



Universidad
de Alcalá

GUÍA DOCENTE

Creadores y Productores Digitales

Grado en Comunicación Audiovisual

Universidad de Alcalá

Curso Académico 2018/19

Transversal – Segundo Cuatrimestre

GUÍA DOCENTE

Nombre de la asignatura:	Creadores y productores digitales
Código:	100027
Titulación:	Comunicación Audiovisual
Departamento:	Filología, Comunicación y Documentación.
Área de Conocimiento:	Comunicación Audiovisual y Publicidad
Carácter:	Transversal
Créditos ECTS:	6
Curso y cuatrimestre:	1º / 2º curso - 2º cuatrimestre
Profesorado:	Rut Martínez Borda (rut.martinez@uah.es) Julián de la Fuente Prieto (julian.fuente@uah.es)
Horario de tutoría:	Previa cita por correo electrónico
Idioma:	Castellano

1. PRESENTACIÓN

“Creadores y productores digitales” es una asignatura transversal del Grado en Comunicación Audiovisual. Está orientada tanto para alumnos de primeros cursos de Comunicación Audiovisual, como para todos aquellos estudiantes de la UAH interesados en la creación de contenidos digitales.

Los contenidos exploran los procesos de creación, producción y distribución de contenidos en el entorno de los nuevos medios de comunicación. En primer lugar nos aproximaremos al contexto de estos medios, considerando su cultura y usos sociales. A continuación examinaremos los lenguajes con los que se construyen los mensajes en estos medios. Para terminar abordando los procesos de realización de un contenido digital.

La asignatura pretende ser eminentemente práctica y por tanto necesita de la implicación de los estudiantes tanto dentro como fuera del aula. Además de su disposición para trabajar en grupo será necesario la iniciativa del alumno o alumna para desarrollar un proyecto de creación original.

Se imparte en horario intensivo durante el segundo cuatrimestre. La asistencia a clase es imprescindible dado que la docencia se realiza en formato taller. No son necesarios prerequisites o conocimientos previos para poder cursar la asignatura.

1bis. BRIEFING

"Creators and digital producers" is a cross-subject of the Degree in Audiovisual Communication. The topics explore the processes of creation, production and distribution of content in the environment of new media. First, we will approach the context of the media, considering their culture and social uses. Then we examine the languages with which the messages are constructed in these media. Finally we tackle the process of making a digital content.

The course aims to be eminently practical and therefore needs the involvement of students both inside and outside the classroom. In addition to their willingness to work in a group initiative, it will be necessary to develop an original project of media creation. Class attendance is essential as teaching is done in workshop format.

2. COMPETENCIAS

Competencias genéricas:

1. Capacidad crítica, analítica y reflexiva en relación con los procesos, sistemas y medios de comunicación audiovisual en la sociedad contemporánea, considerando el lenguaje audiovisual como medio de expresión y comunicación de conceptos, pensamientos y emociones
2. Construir, planificar y evaluar acciones y discursos propios de la comunicación audiovisual en diferentes medios y soportes, conociendo y utilizando las posibilidades de aplicación eficaz de las diferentes tecnologías
3. Desarrollar comunicativas necesarias para expresarse en contextos comunicativos audiovisuales, globales institucionales y personales

Competencias específicas:

1. Desarrollo de habilidades que permitan utilizar los nuevos soportes comunicativos así como los entornos tecnológicos de la comunicación, de forma que sean capaces de producir, crear, distribuir y analizar contenidos específicos en función del soporte en el que se presenta la información.
2. Capacidad de análisis, síntesis y juicio crítico. Saber objetivar las tareas y relacionar las causas y los efectos.
3. Capacidad para la creatividad y la innovación: evolucionar hacia lo desconocido, partiendo de un sólido conocimiento de lo actual
4. Capacidad para trabajar en equipo, desarrollando la apertura personal a través de la comunicación oral y escrita, adaptando los intereses individuales a los de la colectividad.
5. Saber gestionar el tiempo, con habilidad para la organización y temporalización de las tareas.
6. Utilizar destrezas básicas para el registro, la creación, la captura y el tratamiento de la imagen digital.

