



## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

<b>Grado/Máster en:</b>	Máster Universitario en CREACIÓN AUDIOVISUAL Y ARTES ESCÉNICAS por la Universidad de Málaga
<b>Centro:</b>	Facultad de Ciencias de la Comunicación
<b>Asignatura:</b>	COMUNICACIÓN, CULTURA DIGITAL E INNOVACIÓN
<b>Código:</b>	101
<b>Tipo:</b>	Obligatoria
<b>Materia:</b>	FUNDAMENTOS DE INVESTIGACIÓN EN COMUNICACIÓN
<b>Módulo:</b>	FUNDAMENTOS DE INVESTIGACIÓN EN COMUNICACIÓN
<b>Experimentalidad:</b>	
<b>Idioma en el que se imparte:</b>	Español
<b>Curso:</b>	1
<b>Semestre:</b>	1
<b>Nº Créditos:</b>	3
<b>Nº Horas de dedicación del estudiante:</b>	75
<b>Tamaño del Grupo Grande:</b>	
<b>Tamaño del Grupo Reducido:</b>	
<b>Página web de la asignatura:</b>	

## EQUIPO DOCENTE

<b>Departamento:</b>	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD
<b>Área:</b>	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
Coordinador/a: MIGUEL DE AGUILERA MOYANO	deaguilera@uma.es	952133278	2.43 Sala de Profesorado - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	
FRANCISCO AURELIO ESTEVEZ REGIDOR	festevez@uma.es	952131771	-	

## RECOMENDACIONES Y ORIENTACIONES

Lecturas críticas que permitan comprender el marco de actuación y vincular la creación con la emoción

## CONTEXTO

El marco en el que se producen las actividades comunicacionales y creativas: la cultura digital

## COMPETENCIAS

### 1 Competencias generales y básicas.

#### competencias básicas

- 1.1 Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
- 1.2 Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
- 1.4 Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades
- 1.5 Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

#### competencias generales

- 1.1 Acceder a la literatura científica, bases de datos, fuentes documentales e información de alto nivel existente en Ciencias Sociales y Humanidades relacionadas con las artes escénicas y la Comunicación Audiovisual.
- 1.2 Definir temas de estudio y práctica con los que se contribuya a desarrollar la creación en la comunicación audiovisual y las artes escénicas.
- 1.3 Desarrollar la capacidad crítica, analítica y reflexiva en relación al discurso audiovisual y de las artes escénicas.

### 3 Competencias específicas.

- 3.8 Conocimiento de las teorías de la representación y de la recepción audiovisual y de los espectáculos
- 3.9 Capacidad de interrelación desde el punto de vista crítico entre las artes audiovisuales y las del espectáculo.
- 3.10 Capacidad para definir temas de investigación que puedan contribuir al conocimiento, avance y debate en torno a la creación audiovisual y las artes escénicas.

## CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

**Los contextos de la Modernidad y la Postmodernidad: funciones y esferas culturales.**

**Poder y mercado, usuarios y cyborgs. Actores, discursos**



**La cultura digital: elementos y conceptos.**

**Canon, Modernidad y Postmodernidad: teoría y crítica del texto cultural y creativo.**

**Globalización, Comparatismo y Cultura española: mitos culturales e invención estética.**

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

### Actividades presenciales

#### Actividades expositivas

- Lección magistral
- Conferencia
- Conferencia
- Otras actividades expositivas

## ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE / CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La asignatura busca sentar ciertas bases esenciales para el conocimiento de los fenómenos comunicacionales y culturales de nuestros días, examinando las bases que condicionan la cultura y la comunicación en los contextos de la Modernidad y la Postmodernidad, así como los actores y elementos principales que en esos fenómenos intervienen y el tipo de prácticas a que den lugar. Se busca lograr una comprensión suficiente de la cultura digital y de las actividades de creación en ese marco.

### PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

La metodología docente descansará sobre todo en las exposiciones de los profesores, que presentarán las ideas y conocimientos esenciales para conocer la asignatura. Además, se potenciará la reflexión de los alumnos y su participación en clase; que a su vez se apoyará en lecturas que los profesores facilitarán a los alumnos, así como en el otro material que se facilitará a los alumnos a través del campus virtual.

La evaluación será continua y tendrá en cuenta todos los aspectos que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El aprendizaje de los contenidos será evaluado junto a aquellas habilidades y destrezas necesarias para poner en práctica los conocimientos adquiridos. El sistema de evaluación tendrá en cuenta la asistencia a las clases, así como la participación y la calidad de las aportaciones en el espacio de debate y en las tutorías. Asimismo, los alumnos tendrán que presentar obligatoriamente un trabajo dentro del módulo al que pertenece la asignatura. Este trabajo consistirá en un comentario crítico de un texto o textos, y será definido y delimitado en el desarrollo de las sesiones del curso, y será supervisado en todo momento por el profesor.

La nota mínima para superar la asignatura será un 5 sobre 10 puntos. El 70% de la calificación final se obtendrá con el trabajo que presente cada estudiante y el 30% restante se obtendrá con la asistencia y participación en las clases.

La evaluación de los alumnos a tiempo parcial descansará en los mismos criterios que para los demás alumnos, aunque se tendrá en menor consideración aspectos tales como la asistencia a clase o la participación en clase. De manera que el trabajo que presente el estudiante representará el 80% de su nota mientras que de la asistencia y participación en clase se obtendrá el 20% de la calificación final.

Estudiantes a tiempo parcial.

Aquellos estudiantes que sean reconocidos por la UMA como estudiantes a tiempo parcial deberán ponerse en contacto con el coordinador en un plazo máximo de 10 días a partir del comienzo de la docencia, para establecer el plan de trabajo, seguimiento y evaluación de la materia. En caso de que el/la estudiante no estableciera este contacto en el plazo establecido, las formas de evaluación y seguimiento de la materia serán las mismas que para el estudiantado en régimen de dedicación general.

Los anteriores criterios de evaluación se aplicarán a la primera convocatoria. En todas las demás convocatorias la nota final se obtendrá en su totalidad mediante un trabajo final que el estudiante presente. Ese trabajo se realizará apoyándose en las lecturas que los profesores indiquen a los estudiantes, que incluirán algún texto científico así como los apuntes que los profesores ponen a disposición de los estudiantes en el campus virtual.

## BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

### Básica

- Albaladejo Mayordomo, Tomás, Literatura y tecnología digital: producción, mediación, interpretación, Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 2009.
- Pierre Lévy (2007):Cibercultura. La cultura de la sociedad digital. Barcelona, Anthropos.
- Richard Rogers (2013): Digital Methods. Massachusetts, MIT Press.
- Rodríguez de las Heras, A., Los estilitas de la sociedad tecnológica, Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 2009.
- Zygmunt Bauman (2013): La cultura en el mundo de la modernidad líquida. Madrid, FCE

## DISTRIBUCIÓN DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

### ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL

Descripción	Horas	Grupo grande	Grupos reducidos
Otras actividades expositivas	2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Conferencia	1.5	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Conferencia	4	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Descripción	Horas	Grupo grande	Grupos reducidos
Lección magistral	15	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL</b>		<b>22.5</b>	

**ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL**

Descripción	Horas
<b>TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL</b>	<b>45</b>
<b>TOTAL HORAS ACTIVIDAD EVALUACIÓN</b>	<b>7.5</b>
<b>TOTAL HORAS DE TRABAJO DEL ESTUDIANTE</b>	<b>75</b>

**ADAPTACIÓN A MODO VIRTUAL POR COVID19****ACTIVIDADES FORMATIVAS****PREÁMBULO GENERAL DE LA FACULTAD CON APLICACIÓN A LA ASIGNATURA.**

El estudiantado deberá asistir presencialmente a la Facultad, atendiendo al cronograma de reparto en grupos establecido por el centro. Cuando el profesorado que imparte un grupo/asignatura pertenezca a grupo de riesgo y decida que su docencia síncrona la llevará a cabo en espacio diferente al aula/laboratorio asignado, el estudiantado podrá elegir cualquier lugar para el seguimiento de la clase. No obstante y para evitar desplazamientos, falta de dispositivos móviles u otros inconvenientes, el centro abrirá el aula consignada en el horario, para que desde ese lugar pueda ser visionada por el grupo correspondiente, proyectando la sesión a través de los medios del propio aula. En esta asignatura los grupos que en su caso establezcan las autoridades académicas se llevarán a cabo bajo los parámetros del párrafo anterior y de los siguientes. Al igual que ocurre en situación de normalidad, el estudiantado no puede compartir, distribuir, ni utilizar para otros fines fuera de su propia formación personal e individual, ninguna imagen ni grabación de la docencia impartida. El incumplimiento de esta norma atenta contra el derecho de imagen tanto del profesorado como del alumnado y puede derivar en consecuencias legales.

