

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Producción Audiovisual
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual
Escuela/ Facultad	Facultad de Ciencias Económicas, Empresariales y de la Comunicación
Curso	Segundo
ECTS	6 ECTS
Carácter	Obligatorio
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Presencial
Semestre	Segundo Semestre
Curso académico	2024/2025
Docente coordinador	Antonio Alonso

2. PRESENTACIÓN

Asimilación de las dinámicas del rodaje de producciones audiovisuales. Estudio de las distintas particularidades de las múltiples producciones, llevando a cabo proyectos en los que unir los distintos roles de la producción con la parte teórica que los justifica.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias básicas:

- 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.
- CB2: 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.
- CB4: Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- CB5: Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Competencias generales:

- CG1: Capacidad para identificar, interpretar, formular y solucionar problemas que se plantean en el ámbito de la Comunicación Audiovisual.
- CG2: Capacidad para entender y transmitir en productos audiovisuales las diferentes realidades sociales, culturales y políticas, y aplicar la normativa vigente desde un punto de vista abierto y tolerante.
- CG3: Capacidad para desarrollar proyectos y productos audiovisuales.

- CG4: Capacidad para aplicar las nuevas tecnologías en entornos profesionales en el ámbito de la Comunicación Audiovisual.
- CG5: Capacidad para actuar según los derechos fundamentales y el derecho de igualdad entre hombres y mujeres, la igualdad de oportunidades y accesibilidad universal de las personas con discapacidad y con los valores propios de una cultura de la paz y de valores democráticos en un entorno de comunicación audiovisual. **Competencias transversales:**
- CT1: Aprendizaje Autónomo: Habilidad para 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.
- CT3: Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones: ser capaz de valorar y entender posiciones distintas, adaptando el enfoque propio a medida que la situación lo requiera.
- CT4: Capacidad de análisis y síntesis: ser capaz de descomponer situaciones complejas en sus partes constituyentes; también evaluar otras alternativas y perspectivas para encontrar soluciones óptimas. La síntesis busca reducir la complejidad con el fin de entenderla mejor y/o resolver problemas.
- CT6: Comunicación oral/ comunicación escrita: capacidad para transmitir y recibir datos, ideas, opiniones y actitudes para lograr comprensión y acción, siendo oral la que se realiza mediante palabras y gestos y, escrita, mediante la escritura y/o los apoyos gráficos.
- CT7: Conciencia de los valores éticos: Capacidad para pensar y actuar según principios universales basados en el valor de la persona que se dirigen a su pleno desarrollo y que conlleva el compromiso con determinados valores sociales.
- CT8: Gestión de la información: Capacidad para buscar, seleccionar, analizar e integrar información proveniente de fuentes diversas.

Competencias específicas:

- CE1. Conocimiento de la estructura jerárquica específica de la industria audiovisual a nivel nacional e internacional, así como las peculiaridades de este sector, y su papel en la economía global.
- CE2. Conocimiento de las principales técnicas narrativas para aplicarlas en el proceso de generación de contenidos de ficción audiovisual.
- CE3. Conocimiento de las herramientas tecnológicas, cómo utilizarlas y aplicarlas a la comunicación audiovisual
- CE4. Capacidad de analizar, reflexionar y explicar de manera crítica aspectos objetivos sobre productos audiovisuales.
- CE5. Conocimiento de la evolución histórica de la comunicación audiovisual en los diferentes procesos de transformación social, tecnológica y económica que ha tenido en los diversos campos de las industrias culturales.
- CE6. Capacidad para aplicar técnicas creativas en el diseño de productos audiovisuales de manera innovadora.
- CE7. Conocimiento de las herramientas tecnológicas, desde equipos audiovisuales hasta el hardware y software específicos que se requieren para la creación, producción, intercambio de proyectos y emisión de productos audiovisuales.
- CE8. Conocimiento de las técnicas y usos del diseño gráfico aplicado a los medios de comunicación y a los nuevos entornos audiovisuales según criterios estéticos, audiovisuales, artísticos, etc., aportando valor a cada proyecto a través del proceso creativo.
- CE9. Capacidad para utilizar herramientas digitales propias aplicadas a la generación de contenidos audiovisuales multiplataforma.
- CE10. Conocimiento de los fundamentos y técnicas de la fotografía y su aplicación para la creación de imágenes digitales.
- CE12. Conocimiento de los recursos lingüísticos y las técnicas de la comunicación audiovisual para su aplicación en la realización de producciones audiovisuales.

