

Titulación	Tipo	Curso
Humanidades	OT	3
Humanidades	OT	4

## Contacto

Nombre: María Carmen Ávalos Del Pino

Correo electrónico: mariadelcarmen.avalos@uab.cat

## Idiomas de los grupos

Puede consultar esta información al [final](#) del documento.

## Prerrequisitos

No hay requisitos previos.

## Objetivos y contextualización

En el mundo audiovisual contemporáneo se están produciendo cambios profundos y apasionantes, tanto en los medios y plataformas de exhibición como en las técnicas utilizadas para la producción de contenidos.

El primer objetivo es ofrecer conocimientos sobre estos medios y técnicas a partir del visionado y análisis de múltiples fragmentos de obras audiovisuales actuales y de calidad. Estos visionados y análisis servirán también para la reflexión humanística en torno a aspectos cruciales como: (a) la irrupción de la IA en el audiovisual (b) la tecnología democratizadora en la producción de imágenes o (c) las nuevas formas de narración audiovisual.

El segundo objetivo es facilitar que el alumnado trabaje creativamente y desarrolle sus propios proyectos en el ámbito de la realización audiovisual o en el ámbito de la investigación audiovisual. De esta manera, se pondrán en práctica los conocimientos adquiridos en las sesiones de teoría. El trabajo práctico del alumnado será supervisado directamente por la profesora en tutorías de proyecto.

El contenido de la asignatura será sensible a los aspectos relacionados con la perspectiva de género.

## Competencias

Humanidades

- Analizar críticamente la cultura contemporánea.
- Identificar los procesos históricos en los que se inscribe la cultura contemporánea.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- Respetar la diversidad y pluralidad de ideas, personas y situaciones.
- Utilizar adecuadamente los recursos y metodologías que se utilizan en el estudio de la cultura contemporánea.

## Resultados de aprendizaje

1. Aplicar el conocimiento de los distintos géneros culturales a los medios de comunicación.
2. Cuestionar los comportamientos establecidos ante los medios audiovisuales.
3. Definir el valor de las revistas culturales en la cultura contemporánea.
4. Emplear la terminología y el estilo adecuados en la construcción de un texto periodístico.
5. Identificar las técnicas de producción y realización en medios impresos, audiovisuales e hipermedia.
6. Relacionar las creaciones artísticas de diferentes épocas con otros fenómenos culturales.
7. Valorar las implicaciones de la fotografía, el cine, el vídeo y la televisión como medios difusores de la cultura.

## Contenido

### 1.- PANORAMA ACTUAL. GÉNEROS Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL.

Convergencia mediática: Cine, Series, Documental, Publicidad, Videoclips, Videojuegos, Animación

Reformulación de los géneros narrativos

Nuevas visiones: el audiovisual liderado por mujeres

Plataformas de *streaming* i medios de programación lineal

Reflexiones en torno a la inteligencia artificial como herramienta de soporte en la creación audiovisual

Cómo distinguir entre la realidad filmada y las imágenes producidas por ordenadores (CGI)

### 2.- TÉCNICAS PARA LA CREACIÓN DE CONTENIDOS

Introducción a la planificación, realización y montaje de un proyecto audiovisual

Guion: construcción de personajes, tramas y estructuras narrativas

Composición visual y encuadre

Técnicas de cámara (movimientos y ángulos)

Banda sonora i diseño sonoro

## Actividades formativas y Metodología

Título	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Tipo: Dirigidas			

Seminario (desarrollo de proyectos audiovisuales: taller de elección de tema, de escritura guion, taller de presentación en público, preparación al pitching	6	0,24	5, 2, 7
Teoría	15	0,6	1, 5, 2, 6, 7
Tutorías	24	0,96	1, 2, 6, 7
Tipo: Supervisadas			
Ensayos	35	1,4	1, 3, 4, 5, 2, 6, 7
Otras	3	0,12	1, 5, 2, 7
Pitching	6	0,24	
Tipo: Autónomas			
Preparación del trabajo práctico	38	1,52	1, 2, 6, 7

Se propone un modelo de trabajo organizado en diferentes tipos de actividades:

- Desarrollo en clase de los contenidos del temario: clases de teoría, seminarios, exposiciones de casos prácticos. Actividad dirigida.