3. CONTENIDOS

Bloques de contenido	Nº Créditos
1. ANÁLIZAR Y CONTEXTUALIZAR MEDIOS 1.1. Metatendencias en la sociedad digital 1.2. Multimedia, Crossmedia y Transmedia	<ul style="list-style-type: none"> • 2 créditos
2. PRODUCIR Y TRANSFORMAR MENSAJES 2.1. El lenguaje de los nuevos medios 2.2. Aplicaciones y herramientas digitales	<ul style="list-style-type: none"> • 2 créditos
3. CREAR Y DISTRIBUIR CONTENIDOS 3.1. La industria de contenidos 3.2. De la idea a la pantalla.	<ul style="list-style-type: none"> • 2 créditos

4. METODOLOGÍA

4.1. Distribución de horas

Preparación de las clases:	20 horas
Clases y tutorías:	50 horas
Trabajo en grupo:	50 horas
Proyecto individual:	30 horas
Total:	150 horas

4.2. Estrategias metodológicas, materiales y recursos didácticos

Lecturas dirigidas	A través del campus online el profesor facilitará textos que cada estudiante deberá leer previamente para después comentar en clase.
Análisis de casos	El profesor utilizará y propondrá a los alumnos el análisis de casos como método para desarrollar los contenidos de la asignatura.
Ejercicios prácticos	Como complemento a cada clase, se propondrán ejercicios aplicados a realizar fuera del aula, preferentemente en grupos de 3 a 5 alumnos.
Proyecto creativo	Cada estudiante debe realizar un proyecto personal que consistirá en la creación de un contenido digital original. Su temática y plataforma será libre.

5. EVALUACIÓN

5.1. Procedimiento de evaluación

En cada curso académico el alumno o alumna tendrá derecho a disponer de dos convocatorias, una ordinaria y otra extraordinaria. La convocatoria ordinaria estará basada en la evaluación continua a través de las pruebas y prácticas realizadas durante todo el periodo docente.

En el caso de aquellos estudiantes a los que se haya reconocido el derecho a la evaluación final en los términos del artículo 10 de la Normativa Reguladora de los Procesos de Evaluación de los Aprendizajes¹; la convocatoria ordinaria se deberá superar mediante la entrega final de los ejercicios y trabajos solicitados en la evaluación continua. Además, se realizará un examen sobre las lecturas propuestas en el campus online de la asignatura.

Aquellos estudiantes que no superen la asignatura en convocatoria ordinaria, bien a través de la evaluación continua o evaluación final, podrán optar a una convocatoria extraordinaria. El procedimiento de evaluación en esta convocatoria será idéntico al de la evaluación final.

5.2. Criterios de evaluación

PRUEBAS	CRITERIOS	% NOTA
Participación activa	Se valorará la preparación y participación activa en clase y en el campus virtual. Para ello será imprescindible demostrar haber leído las lecturas propuestas y contribuir al trabajo de los compañeros.	20%
Ejercicios prácticos	Se valorará la capacidad de aplicar la teoría a la práctica; también el uso adecuado de herramientas tecnológicas. Deberán exponerse oralmente en clase.	40%
Proyecto creativo	Se valorará la originalidad, innovación y calidad en el proceso de creación del contenido digital. También el dominio del lenguaje y su adecuación al medio elegido. El proyecto se expondrá previamente en clase y el contenido final se presentará al término de la asignatura.	40%

¹ <https://www.uah.es/export/sites/uah/es/conoce-la-uah/organizacion-y-gobierno/.galleries/Galeria-Secretaria-General/Normativa-Evaluacion-Aprendizajes.pdf>

5.3. Criterios de calificación

SUSPENSO	No demuestra haber adquirido las competencias según los criterios de evaluación especificados en la guía docente. No ha participado activamente en el proceso de la asignatura.
APROBADO	Ha participado activamente en las sesiones de la asignatura y demuestra la adquisición básica de las competencias propuestas a través de la evaluación de los criterios.
NOTABLE	El alumno ha participado activamente en las sesiones de la asignatura y demuestra un dominio notable en las competencias propuestas según los criterios de evaluación especificados.
SOBRESALIENTE	Junto a lo anterior muestra un grado mayor de autonomía a la hora de gestionar y dirigir su aprendizaje, así como facilitar el aprendizaje de sus compañeros.
MATRÍCULA HONOR	Junto a lo anterior se demuestra un mayor grado de complejidad, elaboración y creatividad en el dominio, comprensión y aplicación de las competencias propuestas. Además su papel activo en el proceso de la asignatura es crucial.

6. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía Básica

Se incluirán lecturas específicas para cada tema, que podrán descargarse desde el campus online.

Bibliografía Complementaria

Darley, A. (2002). Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación. Barcelona Paidós.

Jenkins, H. (2009). Fans, bloggers y videojuegos: la cultura de la colaboración. Barcelona: Paidós Iberica.

Jenkins, H., Ford, S., & Green, J. (2016). Cultura Transmedia. Barcelona: Gedisa.

López-Bosch M. A (2009) El lenguaje visual. Paidós

Manovich, L. (2001/2005). El lenguaje de los nuevos medios. Barcelona: Paidós.