



- 1. Código:** 14203 **Nombre:** Narrativa y Lenguaje Audiovisual
- 2. Créditos:** 6,00 **--Teoría:** 3,00 **--Prácticas:** 3,00 **Carácter:** Obligatorio
- Titulación:** 194-Grado en Tecnología Digital y Multimedia
- Módulo:** 3-Formación Específica **Materia:** 10-Producción y Gestión de Contenidos Multimedia
- Centro:** E.T.S.I. DE TELECOMUNICACIÓN
- 3. Coordinador:** Moral Martín, Francisco Javier
- Departamento:** COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL, DOCUMENTACIÓN E HISTORIA DEL ARTE

4. Bibliografía

La narración en el cine de ficción	Bordwell, David
El arte cinematográfico : una introducción	Bordwell, David
Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual	Fernández Díez, Federico
Plano a plano, de la idea a la pantalla : dirección I	Katz, Steven D.
Rodando : la planificación de secuencias	Katz, Steven D.
El libro del guión : fundamentos de la escritura de guiones	Field, Syd
El manual del guionista : ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso	Field, Syd
Teoría y técnica cinematográficas	Eisenstein, Serguei Mikhailovitch
Música para la imagen : la influencia secreta	Nieto, José
Narrativa audiovisual : estrategias y recursos	Canet, Fernando
Estética del cine : espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje	Aumont, Jacques Aumont, Jacques

5. Descripción general de la asignatura

Objetivos de la asignatura

Es una asignatura de carácter formativo sobre los parámetros que intervienen en la concepción y creación del relato audiovisual. De corte teórico-práctico, se realizan diferentes análisis de ejemplos que luego son llevados a la práctica por el alumnado, permitiendo que estos puedan comprender, desarrollar y ejecutar proyectos audiovisuales narrativos.

Contextualización de la asignatura

De corte teórico/práctico, la asignatura pretende dar una visión global de los conceptos y estrategias retóricas y narrativas necesarias en la consecución de un discurso audiovisual eficaz. Por un lado, se estudian los tres elementos necesarios en la concreción de una narración audiovisual (tiempo, espacio, y punto de vista narrativo) y, por otro lado, se analiza la estructura dramática habitual (inicio, desarrollo, desenlace). A partir de dichos conceptos teóricos se propone la realización práctica de varios ejercicios audiovisuales que permitan acometer un proyecto audiovisual de mayor envergadura.

6. Conocimientos recomendados

7. Resultados

Resultados fundamentales

CB1(GE) Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

CB4(GE) Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

FE10(ES) Crear guiones y estructuras narrativas de productos interactivos, multimedia y transmedia utilizando los lenguajes y técnicas apropiados.

FE07(ES) Determinar los fundamentos de la imagen y video digital en sus diferentes formatos, así como las herramientas y técnicas de captación, producción, edición y postproducción de imagen en sus dimensiones técnica y creativa

CG1(GE) Evaluar los conceptos, formatos y estándares de multimedia, audio y video.

Competencias transversales

(2) Innovación y creatividad

- Actividades desarrolladas relacionadas con la adquisición de la competencia Creación de un proyecto audiovisual





7. Resultados

Competencias transversales

- Criterios de evaluación

Se valorará la originalidad de la propuesta, así como la utilización de estrategias y recursos audiovisuales que refuercen los valores plásticos y estéticos de la narración

Resultados de Aprendizaje Específicos

RA2.2 - Proponer soluciones creativas para responder satisfactoriamente a necesidades y problemas reales de la sociedad.

(4) Comunicación efectiva

- Actividades desarrolladas relacionadas con la adquisición de la competencia

Creación de un guion audiovisual

- Criterios de evaluación

Se valorará la coherencia estructural y dramática del guion, y su capacidad de para comunicar de manera efectiva la historia narrada

Resultados de Aprendizaje Específicos

RA4.4 - Demostrar destreza en la comunicación digital utilizando medios de apoyo variados y adaptados a la situación y a la audiencia.

