

GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA

CREACIÓN Y DIFUSIÓN DE NUEVOS CONTENIDOS AUDIOVISUALES

Curso 2018-2019

MÓDULO	MATERIA	CURSO	SEMESTRE	CRÉDITOS	TIPO
Creación audiovisual y nuevos medios.	Creación y difusión de nuevos contenidos audiovisuales	3º/4º	6º/8º	6	Optativa
PROFESOR(ES)		DIRECCIÓN DE CONTACTO PARA TUTORÍAS			
Jordi Alberich Pascual jalberich@ugr.es Miguel Gea Megías mgea@ugr.es		Despacho N (Jordi Alberich) Despacho Y (Miguel Gea) Facultad de Comunicación y Documentación Universidad de Granada Campus Cartuja, s/n 18012 Granada			
HORARIOS DE TUTORÍAS					
Consultar en el Directorio: http://directorio.ugr.es					
TITULACIÓN EN LA QUE SE IMPARTE		ÁREAS DE CONOCIMIENTO			
Grado en Comunicación audiovisual		Comunicación audiovisual y publicidad Lenguajes y sistemas informáticos			
DEPARTAMENTOS		FACULTAD			
Información y Comunicación Lenguajes y sistemas informáticos		Comunicación y Documentación			



DESCRIPCIÓN BÁSICA DE LA ASIGNATURA

Creación y difusión de nuevos contenidos audiovisuales aborda la presentación, descripción y análisis de los distintos formatos y géneros audiovisuales en las redes de comunicación e información digitales, así como la innovación y la experimentación de técnicas específicas de generación de contenidos para las redes electrónicas.

La presente asignatura aborda así mismo la estructuración, dinámicas y especificidad de la comunicación audiovisual en la Web 2.0, y la introducción a los canales y a las estrategias de difusión y comercialización de contenidos audiovisuales digitales.

Creación y difusión de nuevos contenidos audiovisuales se desarrollará fundamentalmente a partir de una dinámica de seminario práctico, con el fin de promover tanto el aprendizaje compartido, como la creación y la autoproducción en el seno de la asignatura de proyectos experimentales afines (open source cinema, series Web, crowdsourcing, fan movies, ...).

**Esta asignatura optativa forma parte del itinerario-mención en Creación audiovisual y nuevos medios.*

COMPETENCIAS

Competencias Generales del Título relacionadas con la asignatura

- Usar adecuadamente herramientas tecnológicas en las diferentes fases del proceso audiovisual para que los alumnos se expresen a través de imágenes o discursos audiovisuales con la calidad técnica imprescindible.
- Exponer de forma adecuada los resultados de la investigación de manera oral o por medios audiovisuales o informáticos conforme a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
- Ser capaz de definir temas de investigación o creación personal innovadora que puedan contribuir al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o su interpretación.
- Ser capaz de incorporarse y adaptarse a un equipo audiovisual profesional, haciendo compatibles e incluso sinérgicos sus propios intereses particulares y los del proyecto colectivo en el que se ha incorporado.
- Ser capaz de percibir críticamente el nuevo paisaje visual y auditivo que ofrece el universo comunicativo que nos rodea, considerando los mensajes icónicos como producto de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada.
- Tener capacidad para asumir el liderazgo en proyectos que requieran recursos gestionándolos eficientemente, humanos y de cualquier otra naturaleza, asumiendo los principios de la responsabilidad social.

Competencias Específicas del Título y de Materia relacionadas con la asignatura

- Tener capacidad para aplicar procesos y técnicas implicadas en la organización y gestión de recursos técnicos en cualquiera de los soportes sonoros y visuales existentes.
- Poder aplicar técnicas y procesos de creación y difusión en el campo del diseño gráfico y de los productos multimedia e hipermedia en sus diversas fases, desde una perspectiva teórica y práctica.
- Ser capaz de realizar la ordenación técnica de los materiales sonoros y visuales conforme a una idea utilizando las técnicas narrativas y tecnológicas necesarias para la elaboración, composición, acabado y masterización de diferentes productos audiovisuales y multimedia.
- Adquisición de conocimientos sobre las teorías, métodos y problemas de las nuevas tecnologías aplicadas a los medios audiovisuales.
- Dominar las herramientas y lenguajes necesarios para la realización de obras multimedia.
- Capacidad para aplicar técnicas y procesos de creación y difusión en el campo del diseño gráfico y de los contenidos audiovisuales y multimedia.
- Capacitar al alumnado en tareas analíticas de contenido interactivo, acentuando el papel del usuario-destinatario del mismo.

