

ESNE

**UNIVERSIDAD
DE DISEÑO Y
TECNOLOGÍA**

Planificación de la Docencia

**Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y
Entornos Virtuales**

Comunicación Audiovisual

Guía Docente
Curso Académico 2022/2023

DATOS DE LA ASIGNATURA

Carácter de la asignatura	Básica
Créditos ECTS	6
Curso y Semestre	2º curso - Anual
Modalidad de impartición	Presencial
Idioma de impartición	Castellano

PROFESORADO

Raúl San Julián Alonso

raul.sanjulian@esne.es

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL TÍTULO

Conocimientos o contenidos

- Buscar, seleccionar, analizar e integrar información proveniente de fuentes diversas.
- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- Adquirir conocimientos básicos de emprendedor y de los entornos profesionales.
- Conocer los elementos y recursos necesarios que intervienen en el proceso de diseño y desarrollo de videojuegos y entornos virtuales.
- Identificar las características y elementos de la comunicación audiovisual y el lenguaje narrativo para contar historias dentro de los videojuegos y los entornos virtuales.

Habilidades o destrezas

- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Elegir las estrategias, las herramientas y los momentos que considere más efectivos para aprender y poner en práctica de manera independiente lo que ha aprendido.
- Adaptarse a los cambios conceptuales, instrumentales y del entorno laboral a partir de la formación recibida.
- Gestionar eficientemente el tiempo y los recursos.
- Utilizar materiales, recursos y tecnologías de manera responsable, segura y eficiente.
- Comunicar y expresarse con confianza y creatividad en diversas lenguas, teniendo en cuenta el receptor y el medio.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Desarrollar habilidades específicas de comunicación oral y escrita, en español y/o inglés, aplicándolas en el diseño narrativo y audiovisual de un videojuego o entorno

virtual.

- Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- Comunicar en lengua inglesa de forma oral y escrita, utilizando vocabulario específico del sector de los videojuegos y los entornos virtuales, alcanzando el nivel B2 del MCER.

Competencias

- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- Proponer y elaborar soluciones nuevas y originales que añadan valor a problemas planteados, incluso de ámbitos diferentes al propio del problema.

CONTENIDOS

- Introducción al audiovisual.
 - El audiovisual como lenguaje universal: cine, televisión, internet.
 - El audiovisual como industria: desde los Nickel-Odeons a Youtube.
- Lenguaje y gramática audiovisual.
 - Un nuevo lenguaje humano: el audiovisual.
 - Los códigos visuales y su fragmentación.
 - La iconografía y la semiótica en el cine.
 - La gramática audiovisual.
 - Códigos cinematográficos, sonoros, escénicos, de edición y focalizadores.
- La producción audiovisual.
 - Las fases de una producción audiovisual.
 - Los diferentes oficios de una producción.
 - Tipos de producción: ejemplos en la historia.
 - Desglose y plan de rodaje.
- La realización.
 - La planificación.
 - La puesta en escena y la dirección de actores.
- La edición y la postproducción audiovisual.
 - Los diferentes tipos de montajes: narrativo (película), musical (videoclip) y conceptual (spot y videoarte).
 - Herramientas comerciales. Aplicación y posibilidades.
 - Montaje y postproducción digital.
 - Los formatos, el tratamiento digital, otros programas, otras redes, etc.

TEMARIO

1. Introducción al audiovisual
2. Lenguaje y gramática audiovisual
3. Historia del cine.
4. La producción audiovisual

5. La realización
6. La edición y la postproducción audiovisual.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

A la superación de esta asignatura, el estudiante será capaz de:

- Poder desarrollar proyectos de naturaleza audiovisual con un grupo de trabajo, identificar sus fases y poder hacer presentaciones que reflejen los objetivos iniciales e ideas.
- Realizar/dirigir cualquier pieza audiovisual, siempre de naturaleza virtual y saber resolver cualquier problema que devenga de este ámbito. El alumno podrá identificar su rol dentro de un equipo de trabajo, entendiendo que el desarrollo de un videojuego requiere de la implicación de diversos profesionales de diferentes disciplinas.
- Diseñar y crear proyectos desde su inicio, cubriendo los aspectos estéticos/artísticos.
- Abordar el diseño y el desarrollo de un proyecto audiovisual de nivel técnico no avanzado, y saber cómo acometerlo mediante el trabajo en entornos digitales, y utilizando conocimientos profesionales.
- Editar y postproducir cualquier pieza audiovisual. Asimismo, el alumno será capaz de realizar o bien supervisar las cinemáticas y tráileres de un videojuego.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDADES FORMATIVAS	HORAS	PRESENCIALIDAD
Sesión teórica presencial: clases teóricas presenciales impartidas por profesores en el aula.	15	100
Trabajos o casos prácticos: en cada asignatura se proponen trabajos o casos prácticos donde el estudiante debe analizar la información, detectar aspectos relevantes, tomar decisiones o proponer soluciones para mejorar la situación. Su realización será en el aula o bien pueden plantearse como entregas futuras dentro de los plazos acordados y medios establecidos.	45	100
Debates: los estudiantes aportan experiencias, comparten e inician discusiones constructivas en el aula.		
Realización de las prácticas externas.		
Elaboración de la memoria de prácticas.		
Realización del Trabajo Fin de Grado y preparación de la defensa.		
Tutoría presencial: el estudiante acude a tutorías presenciales con el profesor.	10	0
Trabajo autónomo: es el aprendizaje personal del estudiante a través del estudio de los contenidos de la asignatura y de la lectura y análisis de materiales complementarios.	76	0
Realización del examen final presencial.	4	100