**ACTIVIDADES FORMATIVAS.**

En el caso de que se den de nuevo esas circunstancias especiales de índole sanitaria que así lo exijan, el método de aprendizaje será básicamente el mismo tanto para la modalidad (A) (escenario bimodal) híbrida o semipresencial como para la modalidad (B) (escenario virtual) sólo virtual. En uno y otro caso el profesor facilitará una serie de documentos: presentaciones (power point o formatos semejantes), que comentará de forma sincrónica en el horario asignado a las clases. En el caso de la modalidad A, el comentario de esas presentaciones se realizará presencialmente, ante el número de estudiantes que las autoridades académicas determinen, y de forma virtual ante los restantes estudiantes que no puedan estar en ese momento en clase físicamente, según establezcan las autoridades académicas. En el caso de la modalidad B, el comentario de esas presentaciones se realizará sólo mediante videoconferencia sincrónica. Tanto en una modalidad como en otra la asistencia a las clases será obligatoria.

Además, el profesorado facilitará a los estudiantes textos que puedan leer esos estudiantes tanto para complementar la comprensión y seguimiento de las presentaciones que comente el profesor cuanto para preparar el comentario crítico que habrá de presentarse para la evaluación de la asignatura.

Las actividades se desarrollarán en modo presencial en el aula y horario establecidos en los horarios. El profesor/a interactuará en el aula con el grupo determinado por el centro en esa semana, mientras el resto del grupo sigue la sesión sincrónicamente on-line. La siguiente semana acudirán al aula el grupo que en la anterior no lo hizo, y será el primero el que siga la sesión sincrónicamente on-line. En caso de que haya que acudir al modo Virtual pues las autoridades determinaran confinamiento, el único cambio será que se modificará la interacción y que no se llevará a cabo en el aula/laboratorio, sino que será on-line para todos los grupos y para todo el profesorado, respetando los horarios y contenidos. Se potenciará la acción tutorial y los mecanismos que permitan obtener el feedback necesario sobre la comprensión de la materia; tanto las tutorías como los mecanismos de feedback serán a través del campus virtual de la UMA o de las herramientas habilitadas al efecto por la Universidad, con videoconferencias y audioconferencias, así como uso de los Foros

**PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN**

El procedimiento de evaluación en este caso, tanto en la modalidad A como en la B, será el mismo que el planteado para la asignatura en el escenario de normalidad, es decir, en circunstancias normales -sin afectación por el covid 19-, basado así en la evaluación continua mediante la asistencia -con presencia física o virtual- a clase y la participación en ella mediante los espacios de debate que el profesorado habilite (como la herramienta Foros) y en las tutorías, así como en la presentación de un trabajo final -ese trabajo se presentará en todo caso de modo telemático, a través de la herramienta Tareas del campus virtual-.

**ESTUDIANTES A TIEMPO PARCIAL.**

La evaluación de los alumnos a tiempo parcial descansará en los mismos criterios que para los demás alumnos, aunque se tendrá en menor consideración aspectos tales como la asistencia a clase o la participación en clase. De manera que el trabajo que presente el estudiante representará el 80% de su nota mientras que de la asistencia y participación en clase se obtendrá el 20% de la calificación final. Aquellos estudiantes que sean reconocidos por la UMA como estudiantes a tiempo parcial deberán ponerse en contacto con el coordinador de la asignatura en un plazo máximo de 10 días a partir del comienzo de la docencia, para establecer el plan de trabajo, seguimiento y evaluación de la materia. En caso de que el/la estudiante no estableciera este contacto en el plazo establecido, las formas de evaluación y seguimiento de la materia serán las mismas que para el estudiantado en régimen de dedicación general.

Los anteriores criterios de evaluación se aplicarán a la primera convocatoria. En todas las demás convocatorias la nota final se obtendrá en su totalidad mediante un trabajo final que el estudiante presente. en todo caso por medios telemáticos Ese trabajo se realizará apoyándose en las lecturas que los profesores indiquen a los estudiantes, que incluirán algún texto científico así como los apuntes que los profesores ponen a disposición de los estudiantes en el campus virtual.

**CONTENIDOS**

Los contenidos serán idénticos en cualquier de los tres escenarios distinguidos por las autoridades académicas (de Normalidad, Bimodal, Virtual), es decir, tanto en circunstancias normales como, si se diera el caso, en las modalidades A y B.

**TUTORÍAS**



---

Las tutorías serán en todo caso (en cualquiera de los tres escenarios) virtuales, organizando el profesor con citas previas las tutorías individuales y colectivas.



## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

<b>Grado/Máster en:</b>	Máster Universitario en CREACIÓN AUDIOVISUAL Y ARTES ESCÉNICAS por la Universidad de Málaga
<b>Centro:</b>	Facultad de Ciencias de la Comunicación
<b>Asignatura:</b>	SEMINARIO DE TENDENCIAS AVANZADAS EN INVESTIGACIÓN EN COMUNICACIÓN
<b>Código:</b>	102
<b>Tipo:</b>	Obligatoria
<b>Materia:</b>	FUNDAMENTOS DE INVESTIGACIÓN EN COMUNICACIÓN
<b>Módulo:</b>	FUNDAMENTOS DE INVESTIGACIÓN EN COMUNICACIÓN
<b>Experimentalidad:</b>	
<b>Idioma en el que se imparte:</b>	Español
<b>Curso:</b>	1
<b>Semestre:</b>	0
<b>Nº Créditos:</b>	3
<b>Nº Horas de dedicación del estudiante:</b>	75
<b>Tamaño del Grupo Grande:</b>	
<b>Tamaño del Grupo Reducido:</b>	
<b>Página web de la asignatura:</b>	

## EQUIPO DOCENTE

<b>Departamento:</b>	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD
<b>Área:</b>	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
Coordinador/a: ANA SEDENO VALDELLOS	valdellos@uma.es	952137619	2.21 Despacho profesorado - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	
JAVIER RAMÍREZ SERRANO	javierramirezserrano@ucm.es		-	

## RECOMENDACIONES Y ORIENTACIONES

Es conveniente que el alumnado conozca los diferentes modelos de evaluación en comunicación audiovisual, periodismo y relaciones públicas y publicidad.