- CE13. Capacidad de reconocer y aplicar la normativa legal básica, la ética y la deontología en el sector de la comunicación audiovisual en su conjunto.
- CE14. Conocimiento de las herramientas técnicas para elegir las más adecuadas en el desarrollo de proyectos de animación tanto en 2D como en 3D.
- CE15. Capacidad para idear, plasmar y desarrollar proyectos audiovisuales teniendo en cuenta los entornos sociales en los que se desarrollará el proyecto.
- CE16. Capacidad para emprender y crear empresas audiovisuales, conociendo todos los procesos de los modelos de negocio y distribución de los productos audiovisuales actuales.
- CE17. Capacidad y habilidad para crear efectos especiales en producciones audiovisuales.
- CE18. Capacidad para detectar las tendencias de cada una de las disciplinas de la comunicación en su aplicación al sector audiovisual.
- CE19. Conocimiento de las herramientas técnicas utilizadas en la grabación, postproducción y reproducción del sonido en todas sus formas en los diferentes tipos de industrias audiovisuales.
- CE20. Capacidad para innovar, analizar y criticar las nuevas propuestas y productos en los medios audiovisuales y otros soportes a la hora de crear nuevos formatos audiovisuales.
- CE21. Capacidad para conocer y aplicar correctamente el idioma del inglés tanto oral como escrito en el ámbito profesional como herramienta básica de la industria audiovisual.
- CE22. Conocimiento del uso correcto del español tanto oral como escrito como elemento de transmisión de información en el ámbito audiovisual y en el campo profesional.

Resultados de aprendizaje:

- RA1: Generar conocimientos y habilidades vinculadas al sector audiovisual y las distintas fases que conforman sus proyectos.
- RA2: Asimilar las dinámicas de rodaje de las distintas producciones audiovisuales.
- RA3: Estudiar las distintas particularidades de las múltiples tipologías de las producciones.
- RA4: Realizar proyectos audiovisuales enfocados a entender y poner en práctica las distintas partes de las que se componen las producciones audiovisuales.
- RA5: Desarrollar las competencias generales.

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
CB1, CB2, CB4, CB5, CG1, CG3, CG4, CG5, CT1, CT3, CT4, CT6, CT8, CE1, CE2, CE3, CE4, CE5, CE6, CE7, CE8, CE9, CE10, CE12, CE13, CE14, CE15, CE16, CE18, CE19, CE20, CE22	RA1: Generar conocimientos y habilidades vinculadas al sector audiovisual y las distintas fases
CB2, CB4, CB5, CG1, CG2, CG3, CG4, CT1, CT3, CT4, CT6, CE1, CE2, CE3, CE4, CE6, CE7, CE8, CE9, CE10, CE12, CE13, CE14, CE15, CE16, CE17, CE18, CE19, CE20, CE22	RA2: Asimilar las dinámicas de rodaje de las distintas producciones audiovisuales.

CB1, CB2, CB4, CB5, CG1, CG2, CG3, CG4, CT1, CT3, CT4, CT6, CT7, CT8, CE1, CE2,	RA3: Estudiar las distintas particularidades de las múltiples tipologías de las producciones.
CE3, CE4, CE5, CE6, CE7, CE9, CE10, CE12, CE13, CE14, CE19, CE20, CE21, CE22	
CB1, CB2, CB4, CB5, CG1, CG2, CG3, CG4, CG5, CT1, CT3, CT4, CT6, CE1, CE2, CE3, CE4, CE5, CE6, CE7, CE8, CE9, CE10, CE12, CE13, CE14, CE15, CE16, CE17, CE18, CE19, CE20, CE21, CE22	RA4: Realizar proyectos audiovisuales enfocados a entender y poner en práctica las distintas partes de las que se componen las producciones audiovisuales.
CB1, CB2, CB4, CB5, CG1, CG2, CG3, CG4, CG5, CT1, CT3, CT4, CT6, CT7, CT8, CE1, CE2, CE3, CE4, CE5, CE6, CE7, CE8, CE9, CE10, CE12, CE13, CE14, CE15, CE16, CE17, CE18, CE19, CE20, CE21, CE22	RA5: Desarrollar las competencias generales.

