

Narrativa Audiovisual

Código: 105019
Créditos ECTS: 12

Titulación	Tipo	Curso	Semestre
2501928 Comunicación Audiovisual	OB	1	A

Contacto

Nombre: María Gutiérrez García
Correo electrónico: Maria.Gutierrez@uab.cat

Uso de idiomas

Lengua vehicular mayoritaria: catalán (cat)
Algún grupo íntegramente en inglés: No
Algún grupo íntegramente en catalán: Sí
Algún grupo íntegramente en español: No

Otras observaciones sobre los idiomas

Suport audiovisual i sonor

Equipo docente

Jacint Niqui Espinosa
Angel Custodio Gomez

Prerequisitos

Conocimientos básicos de editores de video (Movie Maker o I-movie), editores de audio (Audacity) y herramientas de red como el entorno Google.

Objetivos y contextualización

El objetivo de la asignatura es capacitar al alumno en la construcción de contenidos audiovisuales partiendo de modelos narrativos específicos, profundizando en las distintas teorías narrativas, de la dramaturgia y de la naturaleza expresiva de los lenguajes audiovisuales.

Competencias

- Aplicar la imaginación con flexibilidad, originalidad y fluidez.
- Aplicar las habilidades narrativas y expositivas específicas de los contenidos audiovisuales.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje y autoexigencia para conseguir un trabajo eficiente.
- Demostrar capacidad de liderazgo, negociación y trabajo en equipo, así como resolución de problemas.
- Demostrar conciencia ética así como empatía con el entorno.
- Demostrar espíritu crítico y autocrítico.
- Desarrollar estrategias de aprendizaje autónomo.
- Desarrollar un pensamiento y un razonamiento crítico y saber comunicarlos de manera efectiva, tanto en catalán y castellano como en una tercera lengua.
- Divulgar los conocimientos e innovaciones del área.

- Generar propuestas innovadoras y competitivas en la investigación y en la actividad profesional.
- Gestionar el tiempo de forma adecuada.
- Valorar la diversidad y la interculturalidad como fundamento para trabajar en equipo.

Resultados de aprendizaje

1. Aplicar la imaginación con flexibilidad, originalidad y fluidez.
2. Aplicar los principios teóricos para incrementar la efectividad de las narrativas audiovisuales.
3. Conocer las formas narrativas y dramáticas de otros medios para adaptarlas a la narración audiovisual.
4. Demostrar capacidad de autoaprendizaje y autoexigencia para conseguir un trabajo eficiente.
5. Demostrar capacidad de liderazgo, negociación y trabajo en equipo, así como resolución de problemas.
6. Demostrar conciencia ética así como empatía con el entorno.
7. Demostrar espíritu crítico y autocrítico.
8. Desarrollar estrategias de aprendizaje autónomo.
9. Desarrollar un pensamiento y un razonamiento crítico y saber comunicarlos de manera efectiva, tanto en catalán y castellano como en una tercera lengua.
10. Desarrollar una sensibilidad estética para la creación de productos audiovisuales.
11. Divulgar los conocimientos e innovaciones del área.
12. Generar propuestas innovadoras y competitivas en la investigación y en la actividad profesional.
13. Gestionar el tiempo de forma adecuada.
14. Promover innovaciones en la confección de narrativas audiovisuales.
15. Valorar la diversidad y la interculturalidad como fundamento para trabajar en equipo.

Contenido

1. El relato audiovisual y su tipología
2. Punto de vista, perspectiva y focalización
3. Tramas y argumentos
4. El narrador
5. Personajes y roles
6. Estructuras narrativas (sonoras y audiovisuales)
7. Guión técnico y literario
8. Narrativa transmedia

El calendario detallado con el contenido de las diferentes sesiones se expondrá el día de la presentación de la asignatura. Se colgará también en el Campus Virtual donde el alumnado podrá encontrar la descripción detallada de los ejercicios y prácticas, los diversos materiales docentes y cualquier información necesaria para el adecuado seguimiento de la asignatura.

Metodología

Las sesiones académicas se organizarán entorno a diferentes actividades (clases magistrales, prácticas, etc.) destinadas a que el alumnado aprenda haciendo.

Actividades

Título	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Tipo: Dirigidas			
Magistral	30	1,2	2, 3, 7, 11
Prácticas y proyecto	54	2,16	2, 1, 5, 6, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15
Tipo: Supervisadas			

Examen	6	0,24	1, 4, 9
Tipo: Autónomas			
Trabajo autónomo	204	8,16	2, 1, 4, 6, 8, 7, 9, 10, 13, 14

Evaluación

El alumnado tendrá derecho a la recuperación de la asignatura si ha sido evaluado del conjunto de actividades, el peso de las cuales sea de un mínimo de 2/3 partes de la calificación total de la asignatura. Para poder presentarse a la recuperación de la asignatura, será necesario haber obtenido una nota media de 3,5.

La actividad que queda excluida del proceso de recuperación es el proyecto de curso.

En caso de segunda matrícula, el alumnado podrá realizar una única prueba de síntesis que consistirá en un examen teórico-práctico. La calificación de la asignatura corresponderá a la calificación de la prueba síntesis.

El estudiante que realice cualquier irregularidad (copia, plagio, suplantación de identidad ...) que pueda conducir a una variación significativa de la calificación de un acto de evaluación, se calificará con 0 este acto de evaluación. En caso de que se produzcan varias irregularidades, la calificación final de la asignatura será 0.

Actividades de evaluación

Título	Peso	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Examen teórico	30% sobre la calificación final	2	0,08	2, 1, 3, 4, 7, 9
Proyecto	50% sobre la calificación final	2	0,08	2, 1, 3, 4, 5, 6, 8, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15
Prácticas	20% sobre la calificación final	2	0,08	2, 1, 4, 5, 6, 8, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15

Bibliografía

- Aparici, Roberto; García Marín, David (coords.) (2017). *¡Sonríe, te están puntuando! Narrativa digital interactiva en la era de Black Mirror*, Barcelona, Editorial Gedisa S.A.
- Fernández Díez, Federico; Martínez Abadía, José (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*, Barcelona, Paidós Papeles de Comunicación
- Fernández Vara, Clara (2016). "El mundo de ficción como clave en el proceso de adaptación: El caso de Blade Runner, el videojuego". En Sánchez-Navarro, J.; Planells, A. Navarro, V. y Aranda D. (coords). "Juego digital". *Anàlisi. Quaderns de Comunicació i Cultura*, 54, pp. 31-43. DOI: <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i54.2903>
- García Jiménez, J. (1993). *Narrativa audiovisual*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Guarinos, Virginia (2009). *Manual de narrativa radiofónica*, Madrid, Editorial Síntesis.
- Morales Morante, Fernando (2013). *Montaje audiovisual. Teoría, técnica y métodos de control*, Barcelona, Editorial UOC
- Niqui, Cinto (2007). *Disseny i creativitat sonora*, Barcelona, Editorial UOC