## CONTEXTO

Esta asignatura se corresponde al Plan de estudio del Máster Creación Audiovisual y Artes Escénicas y tiene el carácter de obligatoria para los estudiantes que cursan el Máster. El Seminario de Tendencias Avanzadas de Investigación se concibe con el fin de permitir que los estudiantes del master conozcan periódicamente algunas de las tendencias de mayor interés en la investigación comunicacional. El desarrollo de este Seminario se plantea en colaboración con sendos master que se organizan paralelamente en la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de Málaga (centrados en especial en ofrecer formación relacionada, respectivamente, con el periodismo y la publicidad y las relaciones públicas). El propósito es invitar a destacados investigadores del campo de las comunicaciones (así como, ocasionalmente, a científicos de otros campos del saber -sobre todo de las ciencias sociales-) para que expongan ante los estudiantes de master sus investigaciones actuales, atendiendo sobre todo a los siguientes elementos: el objeto de estudio y su construcción por el investigador, los fundamentos en los que descansa el estudio de ese fenómeno y el modo en que se lleva a cabo (método). Así, los estudiantes conocerán cómo algunos destacados investigadores articulan esos tres elementos esenciales en todo proceso investigador, además de estar al tanto de los trabajos desarrollados en algunas de las líneas de investigación más relevantes en el campo de la comunicación.

## COMPETENCIAS

### 1 Competencias generales y básicas.

#### competencias básicas

- 1.1 Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
- 1.5 Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

#### competencias generales

- 1.1 Acceder a la literatura científica, bases de datos, fuentes documentales e información de alto nivel existente en Ciencias Sociales y Humanidades relacionadas con las artes escénicas y la Comunicación Audiovisual.
- 1.2 Definir temas de estudio y práctica con los que se contribuya a desarrollar la creación en la comunicación audiovisual y las artes escénicas.
- 1.5 Identificar los segmentos estratégicos de la industria audiovisual y del espectáculo en un contexto de innovación constante.

### 2 Competencias transversales.

- 2.1 Disponer de habilidades operativas en el uso de la tecnología comunicativa.
- 2.3 Comunicar y exponer de forma adecuada los resultados de investigación o creación audiovisual o escénica.

### 3 Competencias específicas.

3.8 Conocimiento de las teorías de la representación y de la recepción audiovisual y de los espectáculos

#### 4 Competencias específicas. Aplicables exclusivamente asignaturas optativas

4.9 Capacidad de interrelación desde el punto de vista crítico entre las artes audiovisuales y las del espectáculo.

4.10 Capacidad para definir temas de investigación que puedan contribuir al conocimiento, avance y debate en torno a la creación audiovisual y las artes escénicas.

### CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

#### Bloque

Seminarios especializados donde se presentarán resultados de investigaciones y avances teóricos y metodológicos conforme a los siguientes ámbitos:

- Tendencias avanzadas en Comunicación Audiovisual
- Tendencias avanzadas en Periodismo
- Tendencias avanzadas en Publicidad y Relaciones Públicas

### ACTIVIDADES FORMATIVAS

#### Actividades presenciales

##### Actividades expositivas

Lección magistral

### ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE / CRITERIOS DE EVALUACIÓN

#### Resultados del aprendizaje

Los resultados de aprendizaje serán sobre todo metodológicos, pues permitirán al estudiante conocer mejor cómo se plantea una investigación, construyendo un objeto de estudio y elaborando un planteamiento metodológico. Además, le permitirán conocer algunas de las más destacadas tendencias de la investigación en comunicación (estado de la cuestión). A su vez, eso permitirá situar al alumno ante la complejidad de los sistemas culturales, atendiendo en especial a aspectos propios de la comunicación audiovisual y de las artes escénicas, así como brindarle herramientas para el conocimiento de la dinámica de dichos sistemas, de acuerdo con lógicas diversas, como las de la evolución tecnológica y de la experimentación social. Todo ello proporcionará al alumno conocimiento de la realidad, capacidad de interpretación y desarrollo de criterios propios acerca de procesos abiertos a la investigación, la interpretación y el debate. Asimismo, le ayudará en la mejora de sus competencias investigadoras.

#### Metodología docente

La metodología docente descansará sobre todo en las exposiciones de los investigadores invitados, que presentarán las ideas y conocimientos esenciales para comprender sus investigaciones. Además, se potenciará la reflexión de los alumnos y su participación en clase; que a su vez se apoyará en lecturas que los profesores facilitarán a los alumnos, así como en el otro material que se facilitará a los alumnos a través del campus virtual. Los estudiantes de master podrán tener tutorías -tanto presenciales como virtuales- con los investigadores invitados, y habrán de concluir este Seminario presentando un trabajo escrito dentro del módulo al que pertenece la asignatura- en el que entre otras cosas se recojan y valoren las enseñanzas obtenidas por el estudiante en el Seminario. Un profesor del equipo docente del master será el responsable pedagógico y formal del Seminario (responsabilidad que no pueden asumir los investigadores invitados), garantizándose al tiempo la coherencia formativa del Seminario con el resto del master.

El aprendizaje de los contenidos será evaluado junto a aquellas habilidades y destrezas necesarias para poner en práctica los conocimientos adquiridos. El sistema de evaluación tendrá en cuenta la asistencia a las clases, así como la participación y la calidad de las aportaciones en el espacio de debate. Asimismo, los alumnos tendrán que presentar obligatoriamente un trabajo dentro del módulo al que pertenece la asignatura. Este trabajo será definido y delimitado en el desarrollo de las sesiones del curso, y será supervisado en todo momento por el profesor.

### PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

La nota mínima para superar la asignatura es de 5 puntos sobre 10 puntos como nota máxima.

En primera convocatoria:

- El alumnado deberá elaborar tres ensayos (uno por seminario), de unas 1000 palabras cada uno, sobre las tendencias en investigación en Comunicación. Esta tarea supondrá el 70% de la calificación final.
- Se valorará la asistencia a los seminarios, siendo obligatorio acudir, al menos, al 70% de las sesiones programadas en esta materia. El peso final de este apartado en la calificación será de un 30%.

Para la evaluación en sucesivas convocatorias, el alumnado deberá realizar tres trabajos sobre tendencias en investigación en comunicación y deberá asistir al menos a tres sesiones de tutoría (una con cada profesor de esta asignatura) para concretar el contenido.

Estudiantes con reconocimiento oficial de tiempo parcial:

Aquellos estudiantes que sean reconocidos por la UMA como estudiantes a tiempo parcial, habrán de ponerse en contacto con el coordinador/a en un plazo máximo de diez días a contar a partir del comienzo de la docencia, para establecer el plan de trabajo, seguimiento y evaluación de la materia. En caso de que el/la estudiante no estableciera este contacto en el plazo establecido, la forma de seguimiento y evaluación de la materia será la misma que para el estudiantado en régimen de dedicación general

### BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

#### Básica

- A. Álvarez Nobell; A. Castillo Esparcia. Authors in the Latin American higher impact journals of communication | Autores en revistas latinoamericana de mayor impacto de comunicación. Opcion. 31 - Special Issue 3, pp. 70 - 90. 2015.
- Baena Sañchez, Francisco; Fernández Travieso, Carlota; Espejo Cala, Carmen; Díaz Noci, Javier. Codificación y representación cartográfica de noticias. Aplicación de las humanidades digitales al estudio del periodismo de la Edad moderna. El Profesional de la Información 2014; 23(5): 519- 526.
- Cantón-Correa, Fco Javier y Alberich-Pascual, Jordi. Construcción social de la imagen de una ciudad a través de Instagram: el caso de Granada, en El profesional de la comunicación. Enero-febrero de 2019, vol. 28, núm. 1
- Chaves-Montero, A., Rodríguez-Rosell, M. M. y Salcines-Talledo, I. (2018). (Eds.): Investigación multimedia: el análisis de contenido en la Era Digital. Sevilla: Egregius Ediciones.



