrosa

**5. Curso y semestre en el que se imparte la asignatura:**

4º Curso - 2º Semestre



**6. Tipo de la asignatura: (Básica, obligatoria u optativa)**

Optativa

**7. Número de créditos ECTS de la asignatura:**

6

**8. Competencias que debe adquirir el alumno/a al cursar la asignatura**

COMPETENCIAS GENERALES

a) Competencias metodológicas:

1. Flexibilidad y adaptabilidad. Capacidad de adaptación a los cambios tecnológicos, empresariales y organigramas laborales.
2. Habilidad para resolver problemas y métodos de trabajo variables.
3. Pensamiento y trabajo independiente.
4. Exactitud, atención al detalle.
5. Creatividad e innovación. Aplicación de soluciones y puntos de vista personales al desarrollo de los proyectos.
6. Aceptación y corrección de los errores.

b) Competencias sociales:

1. Sociabilidad y modos adecuados de conducta.
2. Voluntad de flexibilidad y adaptabilidad.
3. Actitud positiva hacia el trabajo, capacidad de trabajar bajo presión con firmeza, resolución y persistencia.
4. Voluntad de ayudar y cooperar, de jugar limpio, y espíritu de equipo. Capacidad de trabajar en equipo, comunicar las propias ideas y crear un ambiente propicio.
5. Conciencia solidaria. Respeto por las diferentes personas y pueblos del mundo, así como por los derechos humanos, en consonancia con las exigencias del mencionado RD1393/2007.

c) Competencias participativas:

1. Participación.
2. Capacidad planificadora, coordinadora, organizativa y de administración del tiempo.
3. Capacidad de persuasión.
4. Capacidad de tomar decisiones, acertar al elegir en situaciones de incertidumbre y asumir responsabilidades.
5. Capacidad de liderazgo e iniciativa.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

a) Conocimientos disciplinares:



1. Conocer el uso correcto oral y escrito de la lengua española y el inglés como forma de expresión profesional en los medios de comunicación.
3. Conocer la ética y deontología profesional, así como el ordenamiento jurídico de la información.
5. Conocer las estructuras organizativas en el campo de la comunicación audiovisual, así como su evolución y gestión en el tiempo.
6. Conocer y aplicar las técnicas y procesos de creación, producción y difusión audiovisuales en sus diversas fases.
7. Conocer y aplicar los diferentes métodos de construcción (guión) y análisis de los relatos audiovisuales, así como las políticas de comunicación persuasiva en los mercados audiovisuales.
8. Conocer de modo teórico-práctico las tecnologías aplicadas a los medios de comunicación audiovisuales.

b) Competencias profesionales:

1. Planificar y gestionar los recursos humanos, presupuestarios y técnicos, en las diversas fases de la producción de los relatos audiovisuales.
7. Crear y escribir con fluidez, textos, escaletas o guiones en los campos de la ficción cinematográfica, televisiva, videográfica, radiofónica o multimedia.
8. Analizar las estructuras, los contenidos y los estilos de los relatos audiovisuales, considerándolos en su contexto.
10. Identificar los procesos y las técnicas implicados en la organización, dirección y gestión de empresas audiovisuales en su estructura industrial (producción, distribución y exhibición), así como interpretar datos estadísticos del mercado audiovisual.
11. Idear, planificar y gestionar empresas audiovisuales.
12. Aplicar técnicas y procesos implicados en la organización y gestión de recursos técnicos en cualquiera de los soportes sonoros y visuales existentes.
13. Aplicar técnicas y procesos de creación y difusión en el campo del diseño gráfico y de los productos multimedia.
17. Realizar la ordenación técnica de los materiales sonoros y visuales conforme a una idea utilizando las técnicas narrativas y tecnológicas necesarias para la elaboración de diferentes productos audiovisuales y multimedia.
20. Comunicarse y desarrollar la profesión en la esfera internacional con la práctica especializada del inglés.

c) Competencias académicas:

3. Percibir críticamente el panorama audiovisual que ofrece el universo comunicativo que nos rodea, considerando los mensajes en su contexto.



## 9. Programa de la asignatura

| 9.1- Objetivos docentes                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ol style="list-style-type: none"><li>1.- Adquirir los conceptos básicos del desarrollo histórico de la narración audiovisual.</li><li>2.- Aprender a identificar los rasgos distintivos de la narración audiovisual.</li><li>3.- Aprender a identificar los rasgos esenciales de los diversos tipos de narración audiovisual.</li><li>4.- Mejorar la capacidad de analizar, sintetizar, razonar y relacionar, y de trabajar y aprender de forma autónoma.</li><li>5.- Desarrollar la capacidad crítica en el estudio de los textos audiovisuales, y ser capaces de relacionarlos entre sí y con otros discursos.</li><li>6.- Ser capaz de buscar, organizar y usar la bibliografía en los diversos soportes, y de aplicar los conocimientos adquiridos a las necesidades académicas.</li></ol>                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| 9.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <p style="text-align: center;"><b>TEORÍA Y PRÁCTICA DEL VIDEOCLIP</b></p> <p><b>Antecedentes y evolución del Videoclip</b></p> <p>Máquinas audiovisuales y cultura musical<br/>La música en el cine y la televisión.<br/>El nacimiento del videoclip: de MTV a las RRSS.</p> <p><b>Lenguaje audiovisual y videoclip</b></p> <p>Tipología del videoclip<br/>Metodología de análisis del videoclip</p> <p style="text-align: center;"><b>INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS</b></p> <p><b>INTRODUCCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1.1. El videojuego como producto cultural.</li><li>1.2. Plataformas y arquitecturas para videojuegos.</li><li>1.3. La industria del videojuego</li></ol> <p><b>ARQUITECTURA Y LÓGICA DE VIDEOJUEGO</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>2.1. Ingeniería del software aplicada a videojuegos (paradigmas y patrones).</li><li>2.2. Modelos y Programa principal de un videojuego.</li><li>2.3. Motores lógicos.</li><li>2.4. Gestión de datos de un videojuego.</li><li>2.5. Lenguajes de scripting.</li></ol> |



### **VIDEOJUEGOS 2D Y 3D**

- 3.1. Estructura de un videojuego.
- 3.2. Tile based engine (perspectivas, estructuras de datos y algoritmos de visualización, navegación).
- 3.3. Física (conceptos, colisiones, proyectiles, motores de físicas).
- 3.4. Programación gráfica 2D (APIs gráficas).
- 3.5. Estructura de videojuegos 3D.
- 3.6. Programación gráfica 3D.

