

MÓDULO	MATERIA	CURSO	SEMESTRE	CRÉDITOS	TIPO
Procesos de creación artística: Nuevos medios artísticos	Principios de la imagen fotográfica y audiovisual	1º	2º	6	Obligatoria
PROFESORES			DIRECCIÓN COMPLETA DE CONTACTO PARA TUTORÍAS (Dirección postal, teléfono, correo electrónico, etc.)		
<ul style="list-style-type: none"> • M^a Carmen Hidalgo Rodríguez: Grupos P y V • Concepción Alonso Valdivieso: Grupos X • M^a José de Córdoba: Grupos Q y S • Miguel López Valderrama: Grupo T • Ana García López: Grupo U • M^a Paz Tornero Lorenzo: Grupos Y y Z • José Luis Ramos Muñoz: Grupo R • José Miguel Fuentes Martín: S (1 crédito.) 			Dpto. Dibujo, Facultad de Bellas Artes. Avda. de Andalucía s/n. 18074 Granada		
			HORARIO DE TUTORÍAS Y/O ENLACE A LA PÁGINA WEB DONDE PUEDAN CONSULTARSE LOS HORARIOS DE TUTORÍAS¹⁾		
			http://directorio.ugr.es/ M^a Carmen Hidalgo Rodríguez Martes de 10 a 14 horas en el despacho D5. Miércoles y jueves de 11 a 12 en el aula D6.		
GRADO EN EL QUE SE IMPARTE			OTROS GRADOS A LOS QUE SE PODRÍA OFERTAR		
Grado en Bellas Artes			Cumplimentar con el texto correspondiente, si procede		
PRERREQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES (si procede)					
<ul style="list-style-type: none"> • No procede 					
BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS (SEGÚN MEMORIA DE VERIFICACIÓN DEL GRADO)					

¹ Consulte posible actualización en Acceso Identificado > Aplicaciones > Ordenación Docente

(∞) Esta guía docente debe ser cumplimentada siguiendo la "Normativa de Evaluación y de Calificación de los estudiantes de la Universidad de Granada" (<http://secretariageneral.ugr.es/pages/normativa/fichasugr/ncg7121/>!)



Esta asignatura pertenece a un módulo que tiene como objetivo la adquisición de competencias desde el punto de vista de los **procesos artísticos**, y no se plantea desde el conocimiento de habilidades transversales de procesos informáticos. En concreto, la asignatura de Audiovisuales trata sobre: Introducción a los conceptos, lenguajes, métodos, técnicas, tecnologías y procesos de creación para la producción artística audiovisual.

COMPETENCIAS GENERALES Y ESPECÍFICAS

- (CG3) Capacidad de comunicación.
- (CG4) Capacidad heurística y de especulación para la resolución de problemas, la ideación y realización de proyectos y estrategias de acción.
- (CG5) Capacidad para el aprendizaje autónomo.
- (CG12) Habilidades interpersonales, conciencia de las capacidades y de los recursos propios.
- (CE9) Conocimiento de métodos y técnicas de producción asociados a los lenguajes artísticos.
- (CE12) Conocimiento de los instrumentos y métodos de experimentación en arte.
- (CE18) Capacidad de comprender y valorar discursos artísticos en relación con la propia obra.
- (CE20) Capacidad de producir y relacionar ideas dentro del proceso creativo.
- (CE21) Capacidad de reflexión analítica y autocrítica en el trabajo artístico.
- (CE22) Capacidad para aplicar los materiales y procedimientos adecuados en el desarrollo de los diferentes procesos de creación artística.
- (CE23) Capacidad para representar e interpretar espacios y formas mediante lenguajes técnicos y artísticos.
- (CE24) Capacidad de aplicación de medios tecnológicos para la creación artística.
- (CE32) Habilidades y capacidades para la creación artística.

OBJETIVOS (EXPRESADOS COMO RESULTADOS ESPERABLES DE LA ENSEÑANZA)

- Dotar al alumno, desde el primer contacto con la asignatura, de una visión panorámica de cómo ha evolucionado el concepto de creación plástica en movimiento.
- Hacer comprender al alumno la relación existente entre la imagen en movimiento y otras manifestaciones artísticas.
- Que el alumno conozca algunas de las obras y autores más representativos de la historia de la imagen en movimiento desde la perspectiva de la creación artística.
- Conocer y manejar los elementos formales del lenguaje cinematográfico.
- Comprender el lenguaje cinematográfico y su extrapolación a otros lenguajes audiovisuales.
- Iniciar al alumno en la lectura reflexiva de creaciones audiovisuales.
- Comprender la raíz común de todas las creaciones plásticas audiovisuales en su proceso de creación.
- Conocer las partes fundamentales de un proyecto audiovisual y sus técnicas fundamentales de creación.
- Experimentar con técnicas creativas en la creación de historias y realización de guiones literarios.
- Entender y valorar la importancia del storyboard como parte fundamental de un proyecto audiovisual que ayudará a completar y facilitar la labor de producción.
- Crear proyectos audiovisuales que cubran todas las fases fundamentales de preproducción, producción y postproducción.
- Valorar el diseño de un proyecto personal por encima de la tecnología que vaya a emplearse, a la vez que comprende las limitaciones o adaptaciones que puedan surgir por el uso de una tecnología específica.