8. Unidades didácticas

1. Introducción al lenguaje audiovisual
 1. Conceptos básicos de la narración audiovisual
 2. Elementos constitutivos de la narración audiovisual
2. Fundamentos del montaje
 1. Montaje como proceso operativo y como proceso estético
 2. Conceptos básicos de la edición digital
3. Elementos para la construcción de un relato audiovisual: el espacio
 1. Espacio real versus espacio del relato
 2. Campo y fuera de campo
 3. Espacio en el plano (profundidad) y espacio entre los planos (continuidad)
4. Elementos para la creación de un relato audiovisual: el tiempo
 1. Tiempo real versus tiempo del relato
 2. Componentes del tiempo del relato: orden, duración y frecuencia
5. Elementos para la construcción de un relato audiovisual: el modo
 1. Focalización y punto de vista
 2. Formas del narrador
6. Desarrollo de proyectos audiovisuales
 1. Fases y agentes en la creación audiovisual
 2. La estructura clásica del relato: planteamiento, desarrollo y resolución
7. Diseño y realización de un proyecto audiovisual
 1. De la ideación al guion literario
 2. La visualización del proyecto: story-board y guion técnico
 3. Planificación del rodaje
 4. Edición del proyecto
8. Prácticas
 1. Práctica: Composición visual (2h)
 2. Práctica: Introducción edición (2h)
 3. Práctica: Plano secuencia (2h)
 4. Práctica: Continuidad espacio (2h)
 5. Práctica: Orden temporal (2h)
 6. Práctica: Duración y frecuencia (2h)
 7. Práctica: Focalización (2h)
 8. Práctica: Idea y logline (2h)
 9. Práctica: Estructura narrativa (2h)
 10. Práctica: Guion literario (2h)
 11. Práctica: Guion técnico (2h)
 12. Práctica: planificación rodaje (2h)





9. Método de enseñanza-aprendizaje

UD	TA	SE	PA	PL	PC	PI	EVA	TP	TNP	TOTAL HORAS
1	3,00	--	--	--	--	0,00	0,00	3,00	15,00	18,00
2	3,00	--	--	--	--	2,00	--	5,00	0,00	5,00
3	5,00	--	--	--	--	4,00	0,25	9,25	10,00	19,25
4	5,00	--	--	--	--	4,00	0,25	9,25	10,00	19,25
5	3,00	--	--	--	--	2,00	0,25	5,25	4,00	9,25
6	4,00	--	--	--	--	6,00	0,25	10,25	30,00	40,25
7	7,00	--	0,00	--	--	8,00	0,00	15,00	50,00	65,00
8	0,00	--	4,00	--	--	--	0,00	4,00	0,00	4,00
TOTAL HORAS	30,00	--	4,00	--	--	26,00	1,00	61,00	119,00	180,00

UD: Unidad Didáctica. TA: Teoría de Aula. SE: Seminario. PA: Práctica de Aula. PL: Práctica de Laboratorio. PC: Práctica de Campo. PI: Práctica de Informática. EVA: Actividades de Evaluación. TP: Trabajo Presencial. TNP: Trabajo No Presencial.

10. Evaluación

Descripción

	Nº Actos	Peso (%)
(09) Proyecto	1	40
(15) Prueba práctica de laboratorio/campo/informática/aula	5	50
(11) Observación	1	10

La evaluación de la asignatura será continua y constará de las siguientes partes:

La realización de cinco estudios de caso trabajados en el aula con un peso de un 10% cada uno (Nota individual, total de los cinco estudios 50%).

Se realizará un proyecto en grupo de un micro relato audiovisual con un valor del 40% (Nota de grupo).

Se establece un 10% de la nota final individual para la observación directa por parte del docente.

RECUPERACIÓN: Para los/las estudiantes que no superen la evaluación de la asignatura se realizará una prueba de recuperación en el periodo oficial de exámenes por un valor del 100%. El acto de evaluación de la creación de un micro relato audiovisual (con un valor del 35%) también podrá recuperarse. De igual modo, podrán concurrir a los actos de recuperación de la asignatura los/las estudiantes que quieran MEJORAR SU CALIFICACIÓN FINAL. No obstante, la calificación obtenida en los actos de recuperación podrá suponer una modificación de la calificación final tanto al alza como a la baja. Los/las estudiantes comunicarán al profesor/a su intención de presentarse al examen previsto para recuperación, con el propósito de mejorar su calificación final.

EVALUACIÓN EN CASO DE DISPENSA DE ASISTENCIA:

El alumno deberá ponerse lo antes posible en contacto con el profesor para establecer un calendario de entregas. El alumno deberá entregar todas las prácticas establecidas a lo largo de la asignatura en forma y tiempo (se adaptará la carga de trabajo proporcionalmente para que pueda realizarla en solitario y tendrá el mismo peso y características).

Los alumnos con dispensa deberán realizar una prueba escrita final que recogerá todo el temario de la asignatura.

11. Porcentaje máximo de ausencia

Actividad	Porcentaje	Observaciones
Teoría Aula	40	
Teoría Seminario	40	
Práctica Aula	40	
Práctica Laboratorio	40	
Práctica Informática	40	
Práctica Campo	40	