### **DISPOSITIVOS DE CONTROL Y JUEGOS EN RED**

- 4.1. Dispositivos periféricos.
- 4.2. Comunicaciones.

### **9.3- Bibliografía**

#### **BIBLIOGRAFÍA BÁSICA**

ADELL, J.E., música en la era digital: La cultura de masas como simulacro, Milenio,

BAIGORRI BALLARÍN, Laura, (1997) El vídeo y las vanguardias históricas, Universitat de Barcelona,

Jeannie Novak, Game Development Essentials: An Introduction ., Delmar Cengage Learning,

Mike McShaffry., Game Coding Complete, Charles River Media.,

Troy Duniway, Game Development Essentials: Gameplay Mechanics ., Delmar Cengage Learning,

### **10. Metodología de enseñanza y aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante:**

| <b>Metodología</b>                              | <b>Competencia relacionada</b>                                            | <b>Horas presenciales</b> | <b>Horas de trabajo</b> | <b>Total de horas</b> |
|-------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|---------------------------|-------------------------|-----------------------|
| Teoría: clases magistrales y seminarios.        | CG: a 3, 4, 6; b 1, 7; c 1<br>CE: a 1, 3, 5, 6, 7, 8; b 7, 8, 10, 13; c 1 | 36                        | 10                      | 46                    |
| Prácticas (visionado videoclips, análisis, etc) | CG: a1, 2, 6; b1, 4, 5; c1, 2, 5<br>CE: a3, 6, 10; b1, 2, 4; c1           | 12                        | 16                      | 28                    |
| Realización de                                  | CG: a5                                                                    | 2                         | 35                      | 37                    |



|                              |                         |    |    |     |
|------------------------------|-------------------------|----|----|-----|
| trabajos, informes, memorias | CE: a1, 7; b4, 7, 8     |    |    |     |
| Tutorías                     | CG: a4<br>CE: b6, 7; c5 | 2  | 0  | 2   |
| Examen                       | CE: a5,7; b8; c1        | 2  | 35 | 37  |
| <b>Total</b>                 |                         | 54 | 96 | 150 |

### 11. Sistemas de evaluación:

La evaluación de la asignatura dependerá de tres criterios:

1.- Los contenidos tratados en el aula serán objeto de un examen, con un valor del 40% (4 puntos máximo).

2.- El alumno pondrá en práctica lo aprendido en el curso mediante un trabajo de investigación tutelado referido a videoclips y textos seleccionados por el profesor, consituirá el 30% de la nota (3 puntos máximo).

3.- El alumno pondrá en práctica lo aprendido en el curso mediante la realización en grupo de dos productos audiovisuales, uno en formato videoclip, que supondrá un 15% (1,5 puntos máximo) y otro en formato videojuego que supondrá un 15% (1,5 puntos máximo). cada parte será evaluada por separado y deberá aprobarse para superar este apartado.

Para superar la asignatura es necesario aprobar cada una de las partes evaluables señaladas anteriormente.

Evaluación extraordinaria:

De las pruebas señaladas anteriormente todas serán recuperables atendiendo al baremo establecido al efecto.

En el caso de que un alumno/a no evalúe en el trabajo grupal, de manera obligatoria deberá realizar un trabajo de carácter teórico consistente en el análisis de un género musical y el estilo de videoclip asociado o un tipo de videojuego su desarrollo, influencias y posicionamiento en el mercado actual. Esta parte calificará con el 30% de la nota y podrá ser recuperado en el caso de no superar el aprobado.

La calificación del trabajo en grupo se mantendrá durante el año académico siendo necesario realizarlo de nuevo en el caso de nueva matrícula.



| Procedimiento        | Peso primera convocatoria | Peso segunda convocatoria |
|----------------------|---------------------------|---------------------------|
| Examen               | 40 %                      | 40 %                      |
| Prácticas: análisis  | 30 %                      | 30 %                      |
| Proyecto audiovisual | 30 %                      | 30 %                      |
| <b>Total</b>         | <b>100 %</b>              | <b>100 %</b>              |

**Evaluación excepcional:**

El alumnado que, por razones excepcionales, no pueda seguir los procedimientos ordinarios de evaluación continua podrá solicitar acogerse en su lugar a la “Evaluación Excepcional” (Reglamento de Evaluación de la UBU, art. 9). La solicitud, razonada y por escrito, se presentará al Decano/a del centro durante las dos primeras semanas de impartición de la asignatura. En caso de que la condición de excepcionalidad le sea admitida, constará de aquellas pruebas que considere el Departamento.

La evaluación excepcional consistirá en la elaboración de un trabajo teórico-práctico (30%), la resolución de un caso práctico (30%) y una prueba final (40%) a entregar/realizar en las fechas que se determinen. Será necesario obtener al menos un 5 sobre 10 en cada una de las pruebas para superar la asignatura.

**12. Calendarios y horarios:**

Disponibles en web del centro

**13. Idioma en que se imparte:**

Castellano