

Cuestiones de Actualidad y Tendencias del Sector Audiovisual

Código: 105015
Créditos ECTS: 6

Titulación	Tipo	Curso	Semestre
2501928 Comunicación Audiovisual	OT	3	1
2501928 Comunicación Audiovisual	OT	3	2
2501928 Comunicación Audiovisual	OT	4	1

Contacto

Nombre: Celia Andreu Sanchez
Correo electrónico: celia.andreu@uab.cat

Uso de idiomas

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

Prerequisitos

Conocimientos de la estructura básica del sector audiovisual. Es necesario que el alumnado tenga autonomía en la creación de productos audiovisuales. Es necesaria la comprensión de inglés, ya que algunas lecturas y recursos estarán presentados en este idioma.

Objetivos y contextualización

Conocimiento y análisis de las tendencias y cuestiones de actualidad del audiovisual.

Competencias

- Comunicación Audiovisual
- Diferenciar las principales teorías de la disciplina, sus campos, las elaboraciones conceptuales así como su valor para la práctica profesional.

Resultados de aprendizaje

1. Analizar la dimensión económica de los medios de comunicación.
2. Aplicar los principios teóricos al análisis de los procesos audiovisuales.
3. Fundamentar las corrientes semióticas contemporáneas y aplicarlas a la comunicación y al periodismo.
4. Identificar los fenómenos y plantear los problemas teóricos relativos a la comunicación audiovisual.
5. Identificar los principios teóricos de la producción y consumo audiovisual.
6. Valorar los impactos sociales de la mediación tecnológica en la comunicación contemporánea.

Contenido

Los contenidos de la asignatura incluyen:

- Tendencias en la investigación audiovisual
- Tendencias del sector audiovisual
- Situación del mercado audiovisual
- La comunicación interactiva

Metodología

Se realizarán clases de presentación de contenidos, seminarios con casos específicos y proyectos prácticos.

El calendario detallado con el contenido de las diferentes sesiones se expondrá el día de 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.

Nota: se reservarán 15 minutos de una clase dentro del calendario establecido por el centro o por la titulación para que el alumnado rellene las encuestas de evaluación de la actuación del profesorado y de evaluación de la asignatura o módulo.

Actividades

Título	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Tipo: Dirigidas			
Clases	33	1,32	1, 2, 3, 4, 5, 6
Tipo: Supervisadas			
Seminarios	15	0,6	1, 5, 6
Tutorías	9	0,36	3, 4
Tipo: Autónomas			
Proyectos	81	3,24	1, 2, 4, 5, 6

Evaluación

Las actividades de evaluación son:

- Examen (40%)
- Seminarios (10%)
- Trabajos prácticos (50%)

Es imprescindible aprobar el examen y los trabajos prácticos para aprobar la asignatura.

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. Las actividades que quedan excluidas del proceso de recuperación son los seminarios.

Las faltas de ortografía se penalizarán con -0,5 puntos cada una.

En el caso que el estudiante realice cualquier irregularidad que pueda conducir a una variación significativa de un acto de evaluación, se calificará con 0 este acto de evaluación, con independencia del proceso disciplinario que pudiera instruirse. En caso de que se produzcan varias irregularidades, en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de esta asignatura será 0.

Actividades de evaluación

Título	Peso	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Examen	40%	3	0,12	1, 2, 3, 4, 5, 6
Seminarios	10%	6	0,24	4, 5, 6
Trabajos prácticos	50%	3	0,12	2, 3, 5

Bibliografía

Andreu-Sánchez, Celia, Martín-Pascual, Miguel Ángel, Gruart, Agnès & Delgado-García, José María (2018). Chaotic and Fast Audiovisuals Increase Attentional Scope but Decrease Conscious Processing. *Neuroscience*, 394: 83-97. <https://doi.org/10.1016/j.neuroscience.2018.10.025>

Andreu-Sánchez, Celia, Martín-Pascual, Miguel Ángel, Gruart, Agnès & Delgado-García, José María (2021). 'Viewers change eye-blink rate by predicting narrative content'. *Brain Sciences*, 11(4): 422. doi: <https://doi.org/10.3390/brainsci11040422>

Andreu-Sánchez, Celia, Martín-Pascual, Miguel Ángel, Gruart, Agnès & Delgado-García, José María (2021). The effect of media professionalization on cognitive neurodynamics during audiovisual cuts. *Frontiers in Systems Neuroscience*, 15: 598383. <https://doi.org/10.3389/fnsys.2021.598383>

Coin, Allen, Mulder, Megan, Dubljević, Veljko (2020). Ethical Aspects of BCI Technology: What Is the State of the Art? *Philosophies*, 5, 31. <https://doi.org/10.3390/philosophies5040031>

Cybulski, Pawel & Horbinski, Tymoteusz (2020). User experience in using graphical user interfaces of web maps. *International Journal of Geo-Information*, 9(7): 412. <https://doi.org/10.3390/ijgi9070412>

Hernández-González, Samuel, Andreu-Sánchez, Celia, Martín-Pascual, Miguel Ángel, Gruart, Agnès & Delgado-García, José María (2017). A cognition-related neural oscillation pattern, generated in the prelimbic cortex, can control operant learning in rats. *Journal of Neuroscience* 37(24) 5923-5935. <https://doi.org/10.1523/JNEUROSCI.3651-16.2017>

Mannam, Sai. (2019) Is mind-reading the future of BCI Technology? *Journal of Young Investigators*. Vol.37 (2). <https://www.jyi.org/2019-august/2019/8/1/is-mind-reading-the-future-of-bci-technology>

Norman, Don (2010). El diseño de los objetos del futuro. La interacción entre el hombre y la máquina. Paidós.

Oh, Jeeyun, Bellur, Saraswathi, Sundar, S. Shyam (2015). Clicking, Assessing, Immersing, and Sharing: An Empirical Model of User Engagement with Interactive Media. *Communication Research*, 45(5): 737-763. <https://doi.org/10.1177/0093650215600493>

Smith, Tim J. (2013) Watching you watch movies: using eye tracking to inform film theory. In: Shimamura, A (ed.) *Psychocinematics: Exploring Cognition at the Movies*. New York, U.S.: Oxford University Press, pp. 165-191. ISBN 9780199862139. https://eprints.bbk.ac.uk/id/eprint/12588/1/9+Smith_psychocinematics_inpress.pdf

Xiong, Jianghao, Hsiang, En-Lin, He, Ziqian *et al.* (2021). Augmented reality and virtual reality displays: emerging technologies and future perspectives. *Light Sci Appl* 10, 216. <https://doi.org/10.1038/s41377-021-00658-8>

A lo largo de la asignatura se darán otros recursos que se sumarán a esta bibliografía.

Software

En esta asignatura el alumnado tiene libertad para usar aquel software que mejor se adapte a sus necesidades y capacidades técnicas. En los casos en los que se proponga el trabajo con un software determinado, será con softwares gratuitos, que se presentarán en las sesiones docentes.