- Ejercicios teóricos: para cada clase teórica el/la alumno/a escribirá un ejercicio con reflexiones sobre lo aprendido y de que manera esa teoría se aplica al consumo y producción de audiovisuales. Cada ejercicio ocupa como máximo dos páginas. Los idiomas pueden ser: catalán, castellano, francés, inglés. Actividad supervisada.

- Visionado y análisis de productos audiovisuales relacionados con el contenido de la materia. Actividad autónoma.

- Elaboración de un Proyecto Audiovisual (de investigación teórica o de realización). Cada proyecto tendrá un seguimiento y corrección particular en las tutorías con la profesora. Actividad supervisada.

Al principio de curso se definirán las líneas del proyecto y se dará la fecha de entrega de la exposición y presentación escrita del mismo.

En esta asignatura se utilizarán metodologías docentes innovadoras como el aula invertida en la parte teórica: se proporcionarán productos audiovisuales seleccionados, filmes, capítulos de series o documentales, que el alumnado deberá visionar fuera del aula. Esta práctica permitirá dedicar más tiempo en clase para analizar el producto audiovisual, compartir ideas, dudas y debatir al respecto. Se dedicarán dos sesiones a esta actividad.

En la parte práctica se aplicará el aprendizaje basado en proyectos (ABP) y el aprendizaje activo (learning by doing) para la adquisición de conocimientos y habilidades.

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.

## Evaluación

### Actividades de evaluación continuada

Título	Peso	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Teoría ejercicio 1	10%	1,84	0,07	1, 3, 4, 5, 2, 6, 7
Teoría ejercicio 2	10%	1,84	0,07	1, 3, 4, 5, 2, 6, 7
Teoría ejercicio 3	10%	1,84	0,07	3, 4, 5, 2, 6, 7
Teoría ejercicio 4	10%	1,84	0,07	1, 3, 4, 5, 2, 6, 7
Teoría ejercicio 5	0,60%	1,84	0,07	1, 3, 4, 5, 6, 7
Trabajo Práctico	50	13,8	0,55	1, 3, 5, 2, 6, 7

Esta asignatura NO prevé el sistema de evaluación única

## EVALUACIÓN CONTINUA

### Parte teórica:

Un ensayo escrito para cada clase de teoría donde el alumnado demuestra la comprensión de las ideas expuestas, así como su aplicación (cada uno de los cinco ensayos supone el 10% de la nota de teoría)

### Parte Práctica:

En esta asignatura existen dos modalidades de evaluación de la parte práctica, dependiendo de si el trabajo del alumnado consiste en la realización de un producto audiovisual (A) o un trabajo de investigación (B)

#### (A) Realización Proyecto Audiovisual:

- Exposición 10%
- Presentación escrita (dossier del proyecto) 10%
- Vídeo: 30%

#### (B) Realización de un Trabajo de Investigación sobre algún aspecto audiovisual de los tratados en el programa del curso

- Exposición 10%
- Trabajo Escrito 40%

La profesora informará al alumnado (vía aula moodle del Campus Virtual) del procedimiento y fecha de revisión de las calificaciones.

## PLAGIO

En caso de que el estudiante lleve a cabo cualquier tipo de irregularidad que pueda conducir a una variación significativa de la calificación de un determinado acto de evaluación, este será calificado con 0, independientemente del proceso disciplinario que pueda derivarse de ello. En caso de que se verifiquen varias irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de esta asignatura será 0.

## RECUPERACIÓN

La recuperación no es un medio para subir nota para el estudiante que haya aprobado.

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.

El alumnado será considerado no evaluable cuando haya asistido a menos de un 20% de las clases y haya presentado una parte inferior al 20% de los trabajos prácticos.

#### Uso de tecnologías de Inteligencia Artificial (IA)

Para esta asignatura, se permite el uso de tecnologías de Inteligencia Artificial (IA) exclusivamente en tareas de soporte, como la búsqueda bibliográfica o de información, la corrección de textos o las traducciones. El alumnado deberá identificar claramente las partes que han sido generadas con esta tecnología, especificar las herramientas utilizadas e incluir una reflexión crítica sobre cómo estas han influido en el proceso y el resultado final de la actividad. La no transparencia del uso de la IA en esta actividad evaluable se considerará falta de honestidad académica y puede comportar una penalización parcial o total en la nota de la actividad, o sanciones mayores en caso de gravedad.