Competencias Transversales

- Capacidad para llevar a cabo el análisis de las estructuras, contenidos y estilos de la comunicación audiovisual, así como las distintas variables influyentes en su configuración y procesos por ellos generados.
- Habilidad para la organización y temporización de las tareas, realizándolas de manera ordenada adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de análisis.
- Capacidad de trabajo en equipo y de comunicación de las propias ideas, así como capacidad para integrarse en un proyecto común destinado a la obtención de resultados.
- Toma de decisiones: capacidad para la elección en situaciones de incertidumbre, asumiendo responsabilidades.
- Práctica sistemática de autoevaluación crítica de resultados: valoración de la importancia de corregir y ajustar constantemente los errores cometidos en los procesos de trabajo.

OBJETIVOS GENERALES

1. Comprender los principios que fundamentan la creación y difusión de contenidos audiovisuales en la cultura audiovisual digital contemporánea.
2. Experimentar e implementar técnicas y estrategias innovadoras destinadas a la creación y la difusión de contenidos audiovisuales on-line
3. Identificar y valorar las nuevas dimensiones comunicativas que aporta la creación y la producción audiovisual digital en la sociedad contemporánea.
4. Identificar los principales modelos de negocio y aspectos legales que condicionan y definen la creación y difusión de contenidos audiovisuales en la sociedad red
5. Valorar el alcance e importancia de los efectos de la comunicación audiovisual de masas en el

mundo contemporáneo.

6. Establecer conexiones y afinidades discursivas y conceptuales entre los distintos medios de comunicación para la elaboración de contenidos audiovisuales *cross-media*.

TEMARIO

1. Sociedad digital / Cultura audiovisual

1A Innovación audiovisual en y para la red. Direcciones cambiantes en la cultura audiovisual digital contemporánea.

1B *Construcción de la Identidad digital. Herramientas de la Web 2.0. Comunidades virtuales y social media.*

2. Ideación y producción digital en la red

2A La cultura del remix en los nuevos medios. Experiencias en creación independiente y autoproducción audiovisual. Proyectos e iniciativas de creación colaborativa audiovisual on-line

2B *Ideación y creatividad: sketching y el e-portfolio en el diseño del proyecto. Modelos de producción digital en la red. Contenidos interactivos.*

3. Social Media / Media Art

3A Nuevos medios, industrias culturales y entretenimiento. Modos de producción y distribución de vídeo on-line. Géneros y formatos audiovisuales en Internet.

3B *Sindicación y agregadores de contenidos. Streaming. Mundos virtuales. Realidad aumentada.*

4. Aspectos legales y de accesibilidad

4A Políticas y procesos de accesibilidad audiovisual digital. Modelos de negocio y aspectos legales de la difusión digital de contenidos audiovisuales.

4B *Licencias Creative Commons. Mashup. Normativas y protección de datos.*

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

ALBERICH, Jordi & ROIG, Antoni (Coords.) (2005). Comunicación audiovisual digital. Nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas. Barcelona: Editorial UOC.

CASACUBERTA, David (2003). Creación colectiva. En Internet el creador es el público. Barcelona: Gedisa.

DARLEY, Andrew. (2000). Digital Visual Culture. Routledge & Paul Kegan. London. [Traducción castellana: Cultura Visual Digital. Editorial Paidós. Barcelona. 2002.]

DE KERCKHOVE, Derrick. (1999) La Piel de la Cultura. Investigando la nueva realidad electrónica. Barcelona: Editorial Gedisa.

JENKINS, Henry (2005). Convergence Culture. Massachussets Institute of Technology Press. Cambridge.

LESSIG, Lawrence. (2002). The Future of Ideas. The Fate of the Commons in a Connected World, New York: Vintage Books.

MANOVICH, Lev. (2001). The Language of New Media. Massachussets Institute of Technology Press.

STALLMAN, R. (2002). Free Software, Free Society: Selected Essays by Richard M. Stallman, Boston: The



GNU Press.
 STEPHENSON, Neal. (2003) En el principio, fue la línea de comandos. Madrid: Traficantes de Sueños.
 TUBELLA, I. et al. (2008). Internet y Televisión: la guerra de las pantallas, Barcelona: Editorial Ariel.

