

Guía docente de la asignatura

**Creatividad e Innovación Audiovisual (22711A5)**

**Fecha de aprobación:**  
**Departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos:** 25/06/2024  
**Departamento de Información y Comunicación:** 28/06/2024

<b>Grado</b>	Grado en Comunicación Audiovisual	<b>Rama</b>	Ciencias Sociales y Jurídicas				
<b>Módulo</b>	Creación Audiovisual y Nuevos Medios	<b>Materia</b>	Creatividad e Innovación Audiovisual				
<b>Curso</b>	4º	<b>Semestre</b>	2º	<b>Créditos</b>	6	<b>Tipo</b>	Optativa

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

- Teorías y descripciones fundamentales de las características y fenómenos propios de la cultura digital (cibercultura). Condiciones políticas, económicas, socioculturales, técnicas y tecnológicas en que se desarrolla la creación y el consumo de productos audiovisuales en la “Galaxia Internet”, consideradas en sus interrelaciones con la “Galaxia Gutenberg” (cultura impresa) y la “Galaxia McLuhan” (cultura de masas). En dicho contexto, se presentarán las formas emergentes de narración multimedia e interactivas (videojuegos, software cinema, video y audioblogs, literatura digital, telefonía móvil, etc.), así como las dinámicas de convergencia en la producción y distribución de dichos productos. Se atenderá de forma especial a la especificidad mediática de los videojuegos (híbridos entre el entretenimiento interactivo y los mundos de ficción narrativos), cuya industria constituye una realidad profesional insoslayable y el mercado más importante del mundo audiovisual en esos inicios del siglo XXI.
- Introducción a la programación de ordenadores: algoritmos y programas; conceptos específicos de la programación multimedia, prácticas de programación multimedia para el desarrollo de proyectos audiovisuales multimedia (flash, actionscript, etc.).
- Introducción al cine de animación: evolución y códigos del género; la animación con dibujos y acetatos; la animación 3D Stop Motion y la animación digital: la animación por ordenador (sistemas 3D CGI), los efectos digitales y las técnicas de captura del movimiento y otras herramientas informáticas de producción y síntesis de imágenes (photoshop, rigging, ec.); técnicas de sonorización y actuación en animación; estrategias y modelos específicos de producción en cine de animación (mercados y festivales).
- Introducción a las distintas fases, funciones, técnicas y tecnologías de la sonorización en producciones audiovisuales, tanto en la fase de realización (grabación) como de montaje y edición (técnicas de mezcla y masterización); práctica del análisis de la sonorización en distintos modelos de puesta en escena, en relación a los distintos contextos dramáticos, narrativos, estilos filmicos y videográficos, medios de comunicación (cine / televisión) y géneros de espectáculo; tratamiento de sonido digital y aplicación del software de audio; breve introducción a la sincronización fílmica y a los efectos especiales de sonido.
- Presentación, descripción y análisis de los distintos formatos y géneros audiovisuales en las redes de comunicación e información digitales. Entrenamiento en la aplicación de técnicas específicas de generación de contenidos para las redes electrónicas con especial



énfasis en la estructura, dinámicas y especificidad de la comunicación audiovisual en la Web 2.0. Introducción a los canales y estrategias de difusión y comercialización de esos contenidos digitales.

En aquel caso en que alguna materia se imparta de forma bilingüe (español e inglés), se introducirá la principal lengua extranjera como destreza competencial necesaria en un grado adaptado al EEES. Se procurará siempre poner en práctica una aplicación flexible de este bilingüismo en función de las competencias lingüísticas del alumnado.

## 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 conocimiento 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.
- CG04 - 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.
- 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 pueblos 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

- CE01 - Tener capacidad y habilidad para planificar y gestionar los recursos humanos, presupuestarios y medios técnicos, en las diversas fases de la producción de un relato cinematográfico o videográfico.
- CE06 - Ser capaz de utilizar las técnicas y procesos en la organización y creación en las diversas fases de la construcción de la producción multimedia y materiales interactivos.
- CE07 - Ser capaz de aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen mediante las nuevas tecnologías de la información.



- CE14 - 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.

### COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- CT01 - 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.
- 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

##### 1. Sociedad digital / Cultura audiovisual



- 1A Creatividad e innovación en la cultura audiovisual digital contemporánea.
- 1B Construcción de la Identidad digital y comunidades online. Creatividad y producción sobre redes sociales. Metodología de producción crowdsourcing.
- 2. Ideación y producción digital en la red
  - 2A La cultura del remix en los nuevos medios. Experiencias, proyectos e iniciativas de creación y producción audiovisual colaborativa.
  - 2B Ideación, prototipado e interactividad. Producción de contenidos digitales en la red.
- 3. Social Media / Media Art
  - 3A Industrias creativas e innovación audiovisual. Modos de producción y distribución de vídeo on-line. Nuevos géneros audiovisuales en Internet.
  - 3B Arte digital. Narrativas interactivas. Mundos virtuales. Realidad aumentada. Formatos de entretenimiento digital.
- 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 Normativas y Licencias Creative Commons. Modelos de distribución digital.

## PRÁCTICO

### Prácticas propuestas:

- 1A Ejercicio de creatividad e innovación audiovisual
- 1B Diseño de contenido interactivo para difusión por RRSS
- 2A Elaboración de un remix audiovisual
- 2B Creación de un teaser para móvil
- 3A Experimentación de nuevos géneros y formatos audiovisuales
- 3B Creación de una historia visual interactiva

## BIBLIOGRAFÍA

### BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTAL

- 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
- Crawford, Chris (2013) on Interactive Storytelling, 2nd Edition, New Riders
- Darley, Andrew. (2000). Digital Visual Culture. Routledge & Paul Kegan. London. [Traducción castellana: Cultura Visual Digital. Editorial Paidós. Barcelona. 2002.]
- Jenkins, Henry (2005). Convergence Culture. Massachussets Institute of Technology Press. Cambridge.
- Lebowitz, J., Klug, Chris (2011) Interactive Storytelling for Video Games, Elsevier
- 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.
- Millner, Carol (2014) Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Storytelling. 3a ed. Focal Press, Elsevier 2014.

### BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA



- Csikszentmihalyi, M. (1998). Creatividad: el flujo y la psicología del descubrimiento y la invención. Barcelona: Paidós.
- De Kerckhove, Derrick. (1999) La Piel de la Cultura. Investigando la nueva realidad electrónica. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Lamata Cotanda, Rafael (2013). La actitud creativa : ejercicios para trabajar en grupo la creatividad. Madrid : Narcea Ediciones.
- Parra Pennefather, Patrick (2023) Creative Prototyping with Generative AI. Augmenting Creative Workflows with Generative AI, APress
- 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: Ariel.

## ENLACES RECOMENDADOS

- Daly, Diana, Kuru, Jacquie; Schneider, Nathan; Fripp, and Alexandria (2024) Humans R Social Media – Open Textbook "Living Book" Edition  
<https://opentextbooks.library.arizona.edu/humanssocialmedia/>
- Lev Manovich website: <http://manovich.net/>
- Lawrence Lessig website: <https://lessig.org/>

## METODOLOGÍA DOCENTE

- MD01 – Lección magistral (expositiva)
- MD02 – Resolución de problemas y estudio de casos prácticos
- MD04 – Prácticas en estudio
- MD05 – Seminarios
- 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

En convocatoria ordinaria, el sistema de evaluación de Creación y difusión de nuevos contenidos audiovisuales es un sistema de evaluación mixto teórico-práctico, en el que se tiene en cuenta de forma fundamental el trabajo y el esfuerzo desarrollado por el alumno a modo de evaluación continuada a lo largo del semestre (actividades individuales y grupales), a partir de la siguiente ponderación:

- Evaluación contenidos teóricos (40%) + Evaluación contenidos prácticos (60%) = Nota final
- Desglose nota trabajos teórico-prácticos
  - Actividades 1A: 15%
  - Actividades 1B: 15%
  - Actividades 2A: 15%
  - Actividades 2B: 15%





- Actividades 3A: 15%
- Actividades 3B: 15%
- Memoria común actividades A y B: 10%

Cada actividad consta de una parte práctica (10%) y de evaluación de los contenidos teóricos aplicados (5%), finalizando con una MEMORIA COMUN ENSAYÍSTICA que relacione las prácticas llevadas a cabo con los contenidos teóricos que mejor ayuden a entenderlas

### EVALUACIÓN 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

- 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 prueba de evaluación única final tendrá un desarrollo y características similares a las propias de convocatorias extraordinarias de la asignatura.

### INFORMACIÓN ADICIONAL

Información sobre el Plagio (artículo 15 de la Normativa de Evaluación y de Calificación de los Estudiantes de la Universidad de Granada).

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.  
Información de interés para estudiantado con discapacidad y/o Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE): [Gestión de servicios y apoyos \(https://ve.ugr.es/servicios/atencion-social/estudiantes-con-discapacidad\)](https://ve.ugr.es/servicios/atencion-social/estudiantes-con-discapacidad).