TEMARIO DETALLADO DE LA ASIGNATURA



TEMARIO TEÓRICO/PRÁCTICO:

- BLOQUE TEMÁTICO 1. Evolución histórica de la imagen en movimiento desde la perspectiva de la creación artística.

TEMA 1. ANTECEDENTES.

- Sombras.
- Cámara oscura.
- Linterna mágica.
- Juguetes ópticos: panorama, diorama, taumatropo, phenakistiscopio, zootropo, praxinoscopio y cámara pistola.
- Espectáculo: celuloide, película en carrete, película en 35 mm., Thomas Edison y George Meliès.

TEMA 2. EL NACIMIENTO DEL CINE.

- Lumiere.
- Griffith y el lenguaje cinematográfico.
- Eisenstein y el montaje.
- Las vanguardias.
- Avances técnicos: sonido, color y nuevos formatos.
- El cine abstracto: Ruttman, Oskar Fischinger, Norman McLaren, Jules Engel, John Stehura, Ed Emshwiller.
- Nuevos medios: videoclips, publicidad, videocreación, vj y mash up.

- BLOQUE TEMÁTICO 2. Análisis del lenguaje audiovisual.

TEMA 1. LENGUAJE AUDIOVISUAL I.

- El espacio.
- El tiempo.
- El movimiento.
- El ritmo.
- La escala.

TEMA 2. LENGUAJE AUDIOVISUALII.

- Los ángulos.
- La luz.
- El tono y el color.
- El montaje.
- El sonido.

- BLOQUE TEMÁTICO 3. Proyecto de creación audiovisual.

TEMA 1. EL GUION

- Fases y recursos para la redacción de un guion.
- Tipologías de guiones usados en el medio audiovisual.

TEMA 2. EL GUION TÉCNICO.

- Tipologías.
- Construcción.



TEMA 3. STORYBOARD.

- Ilustraciones de producción o conceptuales.
- Tipos de storyboards.
- Qué se dibuja.
- Cómo se dibuja: Formatos fijos y extendidos.
- Normas de composición.

TEMA 4. ANIMATIC.

- Conceptos básicos de edición de vídeo.
- Aprendizaje de herramientas de creación artística audiovisual.
- Montaje de imagen y de audio.
- Tipos de animatic.

TEMA 5. VÍDEO

- Planificación del Proyecto para su producción.
- Grabación en vídeo digital de un corto.
- Edición y montaje del vídeo en software específico.

•Prácticas:

Las prácticas a desarrollar tendrán relación directa con los bloques temáticos expuestos anteriormente y partirán de las siguientes premisas y conceptos:

Prácticas relacionadas con el Bloque Temático 1.

A partir de los conceptos y contenidos históricos explicados en clase (Bloque Temático I), el alumno debe completar esta documentación con lecturas, filmografía, búsqueda personal a partir de documentos bibliográficos y referencias web siguiendo una estructura propuesta por el profesor.

El resultado de esta actividad puede materializarse en la realización de una práctica teórica, la preparación y defensa de algún tema específico o la realización de una prueba escrita que valore la adquisición y comprensión de conocimientos.

Prácticas relacionadas con el Bloque Temático 2.

Una vez comprendidos los elementos claves que forman el lenguaje audiovisual, el alumno analizará una producción audiovisual desde un punto de vista dramático y técnico siguiendo unas pautas propuestas. O bien pondrá en práctica estos recursos en actividades cortas planificando con guiones técnicos y storyboards.

Prácticas relacionadas con el Bloque Temático 3.

Se podrá realizar un solo proyecto audiovisual de larga duración o diferentes proyectos más cortos donde se pondrán en práctica los recursos habituales en la fase de preproducción, producción y postproducción de un proyecto audiovisual.

Las partes fundamentales del proyecto o proyectos incluirán las siguientes fases:

- Creación y planificación de una historia corta a partir de un guion literario y/o técnico.
- Creación de storyboards, que además puede contemplar dibujos o documentación gráfica complementarios, tales como: localización fotográfica de exteriores, ilustraciones de producción, mapas de localización o movimientos de cámaras, etc.
- Creación de Animatic siempre y cuando los proyectos audiovisuales diseñados lo requieran.