METODOLOGÍAS DOCENTES

Clase magistral presencial: el profesor utiliza la exposición para la enseñanza de conceptos, teorías, en el aula.	X
Aprendizaje basado en trabajos y/o casos prácticos: el profesor propone trabajos o casos prácticos para que los estudiantes los analicen y resuelvan, aplicando los contenidos aprendidos. Los trabajos se plantean para su realización en el aula, o alternativamente como entregas futuras.	X
Aprendizaje colaborativo a través del debate en el aula: el profesor plantea temas para que los estudiantes debatan, aporten ideas o experiencias, propongan soluciones y compartan conocimientos en el aula.	
Aprendizaje en la empresa: el profesor realiza el seguimiento del aprendizaje del estudiante en un entorno real.	
Aprendizaje basado en proyectos: el profesor analiza y tutoriza el proyecto definido inicialmente por el estudiante, para garantizar que el estudiante adquiere las competencias necesarias definidas en la asignatura.	
Tutorías presenciales: el profesor resuelve las dudas sobre la asignatura.	X

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN
Examen final presencial individual.	40%
Evaluación de trabajos o casos prácticos realizados en el aula o como entregas planificadas.	50%
Evaluación de la participación en los debates.	
Evaluación de las prácticas por el tutor de la empresa.	
Evaluación de la memoria de las prácticas por el tutor académico.	
Evaluación del Trabajo Fin de Grado por el tutor académico.	
Evaluación de la defensa del Trabajo Fin de Grado ante un Tribunal.	
Asistencia y participación en clase.	10%

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

- Bordwell, David y Thompson, Kristin. (1995). El Arte cinematográfico: una introducción. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Gubern, Roman (1999) Historia del Cine. Barcelona: Editorial Lumen.
- Tirand, Laurent. (2003). Lecciones de Cine. Barcelona.: Paidós Ibérica.

Bibliografía complementaria

- Arconada, Cesar. (1974). Tres cómicos de Cine y otros ensayos. Madrid: Castellote Editor.
- Burch, Noël (2008). Praxis del cine. Madrid: Fundamentos.
- Buñuel, Luis. (1982). El último suspiro. Barcelona: Plaza & Janés S.A.
- Díez Puertas, Emeterio (2006). Narrativa fílmica. Escribir la pantalla, pensar el cine. Madrid: Fundamentos.
- Fernandez Diaz, Federico y Martinez Abadia, José. (2003). Manual Básico de lenguaje

ynarrativa audiovisual. Barcelona.: Paidós Ibérica.

- Field, Syd. (2001). El libro del guión. Madrid: Plot Ediciones.
- Grau Rebollo, Jorge. (2002). Antropología audiovisual. Barcelona: Bellaterra.
- Gispert, Esther. (2002). Cine, ficción y educación. Barcelona: Editorial Laertes.
- Gubern, Roman. (1999). Historia del Cine. Barcelona: Editorial Lumen.
- Labarrere, Andre Z. (2009). Atlas de Cine. Madrid: AKAL.
- March, Walter y Ondaatje, Michael. (2007). El Arte del Montaje. Madrid: de. Plot
- Mcgrath, Declan. (2002). Montaje y Postproducción. Madrid: Editorial Oceano.
- Mckee, Robert. (2002). El Guión. Madrid: Alba Editorial.
- Perez, Xavier y Ballo, Jordi. (1997). La semilla inmortal: los argumentos universales en el cine. Barcelona: Editorial Anagrama.
- Ramonet, Ignacio. (2003). La tiranía de la comunicación. Madrid: de. Debate.
- Revilla, Federico. (2007). Fundamentos antropológicos de la simbología. Madrid: Editorial Catedra.
- Tirand, Laurent. (2003). Lecciones de Cine. Barcelona.: Paidós Ibérica.
- Vogler, Christopher. (2002). El viaje del escritor. Ma Non Troppo Editorial. Madrid: Editorial Catedra.
- Zavala, Hector. (2010). El Diseño en el cine: los proyectos

ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tú opinión es muy importante!

UDIT realiza un estudio periódico para evaluar y mejorar la satisfacción de los estudiantes con la actividad docente que los profesores desarrollan en las asignaturas, el Trabajo Fin de Grado, las Prácticas Académicas Externas, la titulación y los servicios de apoyo.

Todas las encuestas estarán disponibles en tu campus virtual, garantizando el anonimato en las respuestas. Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.

udit.es



UNIVERSIDAD
DE DISEÑO Y
TECNOLOGÍA

LA
REVOLUCIÓN
DE ESNE



Premios
Nacionales
de Innovación
y de Diseño