PROGRAMA DE ACTIVIDADES

Temporización	Actividades presenciales (60 horas)						Actividades no presenciales (90 horas)
	Temas	Sesiones teóricas (horas)	Sesiones prácticas (horas)	Exposiciones y seminarios (horas)	Tutorías grupales (horas)	Examen	Estudio, preparación y realización de trabajos individuales y/o grupales.
Semana 1	Tema 1	2	2				4
Semana 2	Tema 1	2	2				4
Semana 3	Tema 1		1	1	2		4
Semana 4	Tema 1		2		2		4
Semana 5	Tema 2	2	1	1			4
Semana 6	Tema 2	2	2				4
Semana 7	Tema 2		1	1	2		4
Semana 8	Tema 2		2		2		4
Semana 9	Tema 3	2	1	1			4
Semana 10	Tema 3	2	2				4
Semana 11	Tema 3		1	1	2		4
Semana 12	Tema 3		2		2		4
Semana 13	Tema 4	2	1	1			4
Semana 14	Tema 4	2			2		4
Semana 15	Tema 4				2		4
Resto (periodo de exámenes o evaluación)	Examen final y trabajos prácticos					2	30
Total horas		16	20	6	16	2	90



						60	90

METODOLOGÍA DOCENTE

Creación y difusión de nuevos contenidos audiovisuales se desarrollará fundamentalmente a partir de una dinámica de seminario práctico, con el fin de promover tanto el aprendizaje compartido, como la creación y la autoproducción en el seno de la asignatura de proyectos experimentales afines (Open Source Cinema, series Web, Crowdsourcing, Fan Movies, ...).

El seguimiento básico de la asignatura se apoyará en el Aula virtual de la asignatura que deberá consultarse periódicamente como fuente de información regular sobre la dinámica del curso, en la Plataforma de Recursos de Apoyo a la Docencia de la UGR: <http://prado.ugr.es/>

Mediante la exposición oral del profesor, se expondrán los contenidos teóricos de la asignatura. En las clases prácticas, el profesor expondrá a los alumnos conocimientos de aplicación práctica y planteará ejercicios con el fin de propiciar el trabajo autónomo, independiente y crítico. En tutorías se aclararán u orientarán de forma individualizada o por grupos, los contenidos teóricos y/o prácticos.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

El sistema de calificaciones se expresará mediante calificación numérica de acuerdo con lo establecido en el art. 5 del R. D 1125/2003, por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y validez en el territorio nacional. Todo lo relativo a la evaluación se regirá por la normativa vigente de la Universidad de Granada.

Evaluación continua ordinaria

En convocatoria ordinaria, el sistema de evaluación de *Creación y difusión de nuevos contenidos audiovisuales* es un sistema de evaluación mixto, en el que junto a la realización de un examen de los contenidos teóricos de la asignatura tras el periodo de impartición de clases, se tiene en cuenta asimismo de forma fundamental el trabajo y el esfuerzo desarrollado por el alumno a modo de evaluación continuada a lo largo del semestre (trabajos prácticos individuales y grupales), a partir de la siguiente ponderación:

$$\text{Nota examen contenidos teóricos (40\%)} + \text{Nota actividades prácticas (60\%)} = \text{Nota final}$$

Desglose nota actividades prácticas

- Práctica(s) 1A: 10%
- Práctica(s) 1B: 10%
- Práctica(s) 2A: 10%



- Práctica(s) 2B: 10%
- Práctica(s) 3A: 10%
- Práctica(s) 3B: 10%

Evaluación convocatoria extraordinaria

En convocatorias posteriores a la ordinaria, el sistema de evaluación de *Creación y difusión de nuevos contenidos audiovisuales* consiste en un Examen Final (EF) de los contenidos teóricos y prácticos de la asignatura.

Evaluación única final

El/la estudiante podrá acogerse a la evaluación única final de la asignatura en las dos primeras semanas de impartición de ésta, mediante solicitud al Director del Departamento o al Coordinador del Grado. La prueba de evaluación única final tendrá un desarrollo y características similares a las propias de convocatorias extraordinarias de la asignatura.

INFORMACIÓN SOBRE EL PLAGIO

1. La Universidad de Granada fomentará el respeto a la propiedad intelectual y transmitirá a los estudiantes que el plagio es una práctica contraria a los principios que rigen la formación universitaria. Para ello procederá a reconocer la autoría de los trabajos y su protección de acuerdo con la propiedad intelectual según establezca la legislación vigente.
2. El plagio, entendido como la presentación de un trabajo u obra hecho por otra persona como propio o la copia de textos sin citar su procedencia y dándolos como de elaboración propia, conllevará automáticamente la calificación numérica de cero en la asignatura en la que se hubiera detectado, independientemente del resto de las calificaciones que el estudiante hubiera obtenido. Esta consecuencia debe entenderse sin perjuicio de las responsabilidades disciplinarias en las que pudieran incurrir los estudiantes que plagien.
3. Los trabajos y materiales entregados por parte de los estudiantes tendrán que ir firmados con una declaración explícita en la que se asume la originalidad del trabajo, entendida en el sentido de que no ha utilizado fuentes sin citarlas debidamente.