- Díaz Noci, J. Authors' Rights and Audiences: Does Intellectual Property Protection Apply to User-Generated Content? A Comparative Legal Study of Online News. *Sur le journalisme* 2015; 4(2): 72-83.
- Diáz Noci, J.; Espejo Cala, C.; Baena, F. (2017). News from the border: San Sebastian as an information hub in Early Modern Europe. *Mediatika*, 16: 51-72.
- García-Carretero, Lucía; Codina, Lluís; Diáz-Noci, Javier; Iglesias-García, Mar. Herramientas e indicadores SEO: características y aplicación para análisis de cibermedios. *El Profesional de la información* 2016; 25(3): 497-504.
- García-Carretero, Lucía; Diáz-Noci, Javier. From social movements to political parties. Barcelona en Comú's electoral message, uses and limitations on Twitter during 2015 city council election. *Obets: revista de ciencias sociales* 2018; 13(2): 515-545.
- Gómez Mompert, J. L., Gutiérrez Lozano, J. F., & Palau Sampio, D. (2013). La calidad periodística. Teorías, investigaciones y sugerencias profesionales. Chicago
- Gómez Mompert, J.L.; Gutiérrez Lozano, J.F. et al. (2015) Los periodistas españoles y la pérdida de la calidad de la información. El juicio profesional. *Comunicar*, N 45, págs. 143-150
- Hellín Ortuño, P. A. y Contreras, F.A Philosophic Contribution to the Ecological Public Opinion, *Javnost, the Public*, 18, nº 4, 2011
- Ruiz, C., Domingo, D., Micoč, J. L., Diáz-Noci, J., Meso, K., & Masip, P. (2011). Public Sphere 2.0? The Democratic Qualities of Citizen Debates in Online Newspapers. *The International Journal of Press/Politics*, 16(4), 463-487.

## DISTRIBUCIÓN DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

### ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL

Descripción	Horas	Grupo grande	Grupos reducidos
Lección magistral	7.5	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL</b>	<b>22.5</b>		

### ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL

Descripción	Horas
<b>TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL</b>	<b>45</b>
<b>TOTAL HORAS ACTIVIDAD EVALUACIÓN</b>	<b>7.5</b>
<b>TOTAL HORAS DE TRABAJO DEL ESTUDIANTE</b>	<b>75</b>

## ADAPTACIÓN A MODO VIRTUAL POR COVID19

### ACTIVIDADES FORMATIVAS

El estudiantado deberá asistir presencialmente a la Facultad, atendiendo al cronograma de reparto en grupos establecido por el centro. El estudiantado deberá seguir la clase síncrona desde espacios fuera del centro atendiendo al cronograma de reparto en grupos establecido por el centro. Cuando el profesorado que imparte un grupo/asignatura pertenezca a un grupo de riesgo y decida que su docencia síncrona la llevará a cabo en espacio diferente al aula/laboratorio asignado, el estudiantado podrá elegir cualquier lugar para el seguimiento de la clase. No obstante y para evitar desplazamientos, falta de dispositivos móviles u otros inconvenientes, el centro abrirá el aula consignada en el horario, para que desde ese lugar pueda ser visionada por el grupo correspondiente, proyectando la sesión a través de los medios del propio aula. Al igual que ocurre en situación de normalidad, el estudiantado no puede compartir, distribuir, ni utilizar para otros fines fuera de su propia formación personal e individual, ninguna imagen ni grabación de la docencia impartida. El incumplimiento de esta norma atenta contra el derecho de imagen tanto del profesorado como del alumnado y puede derivar en consecuencias legales.

Las actividades se desarrollarán en modo presencial en el aula/laboratorio y horario establecidos en los horarios.

El profesor/a interactuará en el aula con el grupo determinado por el centro en esa semana, mientras el resto del grupo sigue la sesión sincrónicamente on-line. La siguiente semana acudirán al aula el grupo que en la anterior no lo hizo, y será el primero el que siga la sesión sincrónicamente on-line. En caso de que haya que activar el modo Virtual pues las autoridades determinaran confinamiento, el único cambio será que se modificará la interacción y que no se llevará a cabo en el aula/laboratorio, sino que será on-line para todos los grupos y para todo el profesorado, respetando los horarios y contenidos. Se potenciará la acción tutorial y los mecanismos que permitan obtener el feedback necesario sobre la comprensión de la materia.

- NOTA SOBRE AUTORÍA. En ningún caso está permitido retransmitir, grabar o fotografiar las sesiones de clase (GG y GR), así como utilizar y distribuir el material de clase (apuntes) sin el consentimiento por escrito de la /del docente. Tanto docentes como estudiantes, con su incorporación a la Universidad de Málaga, se adhieren y someten a:

Código Ético de la UMA: disponible en [https://www.uma.es/secretariageneral/newsecgen/index.php?option=com\\_content&view=article&id=770:codetico&catid=13:sec-noractuaciones&Itemid=124](https://www.uma.es/secretariageneral/newsecgen/index.php?option=com_content&view=article&id=770:codetico&catid=13:sec-noractuaciones&Itemid=124)

o Protocolo sobre Ética Académica de la UMA: disponible en

### PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

PRIMERA CONVOCATORIA (modalidad bimodal y virtual)

- El alumnado deberá elaborar tres ensayos (uno por seminario), de unas 1000 palabras cada uno, sobre las tendencias en investigación en Comunicación. Esta tarea supondrá el 70% de la calificación final.

- Se valorará la asistencia a los seminarios, siendo obligatorio acudir, al menos, al 70% de las sesiones programadas en esta materia. El peso final de este apartado en la calificación será de un 30%.



Para la evaluación en sucesivas convocatorias (en escenario bimodal y virtual), el alumnado deberá realizar tres trabajos sobre tendencias en investigación en comunicación y deberá asistir al menos a tres sesiones de tutoría (una con cada profesor de esta asignatura) para concretar el contenido.

Estudiantes con reconocimiento oficial de tiempo parcial:

Aquellos estudiantes que sean reconocidos por la UMA como estudiantes a tiempo parcial, habrán de ponerse en contacto con el coordinador/a en un plazo máximo de diez días a contar a partir del comienzo de la docencia, para establecer el plan de trabajo, seguimiento y evaluación de la materia. En caso de que el/la estudiante no estableciera este contacto en el plazo establecido, la forma de seguimiento y evaluación de la materia será la misma que para el estudiantado en régimen de dedicación general

## CONTENIDOS

Seminarios especializados donde se presentarán resultados de investigaciones y avances teóricos y metodológicos conforme a los siguientes ámbitos:

- Tendencias avanzadas en Comunicación Audiovisual
- Tendencias avanzadas en Periodismo
- Tendencias avanzadas en Publicidad y Relaciones Públicas

## TUTORÍAS

Sistema bimodal y virtual.

Las tutorías se realizarán, preferentemente, por medios telemáticos usando el chat del campus virtual y/o Ms Teams en mismo horario que las programadas como presenciales. Serán en sesiones síncronas y conforme al horario establecido y el número de horas que corresponden según el POD.





## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

<b>Grado/Máster en:</b>	Máster Universitario en CREACIÓN AUDIOVISUAL Y ARTES ESCÉNICAS por la Universidad de Málaga
<b>Centro:</b>	Facultad de Ciencias de la Comunicación
<b>Asignatura:</b>	INVESTIGACIÓN CUALITATIVA APLICADA Y PROSPECTIVA DE LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
<b>Código:</b>	104
<b>Tipo:</b>	Optativa
<b>Materia:</b>	FUNDAMENTOS DE INVESTIGACIÓN EN COMUNICACIÓN
<b>Módulo:</b>	FUNDAMENTOS DE INVESTIGACIÓN EN COMUNICACIÓN
<b>Experimentalidad:</b>	
<b>Idioma en el que se imparte:</b>	Español
<b>Curso:</b>	1
<b>Semestre:</b>	1
<b>Nº Créditos:</b>	3
<b>Nº Horas de dedicación del estudiante:</b>	75
<b>Tamaño del Grupo Grande:</b>	
<b>Tamaño del Grupo Reducido:</b>	
<b>Página web de la asignatura:</b>	

## EQUIPO DOCENTE

<b>Departamento:</b>	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD
<b>Área:</b>	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
Coordinador/a: FRANCISCO JAVIER RUIZ DEL OLMO	fjrui@uma.es	952133471	2.36 Despacho profesorado - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	
JUAN SALVADOR VICTORIA MAS	jsvictoria@uma.es	952133279	2.72 Despacho profesorado - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	

## RECOMENDACIONES Y ORIENTACIONES

Se recomienda a los alumnos la lectura de trabajos de investigación, singularmente TFM de naturaleza investigadora, artículos científicos, tesis doctorales, etc. En especial la lectura atenta de los apartados relacionados con la metodología de aquellos trabajos relacionados con su línea de trabajo para familiarizarse con los procedimientos y la terminología utilizados.

La biblioteca de la UMA (a través del portal Jábega) y el repositorio institucional (RIUMA) pueden ser fuentes de acceso a esas lecturas científicas.

## CONTEXTO

La asignatura es de naturaleza optativa, se imparte en el primer semestre, vinculada a los fundamentos de la metodología y la investigación. Orientada a capacitar al alumno en el conocimiento de las principales metodologías de investigación y especialmente la cualitativa y a la prospectiva de la comunicación. La adquisición de los contenidos descansa en la articulación de relaciones con el resto de asignaturas del módulo, singularmente estableciendo sinergias con los diferentes conceptos y metodologías de investigación en el ámbito de la Comunicación.

## COMPETENCIAS

### 1 Competencias generales y básicas.

#### competencias básicas

- 1.1 Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
- 1.2 Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio

#### competencias generales

- 1.1 Acceder a la literatura científica, bases de datos, fuentes documentales e información de alto nivel existente en Ciencias Sociales y Humanidades relacionadas con las artes escénicas y la Comunicación Audiovisual.
- 1.3 Desarrollar la capacidad crítica, analítica y reflexiva en relación al discurso audiovisual y de las artes escénicas.
- 1.4 Discernir y utilizar herramientas metodológicas aplicadas a la investigación de las manifestaciones creativas y audiovisuales.

### 2 Competencias transversales.

- 2.1 Disponer de habilidades operativas en el uso de la tecnología comunicativa.
- 2.3 Comunicar y exponer de forma adecuada los resultados de investigación o creación audiovisual o escénica.

### 3 Competencias específicas.

- 3.10 Capacidad para definir temas de investigación que puedan contribuir al conocimiento, avance y debate en torno a la



creación audiovisual y las artes escénicas.

- 3.11** Adquisición de herramientas metodológicas especializadas para la investigación en el ámbito de la creación audiovisual y de las artes escénicas.

## CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

### Investigación Cualitativa en Creación Audiovisual

1. Concepto y naturaleza de la investigación cualitativa.
2. Métodos y técnicas en investigación cualitativa aplicada a la comunicación y al audiovisual.
3. Problemática y singularidades: el análisis de casos en la comunicación y la creación audiovisual.

### Prospectiva en Comunicación Audiovisual

3. Prospektiva en comunicación audiovisual.
4. Casos paradigmáticos en el ámbito de las NNTT y de los nuevos formatos y conceptos de comunicación audiovisual.
5. Tendencias de futuro.

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

### Actividades presenciales

#### Actividades expositivas

Lección magistral

## ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

### Actividades de evaluación presenciales

#### Actividades de evaluación del estudiante

Prueba diagnóstica inicial

Participación en clase

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE / CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La asignatura busca situar al alumno/a ante la complejidad de los sistemas propios de la comunicación audiovisual y de las artes escénicas, así como brindarle herramientas para el conocimiento de la dinámica de dichos sistemas, de acuerdo con lógicas de la evolución tecnológica y de la experimentación social. El aprendizaje del programa que se enuncia en el siguiente apartado permite adquirir claras competencias en materia de investigación.

Todo ello proporciona al alumno conocimiento de la realidad, capacidad de interpretación y desarrollo de criterios propios acerca de procesos abiertos a la interpretación y al debate.

La asignatura se plantea y vertebrada a partir de una estructura de dos bloques interrelacionados, con una vocación de concreción; se trata de investigación aplicada y estudio de casos, dentro del contexto que proporciona el módulo y materia al que pertenece, Fundamentos de Investigación en Comunicación. A partir de dichos fundamentos se describen y utilizan diversos métodos y técnicas utilizados en Investigación Cualitativa aplicada a distintos casos relativos a la Comunicación Audiovisual así como una Prospektiva en la Comunicación Audiovisual ligada a los cambios tecnológicos y sociológicos en curso. En relación con esto último se trata de identificar las principales macro-tendencias en Comunicación de cara a su objetivación para la investigación académica y profesional.

La metodología docente se basa sobre todo en las exposiciones de los profesores, que presentarán las ideas y conocimientos esenciales para conocer la asignatura. Además, se potenciará la reflexión de los alumnos y su participación en clase; que a su vez se apoyará en lecturas que los profesores facilitarán a los alumnos, así como en el otro material que se facilitará a los alumnos a través del campus virtual. Desde el punto de vista metodológico, el diseño de los horizontes tendenciales de la materia se produce mediante un proceso de reflexión y debate, de modo que el alumno asuma, como criterio propio, una visión panorámica de los escenarios propios del ejercicio profesional de la Comunicación audiovisual y las artes escénicas y de las formas complementarias de tratamiento y difusión de esa temática, así como la definición de los objetos de la investigación aplicada desde una perspectiva sistémica, es decir, desde el análisis del conjunto como paso previo a los enmarcados específicos de las partes susceptibles de ser estudiadas. El aprendizaje de los contenidos será evaluado junto a aquellas habilidades y destrezas necesarias para poner en práctica los conocimientos adquiridos. El sistema de evaluación prioriza la asistencia a las clases, así como la participación y la calidad de las aportaciones en el espacio de debate y reflexión de la asignatura.

## PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

El procedimiento de evaluación es la evaluación continua y se sustancia en la entrega y exposición de trabajos de investigación aplicados a la Comunicación y la Creación Audiovisual.

Descripción de los Sistemas de Evaluación. Ponderación Máxima (%)

- Diseño y ejecución de dos trabajos de investigación de análisis o crítica de la comunicación de forma individual: 90%
- Participación del alumnado en actividades docentes dirigidas (tanto en el aula como en el Campus Virtual): 10%

Los trabajos y su exposición se valoran según la capacidad de análisis, la capacidad de exposición y el grado de argumentación lógica del estudiante. Su entrega escrita se hará en el campus virtual, donde se abrirá un espacio a tal fin, y se desarrollará en el día y hora señalado en el calendario a tal efecto.

La nota mínima necesaria para superar la asignatura es 5, como media de los dos trabajos requeridos. La forma de evaluación será similar en las cuatro convocatorias de manera (Primera convocatoria, segunda, extraordinaria, etc.). En caso de alumnado a tiempo parcial, bastaría la entrega de un único trabajo, que debe superar con un mínimo de 5.

Nota: Aquellos estudiantes que sean reconocidos por la UMA como estudiantes a tiempo parcial, deberán ponerse en contacto con el coordinador/a en un plazo máximo de diez días a contar a partir del comienzo de la docencia, para establecer el plan de trabajo, seguimiento y evaluación de la materia. En caso de que el/la estudiante no estableciera este contacto en el plazo establecido, la forma de seguimiento y evaluación de la materia serán las mismas que para el estudiantado en régimen de dedicación general.

