

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Composición Audiovisual
Titulación	Grado en Animación
Escuela/ Facultad	Arquitectura, Ingeniería y Diseño
Curso	Segundo
ECTS	6 ECTS
Carácter	Básica
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Presencial
Semestre	Primer semestre
Curso académico	2022/2023
Docente coordinador	Álvaro Daza Hernández

2. PRESENTACIÓN

Esta asignatura forma al estudiante en el conocimiento del lenguaje audiovisual y el desarrollo de las técnicas de composición, montaje y edición de una producción audiovisual. Permite al alumno conocer los principios de la narrativa audiovisual y aplicarlo al desarrollo de proyectos digitales.

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.
- CB3: 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.
- 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 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.
- CT2: Autoconfianza: Capacidad para valorar nuestros propios resultados, rendimiento y capacidades con la convicción interna de que somos capaces de hacer las cosas y los retos que se nos plantean.
- CT5: Capacidad para aplicar los conocimientos a la práctica, para utilizar los conocimientos adquiridos en el ámbito académico en situaciones lo más parecidas posibles a la realidad de la profesión para la cual se están formando.
- 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.
- CT10: Iniciativa y espíritu emprendedor: Capacidad para acometer con resolución acciones dificultosas o azarosas. Capacidad para anticipar problemas, proponer mejoras y perseverar en su consecución. Preferencia por asumir y llevar a cabo actividades.
- CT12: Razonamiento crítico: Capacidad para analizar una idea, fenómeno o situación desde diferentes perspectivas y asumir ante él/ella un enfoque propio y personal, construido desde el rigor y la objetividad argumentada, y no desde la intuición.
- CT14: Innovación-Creatividad: Capacidad para proponer y elaborar soluciones nuevas y originales que añaden valor a problemas planteados, incluso de ámbitos diferentes al propio del problema.
- CT16: Toma de decisiones: Capacidad para realizar una elección entre las alternativas o formas existentes para resolver eficazmente diferentes situaciones o problemas.

Competencias específicas:

- CE6: Conocimiento de los principios de la narrativa en relación con los medios audiovisuales animados y su especificidad cultural.
- CE10: Poseer conocimientos básicos de gestión de proyectos de los procesos de diseño y desarrollo de un producto animado.

- CE21: Conocimiento para aplicar los principios de la narrativa audiovisual a la creación de contenidos digitales animados.
- CE22: Aplicación de los conocimientos de composición y narrativa audiovisual a la realización, planificación y edición de secuencias y planos animados.

Resultados de aprendizaje:

- RA1: Aplicar conocimientos de composición y narrativa audiovisual a la realización, planificación y edición de secuencias y planos.
- RA2: Conocer y aplicar los principios de narrativa audiovisual a la creación de contenidos digitales.

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, CB3, CB4, CB5 CT1, CT2, CT5, CT6, CT10, CT12, CT14, CT16 CE10, CE22	RA1: Aplicar conocimientos de composición y narrativa audiovisual a la realización, planificación y edición de secuencias y planos.
CB1, CB2, CB3, CB4, CB5 CT1, CT2, CT5, CT10, CT12, CT14, CT16 CE6, CE21	RA2: Conocer y aplicar los principios de narrativa audiovisual a la creación de contenidos digitales.

4. CONTENIDOS

La materia está organizada en seis unidades de aprendizaje, las cuales, a su vez, están divididas en temas:

- Unidad 1: Discurso Audiovisual
- Unidad 2: Planificación y Angulaciones
- Unidad 3: Profundidad de Campo
- Unidad 4: Los recursos Compositivos
- Unidad 5: La Luz y el Color
- Unidad 6: La Continuidad
- Unidad 7: Conceptos de Guion
- Unidad 8: El Ritmo y el Montaje
- Unidad 9: El Poder del Sonido
- Unidad 10: La Escenografía

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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

- Clase magistral.
- Aprendizaje basado en proyectos (PBS).
- Aprendizaje basado en enseñanzas de taller.

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:

Modalidad presencial:

Actividad formativa	Número de horas
Clases magistrales	50
Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	35
Trabajo autónomo	40
Tutoría, seguimiento académico y evaluación	25
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
Entrega y presentación de trabajos	45%
Proyecto Final	30%
Prueba de Conocimiento	25%

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 4,0 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:

- Entregar el 100% de las actividades solicitadas durante la convocatoria ordinaria. Solo se entregarán aquellas que no hayan sido entregadas durante la convocatoria ordinaria o que, aun habiendo sido entregadas, estén suspendidas.
- Entregar el 100% de las actividades solicitadas durante la convocatoria extraordinaria.
- Obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.
- Será necesario obtener una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba de evaluación (examen), para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

8. CRONOGRAMA

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

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1. Encuadres, Angulaciones y Movimientos	Semana 2-3
Actividad 2. Profundidad de campo	Semana 4-5
Actividad 3. Análisis compositivo	Semana 6-7
Actividad 4. Clip de Continuidad	Semana 9-10
Actividad 5. El Montaje	Semana 13-14
Actividad 6: Proyecto Final	Semana 16-19
Actividad 7. Prueba de conocimientos	Semana 19

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

9. BIBLIOGRAFÍA

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- APARICI, R; GARCÍA MATILLA, A.; FERNÁNDEZ, J.; y OSUNA, S. (2011): La Imagen. Análisis y Representación de la Realidad. Barcelona: Gedisa.
- Marquès, P. (2010) Teoría de la comunicación. Introducción al lenguaje audiovisual. Barcelona: UAB.
- Casetti, F. y Di Chio, F. (1991). Cómo analizar un film. Barcelona: Paidós.
- Diez Puertas, E. (2006). Narrativa fílmica. Escribir la pantalla, pensar la imagen. Madrid: Editorial Fundamentos.

10. UNIDAD DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

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.