-Filmación en vídeo para llevar a cabo los proyectos definidos.

-Montaje de los proyectos filmados en el editor de vídeo correspondiente.

- Además de estas prácticas se podrán realizar ejercicios cortos a lo largo del curso con el fin de afianzar y ampliar conocimientos explicados en los temas teóricos expuestos.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTAL:

BLOQUE TEMÁTICO 1. Evolución histórica de la imagen en movimiento desde la perspectiva de la creación artística.

- AA.VV. Audio-visual art + vj cultura. Ed. By Michael Falkner/D-Fuse. Laurence King Publishing. UK. 2006.
- SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente. Cine y vanguardias artísticas. Conflictos, encuentros, fronteros. Paidós. Barcelona. 2004.
- TEJEDA, Carlos. Arte en fotogramas. Cine realizado por artistas. Ediciones Cátedra. Madrid. 2008.
- VIDAL, Nuria. Orígenes del cine. Divisa Red S.A. Valladolid. 2007.
- WIGAN, Mark. Imágenes en secuencia. Animación, storyboards, videojuegos, títulos de crédito, cinematografía, mash- ups... Editorial Gustavo Gili, SL. Barcelona. 2008.

BLOQUE TEMÁTICO 2. Análisis del lenguaje audiovisual.

- BOCK, Bruce. Narrativa visual. Creación de estructuras visuales para cine, vídeo y medios digitales. Omega. Barcelona. 2008.
- CARMONA, Ramón. Cómo se comenta un texto fílmico. Cátedra. Signo e Imagen. 2005.
- GUTIÉRREZ SAN MIGUEL, Begoña. Teoría de la narración audiovisual. Cátedra. Madrid. 2006.
- VANOYE, Francis y GOLIOT-LÉTÉ, Anne. Principios de análisis cinematográfico. Abada Editores. Madrid. 2008.

BLOQUE TEMÁTICO 3. PROYECTO DE CREACIÓN AUDIOVISUAL

- BEGLEITER, Marcie. From word to image. Storyboarding and the filmmaking process. S.L. Michael Wiese Productions. 2001.
- GONZÁLEZ MONAJ, Raúl. Manual para la realización de storyboards. Editorial UPV. Valencia. 2006.
- HART, John. La técnica del storyboard. Guion gráfico para cine, tv y animación. IORTV. Madrid. 2001.
- KATZ, Steven D. Film directing shot by shot. Visualizing from concept to screen. Published by Michael Wiese Productions. Michigan. 1991.
- MCKEE, Robert. El guion. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones. Alba Editorial. 2002.
- RIZZO, Michael. Manual de dirección artística cinematográfica. Ediciones Omega. Barcelona. 2007.
- SÁNCHEZ ESCALONILA, Antonio. Estrategias de guion cinematográfico. Ariel. Barcelona. 2014.
- SÁNCHEZ ESCALONILA, Antonio. Guion de aventura y forja del héroe. Barcelona : Ariel, 2002
- SIMON, Mark. Storyboards. Motion in Art. Focal Press. 2006.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

- AA.VV. Las claves del cine y otros medios audiovisuales. Planeta. Barcelona. 1994.
- ARNHEIM, Rudolf. El cine como arte. Paidós Comunicación. Barcelona. 1996.
- DELEUZE, Gilles. La imagen-movimiento. Paidós Comunicación. Estudios sobre cine 1. Barcelona. 1994.
- EISENSTEIN, S. M. Hacia una teoría del montaje. Vol. I y II. Ed. a cargo de Michael Glenny y Richard Taylor. Paidós Comunicación. Barcelona. 2001.



- FIELD, Syd. El libro del guion. Fundamentos de la escritura de guiones. Ed. Plot. Madrid. 2002.
- GÓMEZ DE LIAÑO, Ignacio. Athanasius Kircher. Itinerario del éxtasis o las imágenes de un saber universal. Madrid. Ediciones Siruela. 1990.
- LAYBOURNE, Kit. The Animation Book. A complete guide to animated filmmaking--from flip-books to sound cartoons to 3-D animation. Published by Three Rivers Press. New York.1998.
- OLSON, Robert L. Conceptos básicos de la dirección artística en cine y televisión. IORTV. Madrid. 2002.
- ORTIZ, Áurea y PIQUERAS, M^a Jesús. La pintura en el cine. Cuestiones de representación visual. Paidós. Sesión Continua. Barcelona. 2003.
- THOMPSON, Roy. El lenguaje del plano. IORTV. Madrid. 2002.XXXX

ENLACES RECOMENDADOS

ANIMATION WORLDNETWORK

www.awn.com

Página web que recoge todo lo que se hace en este momento en el mundo sobre animación. Además edita una revista online de referencia internacional sobre animación *Animation World Magazine*.