El procedimiento de evaluación será el mismo, tanto en la primera convocatoria ordinaria, como en la segunda (septiembre), así como en las convocatorias extraordinarias.

## BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS



## Básica

BERGANZA CONDE, M.; RUIZ SAN ROMÁN, J. A. (2010), Investigar en comunicación: Guía práctica de métodos y técnicas de investigación social en comunicación. Madrid: McGRAW-HILL/INTERRAMERICANA DE ESPAÑA  
 MAXWELL, J. (2005), Qualitative Research Design: An interactive approach. Thousand Oaks: Sage Publications.  
 YIN, R. K. (2011), Qualitative Research from start to finish. New York: Guilford Press.

### DISTRIBUCIÓN DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

#### ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL

Descripción	Horas	Grupo grande	Grupos reducidos
Lección magistral	22.5	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL</b>	<b>22.5</b>		

#### ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL

Descripción	Horas
<b>TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL</b>	<b>45</b>
<b>TOTAL HORAS ACTIVIDAD EVALUACIÓN</b>	<b>7.5</b>
<b>TOTAL HORAS DE TRABAJO DEL ESTUDIANTE</b>	<b>75</b>

### ADAPTACIÓN A MODO VIRTUAL POR COVID19

#### ACTIVIDADES FORMATIVAS

Las actividades se desarrollarán en modo presencial en el aula/laboratorio y en el horario establecido por el centro. En el caso de escenario bimodal y si fuera necesario por cuestiones de seguridad y distancia, el profesor/a interactuará en el aula con el grupo determinado por el centro en esa semana, mientras el resto del grupo sigue la sesión sincrónicamente on-line. La siguiente semana acudirán al aula el grupo que en la anterior no lo hizo, y será el primero el que siga la sesión sincrónicamente on-line.

En caso de que haya que activar el modo Virtual, si las autoridades determinaran confinamiento, el único cambio será que se modificará la interacción y que no se llevará a cabo en el aula/laboratorio, sino que será on-line para todos los grupos y para todo el profesorado, respetando los horarios y contenidos. Se potenciará la acción tutorial y los mecanismos que permitan obtener el feedback necesario sobre la comprensión de la materia. En este caso las clases de contenido teórico serán realizadas a través de plataforma de conexión telemática síncrona, como Microsoft Teams.

Al igual que ocurre en situación de normalidad, el estudiantado no puede compartir, distribuir, ni utilizar para otros fines fuera de su propia formación personal e individual, ninguna imagen ni grabación de la docencia impartida. El incumplimiento de esta norma atenta contra el derecho de imagen tanto del profesorado como del alumnado y puede derivar en consecuencias legales.

#### PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

Tanto en un escenario de docencia bimodal como en uno de docencia telemática, el procedimiento de evaluación es la evaluación continua y se sustancia en la entrega y exposición de trabajos de investigación aplicados a la Investigación Cualitativa y a la Prospectiva de la Comunicación.

Descripción de los Sistemas de Evaluación. Ponderación Máxima (%)

- Diseño y ejecución de dos trabajos de investigación de análisis o crítica de la comunicación de forma individual: 80%
- Participación del alumnado en actividades docentes dirigidas (tanto en el aula como telemáticamente en el Campus Virtual en Ms Teams): 20%

Los trabajos y su exposición se valoran según la capacidad de análisis, la capacidad de exposición y el grado de argumentación lógica del estudiante. Su entrega escrita se llevará a cabo en el campus virtual, donde se abrirá un espacio a tal fin, y se desarrollará en el día y hora señalado en el calendario a tal efecto.

El procedimiento de evaluación será el mismo, tanto en la primera convocatoria ordinaria, como en la segunda (septiembre), así como en las convocatorias extraordinarias. En la evaluación del alumnado con reconocimiento de tiempo parcial tiene derecho al reconocimiento de un régimen de asistencia a clase de carácter flexible y se considerará en la evaluación continua.

#### CONTENIDOS

Tanto en un escenario de docencia bimodal como en uno de docencia telemática los contenidos de la asignatura no cambian, y se inscriben en las líneas trazadas en la memoria de verificación del título:

1. Concepto y naturaleza de la investigación cualitativa
2. Métodos y técnicas en investigación cualitativa aplicada a la comunicación y al audiovisual.
3. Problemática y singularidades: el análisis de casos en la comunicación y la creación audiovisual
3. Prospectiva en comunicación audiovisual
4. Casos paradigmáticos en el ámbito de las NNTT y de los nuevos formatos y conceptos de comunicación audiovisual.
5. Tendencias de futuro

#### TUTORÍAS



**Escenario A, docencia bimodal:**

Las tutorías serán telemáticas. Podrán utilizarse aplicaciones del campus virtual así como herramientas o aplicaciones de videollamada o mensajería síncrona, de carácter individual o grupal. Sólo excepcionalmente y atendiendo a alguna necesidad especial del alumno/a se desarrollarán presencialmente, siempre concertadas con cita previa; se debe mantener la distancia interpersonal y usar las medidas de protección obligatorias.

**Escenario B, docencia totalmente virtual:**

Las tutorías se realizarán siempre de forma telemática, mediante mails, chats o mediante las plataformas antes indicadas.

En todo caso serán en sesiones síncronas y conforme al horario establecido en la guía docente y el número de horas que corresponden según el POD.



## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

<b>Grado/Máster en:</b>	Máster Universitario en CREACIÓN AUDIOVISUAL Y ARTES ESCÉNICAS por la Universidad de Málaga
<b>Centro:</b>	Facultad de Ciencias de la Comunicación
<b>Asignatura:</b>	MÁSTER CLASS
<b>Código:</b>	105
<b>Tipo:</b>	Obligatoria
<b>Materia:</b>	FUNDAMENTOS DE INVESTIGACIÓN EN COMUNICACIÓN
<b>Módulo:</b>	FUNDAMENTOS DE INVESTIGACIÓN EN COMUNICACIÓN
<b>Experimentalidad:</b>	
<b>Idioma en el que se imparte:</b>	Español
<b>Curso:</b>	1
<b>Semestre:</b>	0
<b>Nº Créditos:</b>	6
<b>Nº Horas de dedicación del estudiante:</b>	150
<b>Tamaño del Grupo Grande:</b>	
<b>Tamaño del Grupo Reducido:</b>	
<b>Página web de la asignatura:</b>	

## EQUIPO DOCENTE

<b>Departamento:</b>	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD
<b>Área:</b>	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
Coordinador/a: ALEJANDRO IGNACIO ALVARADO JODAR	alvarado@uma.es	952134279	2.46 Despacho - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	
CHRIS GROTTICK	chrisgrottick@gmail.com		-	
VIRGINIA GARCÍA DEL PINO	virginiadelpino@gmail.com		-	
ALBERTO GRECIANO MERINO	albertogreciano@gmail.com		-	
SEBASTIAN MANAS VALLE	sema@uma.es	952133287	2.10 Despacho profesorado - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	

## RECOMENDACIONES Y ORIENTACIONES

Materia concebida como un escenario que contará con la presencia de profesorado propio de la UMA y conferenciantes externos para tratar temas específicos sobre la creación audiovisual y las artes escénicas. Se aconseja seguimiento y ampliación de los contenidos con la búsqueda posterior de documentación.

