

Guía docente de la asignatura

Fecha última actualización: 07/05/2021
Fecha de aprobación: 07/05/2021

Gestión de la Comunicación Verbal en los Medios

Grado	Grado en Comunicación Audiovisual	Rama	Ciencias Sociales y Jurídicas				
Módulo	Formación Básica	Materia	Lengua				
Curso	1º	Semestre	2º	Créditos	6	Tipo	Troncal

PRERREQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES

Nivel básico de inglés (oral y escrito).

BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS (Según memoria de verificación del Grado)

- Metodología del análisis de las prácticas de la comunicación verbal en entornos multilingües. El principio de “Gestión de la comunicación verbal” (Language Management), diferencia y ventajas sobre las políticas lingüísticas al uso (Language Policies).
- Las lenguas como factor primordial en la organización de proyectos en medios profesionales de las industrias audiovisuales. La posición del español en el contexto nacional e internacional y del inglés como “lingua franca” dominante.
- Lenguas e identidades nacionales. Actitudes antes los discursos/lenguas extranjero/as. Conflictos entre políticas lingüísticas internacionales, nacionales y regionales en relación a la producción y la recepción audiovisual. El caso de la industria audiovisual española.
- Breve introducción a la teoría y técnicas de la traducción audiovisual y multimedia desde una perspectiva comunicativa (doblaje, subtítulo, voice over, técnicas de traducción en red, etc.).
- Reflexión sobre las competencias y habilidades lingüísticas en la comunicación mediada informáticamente. El español en Internet.
- Análisis de casos prácticos: co-producciones internacionales; gestión de equipos multilingües en grupos y empresas multinacionales; buenas prácticas y dificultades más habituales en el diseño y gestión de la comunicación verbal

COMPETENCIAS ASOCIADAS A MATERIA/ASIGNATURA

COMPETENCIAS GENERALES

- CG01 - Conocer teorías, métodos y problemas de la comunicación audiovisual y sus



lenguajes que sirvan de soporte para su actividad, en función de los requerimientos fijados como conocimientos disciplinares y competencias profesionales.

- CG02 - 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.
- CG03 - 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.
- CG05 - 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.
- CG06 - Ser capaz de percibir críticamente el nuevo paisaje visual y auditivo que ofrece el universo comunicativo que nos rodea, considerando los mensajes icónicos como fruto de una sociedad determinada, producto de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada.
- CG07 - Estar en condiciones de desarrollar la capacidad intelectual que permita al alumnado reflexionar sobre la comunicación no sólo como práctica profesional, sino también a propósito de su papel, trascendencia, proyección y consecuencias en los terrenos individual, social, cultural y político.
- CG08 - Ser capaz de analizar la comunicación social desde el respeto solidario por las diferentes culturas de la sociedad contemporánea y conocimiento de las grandes corrientes culturales en relación con los valores individuales y colectivos y el respeto por los derechos humanos.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CE04 - Tener capacidad y habilidad para gestionar técnicas y procesos de producción, registro y difusión en la organización de la producción radiofónica, discográfica y otros productos sonoros.
- CE09 - Poder desarrollar mediciones vinculadas con las cantidades y calidades del sonido durante el proceso de construcción del audio, a partir del conocimiento teórico y práctico de los fundamentos científicos de la acústica.
- CE24 - Ser capaz de analizar críticamente los contenidos difundidos por los medios de comunicación social.
- CE25 - Tener capacidad para analizar el funcionamiento de los medios de comunicación y el papel central que desempeñan en la sociedad de la información y del conocimiento.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- CT02 - Poseer conocimientos fundamentales de las Ciencias Sociales.
- CT03 - Poseer conocimientos básicos del entorno económico, político, social y cultural que capacite al alumnado para interactuar con la sociedad.
- CT04 - Demostrar capacidad y habilidad para evaluar una situación y definir adecuadamente un problema o necesidad comunicativa desde la perspectiva de las Ciencias Sociales.
- CT05 - Ser capaz de utilizar los principios y valores constitucionales como herramientas de trabajo en el desempeño de actividades comunicativas.
- CT06 - Conocer el estado del mundo y de su evolución reciente, así como de la comprensión de sus parámetros básicos políticos, económicos y culturales.
- CT07 - Tener capacidad y habilidad para interrelacionar factores históricos, políticos, culturales y económicos, así como sus conexiones con otras áreas de conocimiento.



RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Objetivos)

- Fomentar la capacidad crítica, analítica y reflexiva en relación al hecho audiovisual, con un conocimiento teórico, técnico y estético de las formas, procesos y tendencias de la comunicación visual de nuestro entorno.
- Adquirir un conocimiento básico y generalista de los principales acontecimientos y mensajes que configuran el panorama actual de los medios audiovisuales, de las representaciones icónicas y acústicas y de su evolución. La dimensión espacial de este conocimiento es fundamental en la medida que contribuye a desarrollar la diversidad disciplinaria y la variedad de funciones de la comunicación audiovisual en las sociedades contemporáneas.
- Proporcionar un conocimiento exhaustivo de las técnicas, tecnologías y procesos de creación y difusión audiovisuales en sus diversas fases, así como las interrelaciones entre los sujetos (agentes) de la comunicación audiovisual: autores, instituciones, empresas, medios, soportes y receptores.
- Conocer las metodologías y conceptos aplicables en las diferentes ramas de investigación, desarrollo e innovación de la comunicación audiovisual y los futuros entornos tecnológicos.
- Ser capaz de expresarse con corrección, claridad y coherencia en las lenguas propias de su comunidad, así como tener conocimiento de otros idiomas, en particular el inglés, para comunicarse en su ejercicio profesional.

PROGRAMA DE CONTENIDOS TEÓRICOS Y PRÁCTICOS

TEÓRICO

Tema 1. Introducción al principio de “Gestión de la comunicación verbal” (Language Management).

- 1.1. Language management, multilingüismo y traducción. Diferencias y ventajas sobre las políticas lingüísticas al uso (Language Policies).
- 1.2. Las lenguas como factor primordial en la organización de proyectos en medios profesionales de las industrias audiovisuales. Equilibrio y conflictos entre políticas lingüísticas internacionales, nacionales y regionales en relación a las lenguas de producción y recepción audiovisual. El caso de la industria audiovisual española.

Tema 2. Lenguas e identidades culturales. La posición del español en el contexto internacional y del inglés como “lingua franca” dominante.

- 2.1. Actitudes culturales frente al discurso extranjero. Posiciones relativas de las lenguas en un mundo globalizado: poscolonianismo y neocolonialismo. Introducción a la teoría de los polisistemas.
- 2.2. Panorama introductorio de la posición del español en los contextos autonómico, nacional y europeo. Lenguas en contacto: el español y las otras lenguas del estado.
- 2.3. El español fuera de España: Iberoamérica y otras comunidades internacionales.

Tema 3. Introducción a la teoría y técnicas de la traducción audiovisual y multimedia desde una perspectiva cultural y comunicativa.

- 3.1. ¿Qué es la traducción audiovisual? Técnicas y modalidades. Difusión e interferencias culturales a través de las lenguas
- 3.2. El complejo debate sobre la alternativa Doblaje / Subtitulado: una aproximación



histórica y cultural.

- 3.3. Traducción audiovisual y accesibilidad universal: el subtítulo y la audiodescripción.
- 3.4. La traducción multimedia. El caso de la industria de los videojuegos.

Tema 4. Las lenguas y el multilingüismo en Internet (language management y tecnologías digitales).

- 4.1. Posición del español en las redes digitales. Reajustes oralidad / escritura. Recursos lingüísticos para el español en las redes.
- 4.2. Usos del español en Internet: webs, redes sociales, la blogosfera, youtube.
- 4.3. Multilingüismo y contenidos audiovisuales en la red: el fenómeno del fansub.

PRÁCTICO

Tema 1: Introducción al principio del language management:

- Lectura y discusión de textos introductorios al concepto y la metodología de análisis del “language management” (gestión de la comunicación verbal en los medios).
- Visionado analítico de textos audiovisuales (cine, televisión, series) donde se pone en escena la función cultural y se proyectan imágenes estereotipadas o críticas de determinadas formas de subjetividad, siguiendo los principios del language management.

