

## Proyectos 5

### Salvador Sunyer

Código: 105713  
Créditos. 6 ECTS  
Curso 3 Curso  
Semestre 1r Semestre  
Tipología OBLIGATORIO  
Materia Proyectos  
Fecha 6 september de 23, 13:05

Esta asignatura se imparte en: Catalán y Castellano  
Las tutorías se podrán realizar en: Catalán, Castellano e Inglés

## Índice de la Guía Docente

Recomendaciones.....	4
Contenidos.....	5
Evaluación.....	7
Competencias y Resultados de Aprendizaje .....	10

# Presentación de la asignatura

## Breve descripción

Esta asignatura de "creación audiovisual" será un espacio de juego y de exploración artística, así como de indagación personal mediante la expresión cinematográfica.

Partiendo de la filosofía "do it yourself", cada alumno realizará un total de 3 cortometrajes y aprenderá metodologías que le servirán para encarar cualquier tipo de encargo audiovisual futuro.

## Objetivos Formativos

El lenguaje audiovisual tiene gran preponderancia en nuestro día a día y la tendrá, aún más, en un futuro. Ya sea a nivel personal o profesional, hoy es imprescindible dominarlo desde una visión propia y consciente. Educar la mirada y ser partícipes de ese cosmos de imágenes en movimiento es algo básico en cualquier trabajo creativo, pero también es una prioridad en términos humanistas.

En base a esta premisa, los objetivos principales de la asignatura serán los siguientes:

- Fundamentar los principios básicos de la producción audiovisual y cinematográfica.
- Aprender el principio de autoría: tener una mirada propia y desarrollarla.
- Entender los métodos, herramientas y materiales que se aplican en el ámbito cinematográfico.
- Ser capaces de aplicar estos métodos/herramientas en cualquier campo de la creación audiovisual y el diseño profesional.
- Producir 3 piezas por alumno como resultado de todos los conocimientos adquiridos a lo largo de la asignatura.
- Analizar y debatir la dimensión ética y el impacto del medio en la sociedad.

# Recomendaciones

Dado que la adquisición de las competencias de la materia de proyectos es progresiva, se recomienda haber superado las asignaturas de Proyectos del curso anterior, así como aquéllas vinculadas a las competencias de carácter Audiovisual (como por ejemplo los Recursos Audiovisuales de segundo curso). En consecuencia:

- Tener nociones básicas de postproducción de vídeo y sonido.
- Tener un interés genuino en contenidos audiovisuales (cine, publicidad, videoclips, documentales, series, videoarte...)
- Entender el audiovisual no sólo como un medio sino como un fin en sí mismo.\*

\*Esta asignatura no se centrará tanto en los aspectos técnicos como en la dimensión conceptual de expresar ideas y emociones a través del lenguaje cinematográfico y tendrá un marcado enfoque práctico.

# Contenidos

La idea de fondo es demostrar que todos podemos ser "filmmakers" si cumplimos una serie de requisitos y nos ceñimos a una metodología.

-El primer ejercicio tendrá como objetivo principal crear una pieza audiovisual con material de archivo ya existente, "foundfootage", y con el consecuente guión y trabajo de postproducción.

-En el segundo, se implementará el rodaje y el alumnado deberá propiciar un "dispositivo dramático" documental para conseguir manipular su propio entorno con un objetivo establecido previamente.

-El tercero consistirá en la "intervención de un espacio público" real con el requisito de realizar un cortometraje final.

Aparte de estas prácticas, se trabajarán exhaustivamente todas las fases de producción (ideación, guión, preproducción, rodaje, postproducción de imagen y sonido), se harán tratamientos audiovisuales, se hablará de formatos, del concepto de autoría y del funcionamiento del mundo profesional (productoras, clientes, encargos...).

También se introducirán conceptos como las narrativas fragmentadas o la AI como nuevo paradigma.

# Metodología docente

El curso combinará las clases teóricas (siempre acompañadas con visionados de ejemplos para su análisis) con las tres grandes prácticas que lo vertebran: 3 piezas audiovisuales, de unos 3-6 minutos de duración, que dirigirá cada estudiante de forma independiente y con acompañamiento grupal.