CENTER FOR VISUALMUSIC

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

CVM es un archivo fílmico sin ánimo de lucro dedicado a la música visual, animación experimental y medios vanguardistas . En ella se puede encontrar numerosa documentación sobre los artistas más importantes en este campo. Especialmente interesante resultan las colecciones y archivos a los que se puede acceder sobre Oskar Fischinger, Jordan Belson, Charles Dockum, Jules Engel, Ed Emshwiller, Hy Hirsh, Mary Ellen Bute; numerosos artistas contemporáneos, etc.

EL LENGUAJE DEL CINE

<http://www.xtec.net/~xripoll/lengua.htm>

Analiza el lenguaje cinematográfico descomponiéndolo en: espacio, tiempo, movimiento, ritmo, escala, ángulos, iluminación, tono y color, sonido, composición, estructura y montaje.

HI ROAD PRODUCTIONS

www.hiroadproductions.com

Página Web de una empresa estadounidense dedicada a la realización de storyboards y animatic que cuenta con numerosos ejemplos de sus trabajos.

SAS. SOCIETY FOR ANIMATION STUDIES

<http://gertie.animationstudies.org>

Asociación de referencia en investigación sobre animación. Recomendable para aquellos alumnos que quieran profundizar más en este campo. Edita una revista online *Animation Studies* sobre la historia y la teoría de la animación. Cuenta además con referencias bibliográficas y enlaces a estudios de animación.

THE HISTORY OF THE DISCOVERY OF CINEMATOGRAPHY

www.precinemahistory.net

Esta página contiene una extensa historia cronológica sobre cine con numerosas imágenes y vídeos.

VÍDEOS/CURSOS ILUSMINACIÓN

<https://www.youtube.com/watch?v=XkuojFIfheM&list=PLRO0xVHoVNAw9nJnLSVaSBZzV6eYOHOWL&index=1>



SOFTWARE DE EDICIÓN DE VÍDEO:

- **Adobe Premiere**

TUTORIALES:

Premiere Básico: https://www.youtube.com/watch?v=UkYnnV_aYFQ

Tutoriales Adobe Premiere Pro CS6: https://www.youtube.com/watch?v=UkYnnV_aYFQ

- **Audacity:** Gratuito

<http://www.videotutoriales.education/curso-audacity/>

descarga gratuita: <https://audacity.es/>

- **Da Vinci Resolve:** Gratuito.

Tutorial DaVinci

<https://www.youtube.com/watch?v=K17ewCbjecz>

Serie de tutoriales de Davinci realizados por Cine Digital TV

<https://www.youtube.com/watch?v=b7WyhAzb2Os&list=PLzli6UeKO6YhU6IfkRtxsEi1dK2y1IEag>

Descargar DaVinci para PC

<https://davinci-resolve-15.softonic.com/descargar>

Descargar DaVinci para MAC

<https://www.softonic.com/s/davinci-resolve:mac>

- **OpenShot Video Editor.** Gratuito.

<https://www.openshot.org/es/>

Tutorial de Openshot

<https://www.youtube.com/watch?v=YSuCG3X2ZgA>

- **Final Cut Pro (Mac)**

TUTORIAL

<https://www.youtube.com/watch?v=-XL2AVqmTL8>

<https://www.youtube.com/watch?v=PEi85B0dG0>

- **iMOVIE (Mac)**

descarga gratuita: <https://www.apple.com/es/imovie/>

TUTORIAL

<https://filmora.wondershare.com/es/imovie/how-to-use-imovie.html>

- **Filmora9.** Gratuito

[https://filmora.wondershare.com/es/video-editor/free-video-editing-software-](https://filmora.wondershare.com/es/video-editor/free-video-editing-software-windows.html?gclid=CjwKCAjw7LX0BRBiEiwA_gNw5CpNmeWadjM0v9wAvOuw9GVDKZSJ0tyf-2Gm1KH_x0giIFDUe3tShoCiL8QAvD_BwE)

[windows.html?gclid=CjwKCAjw7LX0BRBiEiwA_gNw5CpNmeWadjM0v9wAvOuw9GVDKZSJ0tyf-](https://filmora.wondershare.com/es/video-editor/free-video-editing-software-windows.html?gclid=CjwKCAjw7LX0BRBiEiwA_gNw5CpNmeWadjM0v9wAvOuw9GVDKZSJ0tyf-2Gm1KH_x0giIFDUe3tShoCiL8QAvD_BwE)

[2Gm1KH_x0giIFDUe3tShoCiL8QAvD_BwE](https://filmora.wondershare.com/es/video-editor/free-video-editing-software-windows.html?gclid=CjwKCAjw7LX0BRBiEiwA_gNw5CpNmeWadjM0v9wAvOuw9GVDKZSJ0tyf-2Gm1KH_x0giIFDUe3tShoCiL8QAvD_BwE)

OTROS

- La Madraza Cine Club Universitario.