## CONTEXTO

Esta asignatura se concibe con el fin de lograr una mejor comprensión de la cultura digital, de los factores, condiciones y agentes que la generan y modifican, de las manifestaciones culturales diversas que alberga. Y ello, mediante la participación periódica en la asignatura, por una parte, de algunos de los más notables científicos en este campo amplio del saber; y, por otra parte, de algunos de los profesionales o artistas más destacados por las innovaciones que conciben o logren (innovación social, científica, artística, comunicacional). Así, entre los invitados a participar en las master class (invitaciones que contarán con frecuencia con una notable componente internacional) se incluirán algunos destacados científicos que ofrezcan claves interpretativas de nuestro entorno social, cultural, comunicacional y artístico; asimismo, académicos y profesionales que ofrezcan eficaces mecanismos para integrar la teoría y la práctica; igualmente, creadores que hayan obtenido notables innovaciones en los campos de las artes híbridas y los medios emergentes. De esta manera se pretende que exista un abanico de tendencias teóricas, enfoques, discursos y prácticas de investigación y creación, que configuren diferentes y actuales lecturas de los discursos de la comunicación audiovisual y las artes escénicas.

La Máster Class se desarrolla a través de una sucesiva presencia de profesorado propio o invitado bajo la coordinación de un profesor responsable de la asignatura: con el fin de promover la reflexión, la investigación y la práctica de la comunicación audiovisual y las artes escénicas. Situada dentro del Módulo de Fundamentos de Investigación en Comunicación, esta asignatura pertenece al 'Seminario de tendencias avanzadas en comunicación', y será impartida por destacados investigadores en el ámbito de la cultura digital, las industrias creativas y la puesta en escena dentro del actual entorno de innovación tecnológica.

Teniendo como base de partida que estamos inmersos en plena sociedad espectacular de la simulación (Débord), sometidos cada vez más intensamente a la influencia ideológica de los Medios de Comunicación Digitales, las Webs y las Redes Sociales, que crean una pseudo-realidad que suplanta a la física; aquí se pretenderá analizar, y comprender la situación actual de la creación y difusión de las obras de comunicación audiovisual y artes escénicas en el marco europeo.

Cuando se intentan explicar las instituciones, comportamientos y creencias colectivas que vertebran la cultura en el siglo XXI, es fundamental acercarse críticamente a los fenómenos comunicativos y el discurso mediático incorporado. Dado que el objetivo docente será impulsar en el alumnado su competencia investigadora sobre la comunicación digital y las artes escénicas, los profesores que impartan esta asignatura les presentarán los métodos y técnicas de investigación científica que han desarrollado en sus estudios sobre las formas y procesos contemporáneos de creación audiovisual y escénica, para que puedan ayudarles en sus futuras investigaciones.

## COMPETENCIAS

**1 Competencias generales y básicas.****competencias básicas**

- 1.1 Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
- 1.2 Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
- 1.4 Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades

**competencias generales**

- 1.1 Acceder a la literatura científica, bases de datos, fuentes documentales e información de alto nivel existente en Ciencias Sociales y Humanidades relacionadas con las artes escénicas y la Comunicación Audiovisual.
- 1.2 Definir temas de estudio y práctica con los que se contribuya a desarrollar la creación en la comunicación audiovisual y las artes escénicas.
- 1.3 Desarrollar la capacidad crítica, analítica y reflexiva en relación al discurso audiovisual y de las artes escénicas.

**2 Competencias transversales.**

- 2.3 Comunicar y exponer de forma adecuada los resultados de investigación o creación audiovisual o escénica.
- 2.4 Fomentar el espíritu creativo y emprendedor.
- 2.5 Fomentar y garantizar el respeto a los Derechos Humanos y a los principios de accesibilidad universal, igualdad, no discriminación y los valores democráticos y de la cultura de la paz.

**4 Competencias específicas. Aplicables exclusivamente asignaturas optativas**

- 4.8 Conocimiento de las teorías de la representación y de la recepción audiovisual y de los espectáculos.
- 4.9 Capacidad de interrelación desde el punto de vista crítico entre las artes audiovisuales y las del espectáculo.
- 4.10 Capacidad para definir temas de investigación que puedan contribuir al conocimiento, avance y debate en torno a la creación audiovisual y las artes escénicas.

**CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA****Bloque 1**

-Imagen-capoeira: inmersiones e interacciones en el imaginario de la Capoeiragem Maranhense como aproximación a la representación y creación en la interfaz.

**Bloque 2**

-Videomapping: intervención en el espacio público.

**Bloque 3**

-Procesos creativos: documental experimental, instalación y performance.

**Bloque 4**

-Gamificación Escénica: dotación ampliada del actor y mutación lúdica del espacio espectacular.

**ACTIVIDADES FORMATIVAS****Actividades presenciales****Actividades expositivas**

- Lección magistral
- Conferencia

**Actividades prácticas en aula docente**

- Realización informes
- Análisis de materiales, experiencias y/o contextos

**Seminarios/ Talleres de estudio, revisión, debate, etc.**

- Otros seminarios

**Actividades no presenciales****Actividades de elaboración de documentos**

- Elaboración de memorias

**Actividades prácticas**

- Estudios de casos
- Desarrollo y evaluación de proyectos

**Estudio personal**

- Estudio personal

**ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN****Actividades de evaluación presenciales**



## Actividades de evaluación del estudiante

Realización de trabajos y/o proyectos

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE / CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Resultados de aprendizaje:

- Lograr un mejor y más profundo conocimiento del complejo sistema cultural, comunicacional y artístico de las sociedades contemporáneas, así como de los factores, condiciones y agentes que los generan y modifican.
- Observar y conocer los fenómenos comunicacionales y artísticos característicos de nuestra época.
- Conocer algunas de las más destacadas líneas de análisis de estos fenómenos.
- Conocer algunas destacadas innovaciones en este campo (medios emergentes y artes híbridas) y los factores, condiciones y agentes que las propician.
- Mejorar la capacidad de articulación entre conocimientos teóricos- creatividad- innovación.

Criterios de la evaluación:

- Asistencia del alumnado a las sesiones, discusión en clase con los conferenciantes y posterior entre el alumnado.
- Realización de un trabajo teórico o práctico sobre los contenidos expuestos en cada bloque.

## PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

El procedimiento de evaluación será el mismo para la misma modalidad de estudiantes (a tiempo completo y parcial y con reconocimiento de deportista universitario de alto nivel).

El sistema de evaluación en la 1ª Convocatoria consistirá en la realización de cuatro trabajos teóricos o prácticos (académico o artístico) sobre algún aspecto de los temas tratados en las clases en cada uno de los cuatro bloques de la asignatura, que deberá ser admitido previamente por el profesorado. Este/os trabajo/s podrán realizarse de modo individual o grupal (según especifique cada profesor/a) que deberán entregarse dentro del plazo fijado. En el caso de que los profesores lo requieran, el trabajo deberá presentarse y/o defenderse en la última sesión impartida en cada bloque y será valorada como parte del procedimiento de evaluación. Los porcentajes de estos cuatro trabajos representarían los siguientes porcentajes:

- Trabajo bloque 1: 2,5 puntos (25%)
- Trabajo bloque 2: 2,5 puntos (25%)
- Trabajo bloque 3: 2,5 puntos (25%)
- Trabajo bloque 4: 2,5 puntos (25%)

Para aprobar es preciso haber entregado y aprobado los trabajos de los cuatro bloques para hacer media, es decir, el alumnado debe haber obtenido en cada bloque como mínimo 1,25 puntos.

Al ser obligatoria la asistencia a las clases, el alumnado que no asista a un máximo del 75% del total, deberá justificar adecuadamente las razones para ello, so pena de perder el derecho a la evaluación.