## Bibliografía

- Brown, Larry A (2018): How Films Tell Stories. The Narratology of Cinema. Creative Arts Press.
- Català, Josep Maria (2021): Posdocumental. La Condición Imaginaria del Cine Documental. Shangrila
- Cruz, Coral (2014): Imágenes narradas. Como hacer visible lo invisible en un guion de cine. Laertes Ediciones.
- Davis, Rib (2016) Creating Compelling Characters for Film, TV, Theatre and Radio. Bloomsbury Academic.
- Dunham, Lena (2018): Dueñas del Show. Las Mujeres que están revolucionando las series de television DUEÑAS DEL SHOW. Joy Press / Alpha Decay
- Jenkins, Henry (2008): Convergence Culture: La Cultura de la Convergencia de los Medios de Comunicación. Paidós Ibérica.
- Magro-Vela, Silvia; Navarro-Sierra, Nuria; Sánchez-López, Pablo (2024): The Revolution Will Be Artificial. An Analysis of AI-generated Audio-Visual Creation. *Tripodos. Artificial Intelligence and Communication. Opportunities and challenges* (55)
- McKee, Robert. (2002) El Guion: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones; traducción: Jessica Lockhart. Ed Alba, Barcelona
- McGonigal, Jane (2011): Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World
- Mead, Rebecca Mead et Al. (2019) El cuento de la criada. Ensayos para una incursión en la república de Gilead. Errata Naturae.
- Piñol, Marta et Al. (2019) Imaginar Mundos. Tiempo y memoria en la ciencia ficción 2019. Sans Soleil ediciones
- Rabiger, Michael (2000), Dirección Cinematográfica. Técnica y Estética. 2 edición. 2000, IORTV, RTVE
- Reisz, Karel: Técnicas del montaje cinematográfico (2003). Ed. Plot Ediciones.
- Saló, Gloria (2005) Qué es eso del formato. Cómo nace y se desarrolla un programa de tv. Madrid: Editorial Gedisa.

## Webs

[www.upf.edu/web/rainfilmfest/](http://www.upf.edu/web/rainfilmfest/)

[www.rtve.es/television/dias-cine/](http://www.rtve.es/television/dias-cine/)

[www.tv3.cat/cinema3](http://www.tv3.cat/cinema3)

<http://www.uhu.es/cine.educacion/>

<http://www.uab.es/comunicacio/>

<http://www.documentalcreativo.edu.es/web/>

<http://www.tv3.cat/documentals>

[http://www.tv3.cat/coproduccions/presentacio\\_projecte.htm](http://www.tv3.cat/coproduccions/presentacio_projecte.htm)

<https://www.in-edit.org/webapp/programacion>

<http://www.cinemadautor.cat/es/>

<http://alternativa.cccb.org>

<http://www.festivaldemalaga.com/index.php?seccion=secciones&cat=7>

THE INTERNATIONAL CONSORTIUM OF INVESTIGATIVE JOURNALISTS

<http://www.icij.org/>

CONSELL DE L'AUDIOVISUAL DE CATALUNYA

<http://www.cac.cat/web/recerca/index.jsp?NDc%3D&MQ%3D%3D&L3dIYi9yZWNIcmNhL3F1YWRIcm5zL2Rhcn>

El periodisme audiovisual a internet: funcions diferents, vídeos diferents. Roger Cassany; Mònica Figueras; Salvador Alsius; Virginia Luzón

CENTRE DE CULTURA CONTEMPORÀNIA DE BARCELONA

<http://pantallaglobalpostexposicio.cccb.org/que-es>

## Software

El alumnado que en la parte práctica escoja la escritura de un guion o el trabajo de investigación sobre medios audiovisuales, no necesitará usar ningún programa específico.

Para aquellos alumnos que escojan la realización de un proyecto audiovisual en la parte práctica de la asignatura, se recomienda trabajar con Davinci (versión gratuita) o Adobe Premiere. Si esto no es posible, cualquier programa de edición que los alumnos tengan instalado en sus dispositivos móviles, servirá.

## Grupos e idiomas de la asignatura

La información proporcionada es provisional hasta el 30 de noviembre de 2025. A partir de esta fecha, podrá consultar el idioma de cada grupo a través de este [enlace](#). Para acceder a la información, será necesario introducir el CÓDIGO de la asignatura

Nombre	Grupo	Idioma	Semestre	Turno
(PAUL) Prácticas de aula	1	Catalán	segundo cuatrimestre	manaña-mixto
(TE) Teoría	1	Español	segundo cuatrimestre	manaña-mixto