Comunicación audiovisual y cultura digital

Curso Académico: (2022 / 2023) **Fecha de revisión: 14/12/2022 10:38:30**

Departamento asignado a la asignatura: Departamento de Comunicación

Coordinador/a: WALZER MOSKOVIC, ALEJANDRA

Tipo: Optativa Créditos ECTS : 3.0

Curso : Cuatrimestre :

OBJETIVOS

1. Conocimiento de los problemas y debates actuales que atañen al sistema audiovisual.
2. Capacidad para analizar las similitudes y diferencias entre distintas expresiones de la comunicación audiovisual y la cultura digital.
3. Conocimiento del diseño y desarrollo de videojuegos desde una perspectiva narrativa.

Las competencias asociadas a la asignatura son:

CB1: 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.
CG4: Tener la capacidad para percibir críticamente el paisaje audiovisual que ofrece el universo comunicativo que nos rodea considerando los mensajes icónicos como fruto de un colectivo social, producto de las condiciones sociopolíticas, económicas y culturales de una época histórica determinada.
CG6: Tener la capacidad para definir y desarrollar temas de investigación o creación personal innovadora que puedan contribuir al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o su interpretación.
CE3: Adquirir capacidad analítica y crítica en relación con la imagen y el hecho audiovisual, mediante el conocimiento de teorías, formas, procesos y tendencias de la comunicación mediática y de la comunicación audiovisual.
CE5: Comprender e identificar los modelos comunicativos y narrativos de los medios audiovisuales y su relación con la sociedad y la cultura, teniendo en cuenta los derechos fundamentales y de igualdad entre hombres y mujeres, los principios de igualdad de oportunidades, y los valores propios de una cultura de la paz y los valores democráticos.

Los resultados de aprendizaje son los siguientes:

RA1: Haber adquirido conocimientos avanzados y demostrado una comprensión de los aspectos teóricos y prácticos y de la metodología de trabajo en el ámbito de la Comunicación audiovisual con una profundidad que llegue hasta la vanguardia del conocimiento.
RA3: Tener la capacidad de recopilar e interpretar datos e informaciones sobre las que fundamentar sus conclusiones incluyendo, cuando sea preciso y pertinente, la reflexión sobre asuntos de índole social, cultural, científica o ética en el ámbito de la Comunicación audiovisual.
RA6: Ser capaces de identificar sus propias necesidades formativas en su campo de estudio y entorno laboral o profesional y de organizar su propio aprendizaje con un alto grado de autonomía en todo tipo de contextos (estructurados o no).

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS: PROGRAMA

- Producción y circulación de representaciones audiovisuales en la cultura digital
- Comunicación audiovisual y redes sociales
- Videojuegos y nuevas narrativas

- Producción y circulación de representaciones audiovisuales en la cultura digital
- Comunicación audiovisual y redes sociales
- Videojuegos y nuevas narrativas

ACTIVIDADES FORMATIVAS, METODOLOGÍA A UTILIZAR Y RÉGIMEN DE TUTORÍAS

Combinación de enseñanzas teóricas (3ECTS) y aplicación a la práctica al desarrollo de proyectos (3ECTS) sobre el marco conceptual asimilado durante las clases magistrales. Se realizarán diversos trabajos prácticos después de cada sesión teórica. El régimen de tutorías es el establecido por normativa de la Universidad, con fijación de horarios y difusión en Aula Global.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

Peso porcentual del Examen/Prueba Final:	0
Peso porcentual del resto de la evaluación:	100

- Trabajo final grupal: 70% de la nota final.
- Trabajo individual/grupal en clase: 15%.
- Actitud y participación en debates y trabajo de preparación de las clases por parte del alumno: 15%.

Criterios básicos de evaluación:
- Presentación y pitch del proyecto en clase.
- Adecuación del trabajo a los contenidos de la asignatura.
- Corrección y propiedad léxica y expresiva (evitar errores gramaticales u ortográficos).

Para superar la asignatura será necesario que el/la estudiante obtenga entre los dos trabajos obligatorios una nota mínima equivalente al 50% de la puntuación total.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Benítez, M. I. El juego como herramienta de aprendizaje, Innovación y experiencas educativas, 2017

- Buren, R. Guion de videojuegos, Síntesis, 2017

- Díez Puertas, E. Narrativa Fílmica. Escribir la pantalla, pensar la imagen, Fundamentos, 2014

- Flanagan, M. Critical Play. Radical Games design, The MIT Press, 2009

- Huizinga, J. Homo ludens, Alizanza Editorial, 2017

- Latorre, O. P. El lenguaje videolúdico: análisis de la significación del videojuego, Laertes, 2012