4. CONTENIDOS

La materia está organizada en cinco unidades de aprendizaje:

UA 1. INTRODUCCIÓN A LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

UA2. LA CONCEPCIÓN DEL PRODUCTO

UA 3. ENTORNO FINANCIERO DE LA PRODUCCIÓN

UA 4. LAS FASES DE LA PRODUCCIÓN

UA 5. PRODUCTOS Y PROCESOS DE PRODUCCIÓN

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- Aprendizaje cooperativo
- Aprendizaje basado en proyectos
- Flipped classroom

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

Actividad formativa	Número de horas
Trabajo autónomo	32 h
Elaboración y Diseño de Proyectos	15 h
Elaboración de Informes y escritos	10 h
Actividades en talleres y/o laboratorios	30 h
Análisis de casos, resolución de problemas, elaboración de proyectos, simulación.	20 h
Debates y coloquios	10 h
Lecciones Magistrales	18 h
Lecciones Magistrales Asíncronas	5 h
Tutoría Grupal	10 h
TOTAL	150

7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

Modalidad presencial:

Sistema de evaluación	Peso
Prácticas de laboratorio	30%
Proyectos	30%
Exposición oral	20%
Pruebas presenciales de conocimiento	20%

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 5,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 5,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del docente, o bien aquellas que no fueron entregadas.

8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
Micropresentación idea producto audiovisual	Semana 4-5
Elaboración de desgloses de guion sobre secuencias cinematográficas reales con guion literario como soporte.	Semana 6-7
Introducción a las presentaciones en Pitching sobre proyectos presentados durante el año en curso en Eventos Internacionales. Exposición oral.	Semana 9-10
Proyecto grupal creación de una productora.	Semana 12-13
Informe ¿cómo financiar un proyecto audiovisual en España?	Semana 14-15
Pitching final presentación de proyecto	Semana 16-17
Prueba objetiva de los conocimientos adquiridos sobre la Producción Audiovisual	Semana 18

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

9. BIBLIOGRAFÍA

La obra de referencia para el seguimiento de la asignatura es:

ÁLVAREZ MONZONCILLO, J.M. et al., La industria cinematográfica en España (1980-1991), Madrid, Fundesco, Ministerio de Cultura, 1993.

BERNSTEIN, S, Técnicas de producción cinematográfica, México, Grupo Noriega Editores, 1993

CUEVAS PUENTE, A. Economía cinematográfica. La producción y el comercio de películas, Madrid, Imaginógrafo, 1999.

DADEK, W. Economía cinematográfica, Madrid, Rialp, 1962

ÉCIJA ABOGADOS, Cómo producir, distribuir y financiar una obra audiovisual, Exportfilm, Madrid 2000

ÉCIJA ABOGADOS, Derecho del entretenimiento, Thomson-Aranzadi, Cizur Menor (Navarra), 2003.

FERNÁNDEZ DÍEZ, F. y MARTÍNEZ ABADÍA, J, La dirección de producción para cine y televisión, Barcelona, Ediciones Paidós, 1994.

GUERRA, A. Prudosoft. Tomo II. Manual de producción, Madrid, M-SOFT, 1994.

- JACOSTE QUESADA, J. G. El productor cinematográfico, Madrid, Síntesis, 1996.
- MARZAL, José Javier y LÓPEZ CANTOS, Francisco. Teoría y técnica de la producción audiovisual, Tirant lo blanc, 2008
- MOLLA, Diego, La producción cinematográfica, Barcelona, Universitat Oberta de Catalunya, 2012.
- PARDO, Alejandro, "Producción", en SÁNCHEZ-ESCALONILLA, Antonio (coord.), Diccionario de creación cinematográfica, Ariel, Barcelona, 2003, pp. 150-220
- PARDO, Alejandro, El oficio de producir películas: el estilo Puttnam, Ariel, Barcelona, 2003
- PARDO, A. Fundamentos de producción y gestión de proyectos audiovisuales. Pamplona, Universidad de Navarra. 2014
- POVEDA CRIADO, Miguel Ángel, Producción de ficción en cine y TV, edición personal, 2013
- REA, P. W, Producción y dirección de cortometrajes y videos, Madrid, IORTV, 1998
- SOLAROLI, L, Cómo se organiza un film, Madrid, Rialp, 1971
- SQUIRE, Jason (Ed.), El juego de Hollywood: The Movie Business Book, Madrid, T&B, 2006.
- TESA, Pablo de, Desarrollo de proyectos audiovisuales, Geka/Nobuko, 2012
- VALLÉS COPEIRO DEL VILLAR, A. Historia de la política de fomento del cine español, Valencia, Institut Valencià de Cinematografia Ricardo Muñoz Suay, 2000

10. UNIDAD DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA, DIVERSIDAD E INCLUSIÓN

Estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo:

Las adaptaciones o ajustes curriculares para estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo, a fin de garantizar la equidad de oportunidades, serán pautadas por la Unidad de Atención a la Diversidad (UAD).

Será requisito imprescindible la emisión de un informe de adaptaciones/ajustes curriculares por parte de dicha Unidad, por lo que los estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo deberán contactar a través de: unidad.diversidad@universidadeuropea.es al comienzo de cada semestre.

11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tú opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.