<https://lamadraza.ugr.es/info-organizadores/cine-club/multimedia/>

- La Historia del Cine: Una odisea. Serie de documentales dirigidos por Mark Cousins. 2011
<https://www.youtube.com/playlist?list=PLGe3gOzIWjVFSghnybFwZKCEqJkIHjaqf>
- Canales de youtube con contenido audiovisual, montaje, narrativa, edición, etc
- Creatubers
<https://www.youtube.com/channel/UCGuKXPk71ft9JR9O1kDS2Qw/featured>
- RocketJump Film School
<https://www.youtube.com/channel/UC3KpzBeoM8IDvn85m4szzfA>
- ZEPfilms
<https://www.youtube.com/channel/UC66soxYX4IBUF4V94EdyYBQ>
- Every Frame a Painting
<https://www.youtube.com/channel/UCjFqcJQXGZ6T6sxyFB-5i6A>
- Las Musas no avisan
<https://www.youtube.com/channel/UCK9Tp1JL8j9a5rpnyLD0y7A/videos>

METODOLOGÍA DOCENTE

- Clases teóricas expositivas.
Cada tema del programa se introduce con una exposición oral en clase que irá siempre acompañada de imágenes y/o vídeos.
- Actividades prácticas en el aula-taller.
Las prácticas (con todas sus partes) se comienzan en el aula-taller y se continúan en casa.
- Actividades no presenciales individuales o en grupo.
Se prevé sobre todo para trabajos prácticos y posibles trabajos teóricos.
- Tutorías académicas.
Las tutorías se usarán para resolver las dudas que puedan surgir y como una prolongación de la clase si fuera necesario.

EVALUACIÓN (INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PORCENTAJE SOBRE CALIFICACIÓN FINAL, ETC.)

- **Convocatoria ordinaria: Evaluación continua**
Siguiendo el **Sistema** General de Evaluación 3 (SE 3) se hará una evaluación continuada de:
Las prácticas de creación y trabajos propuestos mediante el seguimiento en el aula taller.
Cada práctica tendrá calificaciones parciales y una calificación final. Se seguirá el sistema de calificación final de 0 a 10 según la legislación vigente.

Para obtener la nota final del curso se hará una media con las calificaciones de las notas de cada práctica teniendo en cuenta el tiempo que se le ha dedicado a cada una de ellas y su complejidad.



Se tendrán en cuenta también las prácticas cortas planteadas, si las hubiera, que vendrá a ponderar la práctica correspondiente.

Además, esta nota final será ponderada por las siguientes **criterios** :

Asistencia a clase.

Participación y actitud.

Exposición de trabajos.

Trabajos cortos realizados en clase y otras posibles actividades propuestas.

Las notas parciales y finales de cada práctica se irán publicando a medida que se vayan realizando, para que el alumno conozca en cada momento su evolución.

Para poder superar la asignatura en la convocatoria ordinaria es necesario la entrega de todas las prácticas.

• **Evaluación extraordinaria (julio)**

La prueba contendrá una parte teórica y otra práctica:

1ª. Práctica: Realización de un Proyecto Audiovisual de las mismas características que se han realizado durante el curso, que incluya como mínimo: Guion literario, guion técnico, ilustraciones de producción, storyboard, animatic y video final.

2ª. Teórica: Prueba escrita donde el alumno responda a cuestiones relativas al origen y evolución de la imagen en movimiento y al lenguaje audiovisual.

DESCRIPCIÓN DE LAS PRUEBAS QUE FORMARÁN PARTE DE LA EVALUACIÓN ÚNICA FINAL ESTABLECIDA EN LA "NORMATIVA DE EVALUACIÓN Y DE CALIFICACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD DE GRANADA"

La prueba contendrá una parte teórica y otra práctica:

1ª. Práctica: Realización de un Proyecto Audiovisual de las mismas características que se han realizado durante el curso, que incluya como mínimo: Guion literario, guion técnico, ilustraciones de producción, storyboard, animatic y vídeo final.

2ª. Teórica: Prueba escrita donde el alumno responda a cuestiones relativas al origen y evolución de la imagen en movimiento y al lenguaje audiovisual.