Tema 2. Lenguas e identidades nacionales. Dimensión internacional de la lengua española:

- Ejercicios de análisis, por grupos, de gestión del factor verbal en informativos en televisión y radio.
- Lectura y crítica de documentos oficiales relacionados con las industrias audiovisuales y las lenguas (UE, Ley del Cine, Ley del Audiovisual, Leyes regionales, documentos de asociaciones profesionales, etc.).
- Caso práctico sobre la gestión del multilingüismo en producciones y coproducciones audiovisuales internacionales: cine (ficción y documental); programas informativos (televisión y radio); galas televisivas de grandes festivales, etc.
- Las fronteras móviles del cine español: análisis de selección de films de ficción y documentales relacionados con la inmigración o coproducciones internacionales.

Tema 3. Breve introducción a la teoría y técnicas de la traducción audiovisual y multimedia desde una perspectiva comunicativa.

- Ejercicios de análisis, por grupos, de estrategias y prácticas de traducción audiovisual en cine (doblaje / subtítulo).
- Subtítulo en el aula.
- Elaboración de audiodescripción.
- Análisis crítico de las prácticas de traducción/doblaje en videojuegos (grupos).

Tema 4. Las lenguas y el multilingüismo en Internet.

- Trabajo de campo (grupos) sobre la “vida multilingüe” de la Universidad de Granada y otras instituciones académicas y organizaciones relacionadas con la comunicación audiovisual.



BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTAL

- Anderson, Benedict (1983) Comunidades imaginadas. Reflexiones sobre el origen y la difusión del nacionalismo. México, F.C.E, 2007.
- Chaume Varela, Frederic (2004) Cine y traducción. Madrid, Cátedra.
- Díaz Cintas, Jorge y Andermann, Gunilla (eds.) (2009) Audiovisual Translation: Language Transfer on Screen. Basingstoke, Palgrave Macmillan.
- Duro, Miguel (coord.) (2001) La traducción para el doblaje y la subtitulación. Madrid, Cátedra, Signo e Imagen.
- Lambert, Jose (2006) "The Language of University and the Idea of Language Management. Before and beyond national Languages. A Position Paper". En A. Boonen y W. Van Petegem (eds.) European Networking and Learning for the Future. Amberes, Garant, págs. 198-215
- Lambert, Jose (2006) Functional Approaches to Culture & Translation (Selected Papers by Jose Lambert). Delabastita, D., D'Hulst, L. y Maylaerts, R. (eds.) John Benjamins Publishing.
- Moreno Fernández, Francisco y Ramallo, Fernando (2013) Las lenguas de España a debate. Madrid, UnoyCero.
- Rojo, Guillermo y Sánchez, Mercedes (2010) El español en la red. Madrid, Fundación Telefónica / Ariel.
- Siguán, Miguel (2005) La Europa de las lenguas. Madrid, Alianza.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Bernal Merino, Miguel A. (2006) «On the Translation of Video Games». JoSTrans, The Journal of Specialised Translation 6: 22-36, <http://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.pdf>
- Bernal merino, Miguel A. (2007) "Challenges in the Translation of Video Games", Tradumática, nº 5, Localización de videojuegos, noviembre, <<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/02/02art.htm>>
- Bogost, Ian (2006). Unit operations: an approach to videogame criticism. Cambridge: MIT Press.
- Bogost, Ian (2007). «Challenges in the translation of video game». Tradumática 5. <<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/02/02art.htm>>
- Bartoll, E. and Orero, P. (2008): "Learning to subtitle online: Learning environment, exercises, and evaluation". In Díaz Cintas, Jorge (ed.) The Didactics of Audiovisual Translation, Amsterdam, John Benjamins, pp. 105-114.
- Echeverría Ezponda, Javier (2001) "Ciencia, tecnología y lenguas: del español al e-español". En El español en la sociedad de la información (II Congreso Internacional de la Lengua Española, Valladolid, 16-19 de octubre). Centro Virtual Cervantes, http://cvc.cervantes.es/obref/congresos/valladolid/ponencias/nuevas_fronteras_del_espanol/2_el_espanol_de_la_ciencia/echeverria_j.htm
- Gambier, Yves & Henrik Gottlieb. (eds) 2001. (Multi)Media Translation: Concepts, Practices, and Research. Amsterdam & Filadelfia, John Benjamins.
- Gambier, Yves. (2003) (ed) Screen Translation. Special issue, The Translator 9(2).
- Gottlieb, Henrik (2001) Screen Translation. Six Studies in Subtitling, Dubbing and Voice-over. Copenhagen: University of Copenhagen.
- Grin, François et al. (2003) Language Policy Evaluation and the European Charter for Regional or Minority Languages. Hampshire, Palgrave McMillan.
- Jiménez Hurtado, Catalina (2007): "Una gramática local del guión audiodescrito", en: Jiménez Hurtado, C. (ed.) (2007): Traducción y accesibilidad. Subtitulación para sordos y



audiodescripción para ciegos: nuevas modalidades de Traducción Audiovisual. Frankfurt am Main, Peter Lang.