## Actividades formativas

Se contempla la posibilidad de invitar a profesorado externo para enseñar contenido especializados como sería la “masterclass” de un director de fotografía o la visita a un estudio de postproducción de sonido relevantes del sector.\*

\* La asistencia será obligatoria pero no se evaluará la actividad aparte.

# Evaluación

## Sistema de Evaluación

El objetivo de la evaluación continua es que el estudiante pueda conocer su progreso académico a lo largo de su proceso formativo para permitirle mejorarlo. A partir de la segunda matrícula, la evaluación de la asignatura podrá consistir, a decisión del profesor(es), en una prueba de síntesis, que permite la evaluación de los resultados de aprendizaje previstos en la guía docente de la asignatura. En este caso, la calificación de la asignatura corresponderá a la calificación de la prueba de síntesis.

## Normativa General de Evaluación

// Para considerar superada una asignatura, será necesario que se obtenga una calificación mínima de 5,0.

// Una vez superada la asignatura, ésta no podrán ser objeto de una nueva evaluación.

// Se considerará "No Evaluable" (NA) el estudiante que no haya entregado todas las evidencias de aprendizaje o no haya asistido al 80% de las clases sin haber justificado las ausencias. En caso de ausencia justificada, el estudiante debe ponerse en contacto con el profesor en el momento de la reincorporación para determinar la recuperación de las actividades a las que no haya asistido.

// En caso de que el estudiante realice cualquier irregularidad que pueda conducir a una variación significativa de la calificación de un acto de evaluación, se calificará con 0 este acto de evaluación, con independencia del proceso disciplinario que se pueda instruir. En caso de que se produzcan diversas irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de esta asignatura será 0.

## Proceso de Revisión

La revisión puede solicitarse al profesorado se realizará según calendario lectivo.

## Normativa general

No se contemplan sistemas de reevaluación en los casos de las prácticas externas, los TFG, y las asignaturas/actividades formativas que, por su carácter eminentemente práctico, no lo permiten.

Para participar en la reevaluación el alumnado debe haber sido previamente evaluado en un conjunto de actividades cuyo peso equivalga a un mínimo de dos terceras partes de la calificación total de la asignatura o módulo.

## Criterios de Evaluación

La nota final de cada estudiante será un resultado de la siguiente suma de calificaciones:

- Asistencia a clase y puntualidad (20%)
- Actitud proactiva y participativa durante las clases (20%)
- Ejercicios finales presentados / demostrar en la práctica que se han alcanzado los conocimientos teóricos impartidos (60%)



# Bibliografía y Recursos

Visionar:

-Cousins, Mark, "The story of film", serie documental que se puede encontrar en la plataforma Film: [www.filmin.es/serie/the-story-of-film](http://www.filmin.es/serie/the-story-of-film)

Leer:

-Bazin, André, "¿Qué es el cine?", un libro sobre la naturaleza del lenguaje cinematográfico y el hecho creativo.

-Rosenbaum, Jonathan, "Mutaciones del cine contemporáneo", libro que aborda el cine de hoy y mañana, así como la evolución del lenguaje cinematográfico y su encaje en la industria.

# Competencias y Resultados de Aprendizaje

Evidencias relacionadas con la capacidad de desarrollo del aprendizaje del estudiante en la asignatura. Podemos diferenciar tres tipologías de competencias: básicas, específicas y transversales. Las competencias básicas vienen definidas por la Memoria del Grado. Las competencias específicas y transversales dependen de la materia a la que está vinculada la asignatura.

## COMPETENCIAS BÁSICAS

CB2 - Que los/las 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 la defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

CB4 - Que los/las estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado las habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

## COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE1. Analizar los objetos, comunicaciones gráficas y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar su viabilidad social, tecnológica y económica.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CE1.8. Observar y valorar críticamente los problemas de uso de un elemento del entorno inmediato para realizar un análisis previo al desarrollo de un proyecto de diseño

CE2. Evaluar usos y programar funciones, orientados a la concepción y formalización de proyectos de diseño.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CE2.2. Diseñar un programa de usos y funciones conducente al desarrollo de un proyecto de diseño.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CE5.2. Representar mediante el sistema más adecuado en función de cada proyecto las características del proyecto.