ESCENARIO A (ENSEÑANZA/APRENDIZAJE PRESENCIAL Y NO PRESENCIAL)

ATENCIÓN TUTORIAL

HORARIO

(Según lo establecido en el POD)

HERRAMIENTAS PARA LA ATENCIÓN TUTORIAL

(Indicar medios telemáticos para la atención tutorial)

<https://wpd.ugr.es/~ddibujo/tutorias/>

- Comunicados de Docencia
- Correo electrónico UGR
- Email y foros vía PRADO

MEDIDAS DE ADAPTACIÓN DE LA METODOLOGÍA DOCENTE

- Clases teóricas expositivas. Se seguirán utilizando de forma presencial para los temas teóricos-prácticos más



complicados, dejando el resto de contenidos para la virtualidad. Las clases virtuales se complementarán con recursos audiovisuales suministrados por PRADO. Si fuera necesario la realización de clases expositivas virtuales se impartirán mediante videoconferencias sincrónicas y/o asincrónicas utilizando plataformas como Google Meeting, Jitsi o Zoom.

- **Actividades prácticas.** Se iniciarán presencialmente siempre que sea posible. El resto del trabajo se llevará a cabo en casa y se hará un seguimiento de las mismas a través de distintos recursos como correo electrónico, la plataforma Prado en su conjunto destacando email, foros, tareas específicas para evaluación..., SWAD, y cualquier otra plataforma que facilite el intercambio de información como puede ser el uso de Google Drive a través de go.ugr.es, o la consigna de la Universidad. En cualquier caso se utilizarán de forma preferente las plataformas recomendadas por la UGR: go.ugr.es para la transferencia de archivos con Google Drive y acceso a otras aplicaciones, PRADO para la entrega de trabajos y evaluación, y Google Meet para videoconferencias.
- **Tutorías académicas.** Se harán de forma presencial si fuera posible. También se contemplarán las tutorías virtuales, usando las vías telemáticas contempladas en "Herramientas para la atención tutorial".

MEDIDAS DE ADAPTACIÓN DE LA EVALUACIÓN (Instrumentos, criterios y porcentajes sobre la calificación final)

Convocatoria Ordinaria

Evaluación Continua-Sistema de Evaluación 3 (SE 3)

Se seguirá el sistema de evaluación continua a partir de:

Las prácticas y trabajos propuestos durante el curso mediante el seguimiento de los mismos con correcciones parciales y evaluaciones finales.

Cada práctica tendrá su propia ponderación que se reflejará en la rúbrica que el profesor pondrá a disposición del alumno y una calificación final.

-Para obtener la nota final del curso (0 a 10 según la legislación vigente) se hará una media ponderada con las calificaciones de las notas de cada práctica teniendo en cuenta el tiempo que se le ha dedicado a cada una de ellas y su dificultad. Los porcentajes aproximados de cada práctica o prácticas en función de los bloques temáticos son los siguientes:

Práctica 1: 15%

Práctica 2: 20%

Práctica 3: 35%

Práctica 4: 30%

Estos porcentajes serán ajustados por cada profesor en función de las prácticas concretas.

Se tendrán en cuenta también las prácticas cortas planteadas si fuera el caso, cada una con su propia calificación y que vendrá a ponderar la práctica correspondiente.

-Las notas parciales y finales de cada práctica se irán publicando a medida que se vayan realizando, para que el alumno conozca en cada momento su evolución.

-Para poder superar la asignatura es necesaria la entrega de todas las prácticas.

Además, esta nota final será ponderada por las siguientes criterios:

-Asistencia, participación y actitud en las clases virtuales: Se tendrá en cuenta la participación en las videoconferencias y/o la actitud en los foros o cualquier medio que implique feedback con los alumnos.

-Exposición de trabajos: Se valorará la presentación y claridad de las prácticas presentadas.



- Las herramientas telemáticas para la evaluación serán la entrega de la tarea por PRADO, y el uso de Google Drive para ficheros de tamaño elevado.

Convocatoria Extraordinaria

- **Portafolio**

El alumno realizará las siguientes prácticas:

1ª. Realización de un **Proyecto Audiovisual** de un tema propuesto por el docente que incluya como mínimo:
-Guión literario y guión técnico, bocetos conceptuales y/o ilustraciones de producción, storyboard, y animatic **(30% de la calificación)**.

-Vídeo final. Se entregará el Proyecto del vídeo en el software especificado por el docente junto a todos los clips utilizados (grabaciones originales usadas para editar tanto de imagen como de audio), además del vídeo final. Debe contener créditos. Puede contener música, diálogos y efectos especiales. La música empleada será de acceso libre **(50% de la calificación)**.

-Para aquellos alumnos que, habiendo seguido la enseñanza presencial y virtual a lo largo del curso, no hayan podido superar la asignatura en la Convocatoria Ordinaria y que además no tengan acceso o posibilidad de usar el software y los recursos específicos necesarios para la grabación y edición de vídeo (con datos contrastados), se planteará una práctica alternativa al "Vídeo final". Cada profesor deberá estudiar y planificar esta alternativa en función de las circunstancias concretas del grupo, y adaptará también las partes de la memoria si fuera necesario.