- López García, Ángel (2004) Babel airada. Las lenguas en el transcurso de la supuesta ruptura de España, Madrid, Biblioteca Nueva.
- López Morales, Humberto (2010) La andadura del español en el mundo. Madrid, Taurus.
- Martínez García, Eva María (2010) “Los fansubs el caso de traducciones (no tan) amateur”. Revista electrónica de estudios filológicos, 20.
https://www.um.es/tonosdigital/znum20/secciones/monotonos-los_fansubs.htm
- Méndez González, Ramón (2017) “El proceso de subtítulo de los videojuegos”. Estudios de traducción, 7, pp. 239-242.
<<https://revistas.ucm.es/index.php/ESTR/article/download/57463/51764>>
- Mora-Figueroa, Santiago de (coord.) El peso de la lengua española en el mundo. Valladolid, Universidad de Valladolid, págs. 135-171.
- Orero, Pilar. (2006) “Algunas consideraciones sobre la audiodescripción comercial en España”, en: Pérez-Amat, Ricardo et al. (eds.). Sociedad, integración y televisión en España. Madrid: Laberinto.
- O'Hagan, Minako y Ashworth, David (2002). Translation-mediated communication in a digital world : Facing the challenges of globalization. Clevedon: Multilingual Matters.
- O'Hagan, Minako y Ashworth, David (2007a). «Video games as a new domain for translation research: From translating text to translating experience». Tradumática 5. <<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/09/09art.htm>>
- Quirós Romero, Cipriano (2010) Lenguas y Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, Madrid, Fundación Telefónica / Ariel.
- Rojo, Guillermo (2005) “Informática y Lingüística. Las lenguas en la sociedad del conocimiento”. RedIRIS: boletín de la Red Nacional de I+D RedIRIS, nº. 74-75, 2005 2006, págs. 1-8.
- Rojo, Guillermo (2007) “Un panorama manifiestamente mejorable: el español en la red, Telos, Cuadernos de Comunicación e Innovación, nº 71, abril-junio, <http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/telos/>
- Sánchez-Mesa, Domingo y Lambert, Jose (2000) “The Study of Literature in Western European Universities: Mapping the Curricula”. En Austerlühl, F. y Apollon, D. (eds.) Humanities Education and the Challenge of E-Learning. Bergen, HIT, págs. 147-190.
- Schewe, Theo (2001). «Multilingual Communication in the Global Network Economy». En Eschenbach, J.; Schewe, Th. (eds.) Über Grenzen gehen – Kommunikation zwischen Kulturen und Unternehmen. Halden/Norwegen: Hogskolen i Ostfold. 195-209.

ENLACES RECOMENDADOS

- [Eldoblaje.com](https://www.eldoblaje.com) - <https://www.eldoblaje.com>
- [Internet Movie DataBase / IMDb](https://www.imdb.com) - <https://www.imdb.com>
- [Base de datos de videojuegos doblados al español](https://www.doblajevideojuegos.es) - <https://www.doblajevideojuegos.es>

METODOLOGÍA DOCENTE

- MD01 Lección magistral (expositiva)
- MD02 Resolución de problemas y estudio de casos prácticos
- MD03 Prácticas de laboratorio
- MD04 Prácticas en estudio
- MD06 Trabajos individuales o en grupo



- MD07 Análisis de fuentes y documentos

EVALUACIÓN (instrumentos de evaluación, criterios de evaluación y porcentaje sobre la calificación final)

EVALUACIÓN ORDINARIA

La evaluación de la adquisición de los contenidos y competencias que habrán de desarrollarse en la asignatura se producirá a través de un sistema de evaluación diversificado, seleccionando las técnicas de evaluación más adecuadas en cada momento, que permitan poner de manifiesto los diferentes conocimientos y capacidades adquiridos por el alumnado. De entre las posibles técnicas evaluativas a aplicar se utilizarán las siguientes:

- Pruebas escritas: exámenes de desarrollo, exámenes de tipo test, resolución de problemas, casos o supuestos, pruebas de respuesta breve, informes y diarios de clase.
- Pruebas orales: exposición oral de trabajos en clase, individuales o en grupo, sobre contenidos de la asignatura y sobre ejecución de tareas prácticas correspondientes a competencias concretas.
- Pruebas en los laboratorios de prácticas: elaboración de actividades prácticas guiadas
- Técnicas basadas en la asistencia y participación activa del alumno en clase, seminarios, tutorías y en el desarrollo y defensa de los trabajos en público.