2ª. Memoria con formato y soporte a definir por el docente sobre el Proyecto Audiovisual anterior que contenga al menos las siguientes partes **(20% de la calificación)**:

-Ficha técnica del proyecto: título, duración, y sinopsis.

-Memoria explicativa del proyecto y origen de la idea (objetivos, metodología, conclusiones...).

-Bocetos previos, referencias gráficas y escritas, guiones, utilización del sonido, referencias, posibles trabajos anteriores relacionados, etc., donde se refleje el proceso seguido, desde la idea inicial hasta el resultado final.

-Argumentación de la narrativa audiovisual utilizada en función de los objetivos perseguidos.

Las herramientas telemáticas para la evaluación serán la entrega de la tarea por PRADO, y el uso de Google Drive para ficheros de tamaño elevado.

Evaluación Única Final

- **Portafolio**

El alumno realizará las siguientes prácticas:

1ª. Realización de un **Proyecto Audiovisual** de un tema propuesto por el docente que incluya como mínimo:
-Guión literario y guión técnico, bocetos conceptuales y/o ilustraciones de producción, storyboard, y animatic **(30% de la calificación)**.

-Vídeo final. Se entregará el Proyecto del vídeo en el software especificado por el docente junto a todos los clips utilizados (grabaciones originales usadas para editar tanto de imagen como de audio), además del vídeo



final. Debe contener créditos. Puede contener música, diálogos y efectos especiales. La música empleada será de acceso libre (50% de la calificación).

2ª. Memoria con formato y soporte a definir por el docente sobre el Proyecto Audiovisual anterior que contenga al menos las siguientes partes (20% de la calificación):

- Ficha técnica del proyecto: título, duración, y sinopsis.
- Memoria explicativa del proyecto y origen de la idea (objetivos, metodología, conclusiones...).
- Bocetos previos, referencias gráficas y escritas, guiones, utilización del sonido, referencias, posibles trabajos anteriores relacionados, etc., donde se refleje el proceso seguido, desde la idea inicial hasta el resultado final.
- Argumentación de la narrativa audiovisual utilizada en función de los objetivos perseguidos.

Las herramientas telemáticas para la evaluación serán la entrega de la tarea por PRADO, y el uso de Google Drive para ficheros de tamaño elevado.

ESCENARIO B (SUSPENSIÓN DE LA ACTIVIDAD PRESENCIAL)

ATENCIÓN TUTORIAL

HORARIO

(Según lo establecido en el POD)

<https://wpd.ugr.es/~ddibujo/tutorias/>

HERRAMIENTAS PARA LA ATENCIÓN TUTORIAL

(Indicar medios telemáticos para la atención tutorial)

- Comunicados de Docencia
- Correo electrónico UGR
- Email y foros vía PRADO

MEDIDAS DE ADAPTACIÓN DE LA METODOLOGÍA DOCENTE

- Clases teóricas expositivas. Esta metodología se seguirá utilizando mediante videoconferencias sincrónicas y asincrónicas utilizando plataformas como Google Meeting, Jitsi o Zoom.
- Actividades prácticas. Se llevan a cabo en casa y se hará un seguimiento de las mismas a través de distintos recursos como correo electrónico, la plataforma Prado en su conjunto destacando email, foros, tareas específicas para evaluación..., SWAD, y cualquier otra plataforma que facilite el intercambio de información como puede ser el uso de Google Drive a través de go.ugr.es, o la consigna de la Universidad. En cualquier caso se utilizarán de forma preferente las plataformas recomendadas por la UGR: go.ugr.es para la transferencia de archivos con Google Drive y acceso a otras aplicaciones, PRADO para la entrega de trabajos y evaluación, y Google Meet para videoconferencias.
- Actividades Tutorías académicas. Todas se harán de forma virtual y se usarán los medios indicados arriba, pudiendo contemplar otras plataformas que sirvan para aclarar dudas, hacer seguimiento o completar información.

MEDIDAS DE ADAPTACIÓN DE LA EVALUACIÓN (Instrumentos, criterios y porcentajes sobre la calificación final)

Convocatoria Ordinaria

Evaluación Continua-Sistema de Evaluación 3 (SE 3)

Se seguirá el sistema de evaluación continua a partir de:



Las prácticas y trabajos propuestos durante el curso mediante el seguimiento de los mismos con correcciones parciales y evaluaciones finales.

Cada práctica tendrá su propia ponderación que se reflejará en la rúbrica que el profesor pondrá a disposición del alumno y una calificación final.