El sistema de calificaciones se expresará mediante calificación numérica de acuerdo con lo establecido en el art. 5 del R. D 1125/2003, de 5 de septiembre, 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.

El sistema de evaluación de Gestión de la comunicación verbal en los medios audiovisual es un sistema de evaluación mixto, en el que junto a la realización de un Examen Final (EF) 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 Continua (EC) a lo largo del semestre (trabajos prácticos individuales y grupales), de tal manera que uno y otro resultado se complementan y ponderan de forma adecuada en la Nota Final (NF) de la asignatura. Es absolutamente necesario aprobar las dos partes en que consiste el programa (impartidas respectivamente por cada profesor responsable) para poder aprobar la asignatura.

La calificación global responderá a la puntuación ponderada de los diferentes aspectos y actividades que integran el sistema de evaluación. Se aplicará la siguiente ponderación:

- La evaluación de la parte de Teoría consistirá en una prueba final (EF), que tendrá un valor o proporción en la Nota Final de un 60%.
- La evaluación correspondiente a la parte de Práctica consistirá en la nota media (ponderada según el valor de cada ejercicio) de las distintas actividades propuestas, siendo la proporción de su valor respecto a la Nota Final de un 40%. Se incluye en este porcentaje el seguimiento continuo del curso por parte de los alumnos y su participación en clase.
- Nota examen (60%) + Nota actividades prácticas (40%) = Nota final

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA



La calificación global responderá a la puntuación ponderada de los diferentes aspectos y actividades que integran el sistema de evaluación. Se aplicará la siguiente ponderación:

- La evaluación de la parte de Teoría consistirá en una prueba final (EF), que tendrá un valor o proporción en la Nota Final de un 80%.
- La evaluación correspondiente a la parte de Práctica consistirá en la nota media (ponderada según el valor de cada ejercicio) de las distintas actividades propuestas, siendo la proporción de su valor respecto a la Nota Final de un 20%. Se incluye en este porcentaje el seguimiento continuo del curso por parte de los alumnos y su participación en clase.
- Nota examen (80%) + Nota actividades prácticas (20%) = Nota final

EVALUACIÓN ÚNICA FINAL

- Según el Artículo 8 de la Normativa de Evaluación y de Calificaciones de los Estudiantes de la Universidad de Granada, aprobada por Consejo de Gobierno en su sesión extraordinaria de 20 de mayo de 2013, el alumno que así lo solicite tendrá derecho a una “evaluación única final”, entendiéndose por tal la que se realiza en un solo acto académico, podrá incluir cuantas pruebas sean necesarias para acreditar que el estudiante ha adquirido la totalidad de las competencias descritas en la Guía Docente de la asignatura. Para acogerse a la evaluación única final, el estudiante, en las dos primeras semanas de impartición de la asignatura, lo solicitará al Director del Departamento, quienes darán traslado al profesorado correspondiente, alegando y acreditando las razones que le asisten para no poder seguir el sistema de evaluación continua. No obstante, el estudiante que se acoja a esta modalidad de evaluación, en las titulaciones correspondientes, deberá realizar las prácticas según la programación establecida en la Guía Docente de la asignatura.
- 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.
- En virtud de la Normativa de Evaluación y de Calificaciones de los Estudiantes de la Universidad de Granada, se establece como Evaluación Única Final lo siguiente:
 - La evaluación de la parte de Teoría consistirá en una prueba final (EF), que tendrá un valor o proporción en la Nota Final de un 80%.
 - La evaluación correspondiente a la parte de Práctica consistirá en la nota media (ponderada según el valor de cada ejercicio) de un trabajo de Language Management siguiendo la guía subida a Prado2. Su valor será de un 40%.
 - Nota examen (80%) + Nota actividades prácticas (20%) = Nota final

INFORMACIÓN ADICIONAL

- 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.