-Para obtener la nota final del curso (0 a 10 según la legislación vigente) se hará una media ponderada con las calificaciones de las notas de cada práctica teniendo en cuenta el tiempo que se le ha dedicado a cada una de ellas y su dificultad. Los porcentajes aproximados de cada práctica o prácticas en función de los bloques temáticos son los siguientes:

Práctica 1: 15%

Práctica 2: 20%

Práctica 3: 35%

Práctica 4: 30%

Estos porcentajes serán ajustados por cada profesor en función de las prácticas concretas.

Se tendrán en cuenta también las prácticas cortas planteadas si fuera el caso, cada una con su propia calificación y que vendrá a ponderar la práctica correspondiente.

-Las notas parciales y finales de cada práctica se irán publicando a medida que se vayan realizando, para que el alumno conozca en cada momento su evolución.

-Para poder superar la asignatura es necesaria la entrega de todas las prácticas.

Además, esta nota final será ponderada por las siguientes criterios:

-Asistencia, participación y actitud en las clases virtuales: Se tendrá en cuenta la participación en las videoconferencias y/o la actitud en los foros o cualquier medio que implique feedback con los alumnos.

-Exposición de trabajos: Se valorará la presentación y claridad de las prácticas presentadas.

• Las herramientas telemáticas para la evaluación serán la entrega de la tarea por PRADO, y el uso de Google Drive para ficheros de tamaño elevado.

Convocatoria Extraordinaria

• Portafolio

El alumno realizará las siguientes prácticas:

1ª. Realización de un **Proyecto Audiovisual** de un tema propuesto por el docente que incluya como mínimo:

-Guión literario y guión técnico, bocetos conceptuales y/o ilustraciones de producción, storyboard, y animatic **(30% de la calificación)**.

-Vídeo final. Se entregará el Proyecto del vídeo en el software especificado por el docente junto a todos los clips utilizados (grabaciones originales usadas para editar tanto de imagen como de audio), además del vídeo final. Debe contener créditos. Puede contener música, diálogos y efectos especiales. La música empleada será de acceso libre **(50% de la calificación)**.

-Para aquellos alumnos que, habiendo seguido la enseñanza presencial y virtual a lo largo del curso, no hayan podido superar la asignatura en la Convocatoria Ordinaria y que además no tengan acceso o posibilidad de usar el software y los recursos específicos necesarios para la grabación y edición de vídeo (con datos contrastados), se planteará una práctica alternativa al "Vídeo final". Cada profesor deberá estudiar y planificar



esta alternativa en función de las circunstancias concretas del grupo, y adaptará también las partes de la memoria si fuera necesario.

2ª. Memoria con formato y soporte a definir por el docente sobre el Proyecto Audiovisual anterior que contenga al menos las siguientes partes **(20% de la calificación)**:

- Ficha técnica del proyecto: título, duración, y sinopsis.
- Memoria explicativa del proyecto y origen de la idea (objetivos, metodología, conclusiones...).
- Bocetos previos, referencias gráficas y escritas, guiones, utilización del sonido, referencias, posibles trabajos anteriores relacionados, etc., donde se refleje el proceso seguido, desde la idea inicial hasta el resultado final.
- Argumentación de la narrativa audiovisual utilizada en función de los objetivos perseguidos.

- Las herramientas telemáticas para la evaluación serán la entrega de la tarea por PRADO, y el uso de Google Drive (vía go) para ficheros de tamaño elevado.

Evaluación Única Final

- **Portafolio**

El alumno realizará las siguientes prácticas:

1ª. Realización de un **Proyecto Audiovisual** de un tema propuesto por el docente que incluya como mínimo:

-Guión literario y guión técnico, bocetos conceptuales y/o ilustraciones de producción, storyboard, y animatic **(30% de la calificación)**.

-Vídeo final. Se entregará el Proyecto del vídeo en el software especificado por el docente junto a todos los clips utilizados (grabaciones originales usadas para editar tanto de imagen como de audio), además del vídeo final. Debe contener créditos. Puede contener música, diálogos y efectos especiales. La música empleada será de acceso libre **(50% de la calificación)**.

2ª. Memoria con formato y soporte a definir por el docente sobre el Proyecto Audiovisual anterior que contenga al menos las siguientes partes **(20% de la calificación)**:

- Ficha técnica del proyecto: título, duración, y sinopsis.
- Memoria explicativa del proyecto y origen de la idea (objetivos, metodología, conclusiones...).
- Bocetos previos, referencias gráficas y escritas, guiones, utilización del sonido, referencias, posibles trabajos anteriores relacionados, etc., donde se refleje el proceso seguido, desde la idea inicial hasta el resultado final.
- Argumentación de la narrativa audiovisual utilizada en función de los objetivos perseguidos.

- Las herramientas telemáticas para la evaluación serán la entrega de la tarea por PRADO, y el uso de Google Drive (vía go) para ficheros de tamaño elevado.

INFORMACIÓN ADICIONAL(Si procede)