La calificación final podrá tener un máximo de 10 puntos y para aprobar habrá que superar los 5 puntos (50%), siempre que haya aprobado cada bloque

El sistema de evaluación en la 2ª Convocatoria se mantiene con respecto a la 1ª Convocatoria, guardándose la nota de aquellos trabajos aprobados en los distintos bloques, así como la asistencia a clase obtenida. Por lo tanto, el estudiantado sólo deberá entregar los trabajos suspensos o no presentados. Para aprobar y hacer media es preciso haber entregado los trabajos de los cuatro bloques.

El sistema de evaluación en las demás convocatorias consistirá en la presentación de un trabajo teórico o práctico (académico o artístico) sobre algún aspecto de los temas tratados en cada uno de los cuatro bloques de la asignatura, que deberá ser admitido previamente por el coordinador o coordinadora de la asignatura. Este trabajo tendrá un valor de 10 puntos (100%) de la nota final. Para aprobar es preciso superar los 5 puntos (50%) de la nota.

Nota: Para el alumnado que haya sido reconocido, de manera oficial, como estudiante a tiempo parcial, las actividades presenciales susceptibles de evaluación serán adaptadas a través de los medios de enseñanza virtual o modificando el horario y calendario de las mismas, posibilitando de esta manera un procedimiento equivalente de evaluación al descrito de manera general en esta guía docente. Aquellos estudiantes que sean reconocidos por la UMA como estudiantes a tiempo parcial, deberán ponerse en contacto con el coordinador/a en un plazo máximo de días a contar a partir del comienzo de la docencia, para establecer el plan de trabajo, seguimiento y evaluación de la materia. En caso de que el/la estudiante no realizara este contacto en el plazo establecido, la forma de seguimiento y evaluación de la materia serán las mismas que para el estudiantado en régimen de dedicación general.

## BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

### Básica

- BRISSET, D. E. (2007): Sociedad digital, nuevas pantallas y obras audiovisuales. Telos nº 71.
- BRISSET, D. E.(2011): Análisis fílmico y audiovisual. Barcelona: Editorial UOC.
- CHOMSKY, N. (2001): Los guardianes de la libertad, Crítica, Barcelona.
- CORBAL, José A. (2018): Estética en Videojuegos. Madrid: RA-MA.
- DE LUCAS, G. (ed.) (2018): Xcèntric Cinema. Conversaciones sobre el proceso creativo y la visión fílmica, Barcelona: Terranova&Labrador.
- DEBORD, G. (2005): La sociedad del espectáculo, Pre-textos, Valencia.
- HOBSBAWM, E. (1986): The invention of tradition. Cambridge: Cambridge University Press.
- MANOVICH, L. (2005): El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital. Barcelona: Paidós Comunicación
- PERALES, V. (coord.) (2013): Creatividad y discursos hipermedia. Murcia: Universidad de Murcia.
- SALMOND, M. (2017): Diseño de Videojuegos. De amateur a pro. Badalona: Parramon.
- SAN CORNELIO, G.(Ed) (2010): Exploraciones Creativas: prácticas artísticas y culturales de los nuevos medios. Barcelona: Ediuoc.
- SICHEL, B. M. (2003): Post Vérité, Murcia: Consejería de Educación y Cultura de Murcia y Centro Exposiciones Parraga.
- STEANE, J. (2016): Fundamentos del Diseño Interactivo: Principios y Procesos que todo diseñador debe conocer. Barcelona: Promopress
- VAN DIJK, Teun A. (2005): Ideología y análisis del discurso, Utopía y Praxis Latinoamericana, Año 10, nº 29, pp. 9-36.
- VV.AA. (2018): Realidad Virtual y Realidad Aumentada. desarrollo de Aplicaciones. Madrid: RA-MA.
- WEINRICHTER, A. (2004): Desvíos de lo real: el cine de no ficción, Madrid: T & B Editores.



YOUNGBLODD, G. (2012): Cine Expandido, Buenos Aires: Eduntref.

**DISTRIBUCIÓN DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE****ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL**

Descripción	Horas	Grupo grande	Grupos reducidos
Otros seminarios	7	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Conferencia	30	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Análisis de materiales, experiencias y/o contextos	3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Realización informes	4	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lección magistral	1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL</b>		<b>45</b>	

**ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL**

Descripción	Horas	
Desarrollo y evaluación de proyectos	30	
Estudios de casos	25	
Estudio personal	25	
Elaboración de memorias	10	
<b>TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL</b>		<b>90</b>
<b>TOTAL HORAS ACTIVIDAD EVALUACIÓN</b>		<b>15</b>
<b>TOTAL HORAS DE TRABAJO DEL ESTUDIANTE</b>		<b>150</b>

**ADAPTACIÓN A MODO VIRTUAL POR COVID19****ACTIVIDADES FORMATIVAS**

Las actividades se desarrollarán en modo presencial en el aula/laboratorio y horario establecidos en los horarios.

El profesorado interactuará en el aula con el grupo determinado por el centro en esa semana, mientras el resto del grupo sigue la sesión sincrónicamente on-line. La siguiente semana acudirán al aula el grupo que en la anterior no lo hizo, y será el primero el que siga la sesión sincrónicamente on-line.

En caso de que haya que activar el modo Virtual pues las autoridades determinaran confinamiento, el único cambio será que se modificará la interacción y que no se llevará a cabo en el aula/laboratorio, sino que será on-line para todos los grupos y para todo el profesorado, respetando los horarios y contenidos. Se potenciará la acción tutorial y los mecanismos que permitan obtener el feedback necesario sobre la comprensión de la materia.

**PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN**

En el escenario bimodal o virtual, en la primera convocatoria se mantendrán los procedimientos de evaluación en cuanto a su forma y su valor o porcentaje. La exposición de los trabajos teóricos y prácticos se llevará a cabo a través de la modalidad en línea a través de una sesión síncrona on-line.

Para la segunda y demás convocatorias, el procedimiento será el mismo, en cuanto a su forma y su valor o porcentaje, que el escenario de normalidad.

Para el alumnado que haya sido reconocido, de manera oficial, como estudiante a tiempo parcial, las actividades presenciales susceptibles de evaluación serán adaptadas a través de los medios de enseñanza virtual o modificando el horario y calendario de las mismas, posibilitando de esta manera un procedimiento equivalente de evaluación al descrito de manera general en esta guía docente. Aquellos estudiantes que sean reconocidos por la UMA como estudiantes a tiempo parcial, deberán ponerse en contacto con el coordinador/a en un plazo máximo de diez días a contar a partir del comienzo de la docencia, para establecer el plan de trabajo, seguimiento y evaluación de la materia. En caso de que el/la estudiante no estableciera este contacto en el plazo establecido, la forma de seguimiento y evaluación de la materia serán las mismas que para el estudiantado en régimen de dedicación general.

**CONTENIDOS**





---

Para el escenario bimodal o virtual no existirá ninguna variación de los contenidos de la asignatura respecto al escenario de normalidad.

## TUTORÍAS

Para el escenario bimodal o virtual, las tutorías se realizarán por medios telemáticos, en sesiones sincronicas y conforme al horario establecido en la guía docente y el número de horas que corresponden según el POD. Podrán utilizarse aplicaciones del campus virtual así como herramientas o aplicaciones de videollamada o mensajería sincronicas, de carácter individual o grupal.

**DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA**

<b>Grado/Máster en:</b>	Máster Universitario en CREACIÓN AUDIOVISUAL Y ARTES ESCÉNICAS por la Universidad de Málaga
<b>Centro:</b>	Facultad de Ciencias de la Comunicación
<b>Asignatura:</b>	LABORATORIO Y TALLER PERFORMATIVO
<b>Código:</b>	106
<b>Tipo:</b>	Obligatoria
<b>Materia:</b>	TRABAJO FIN DE MÁSTER
<b>Módulo:</b>	TRABAJO FIN DE MÁSTER
<b>Experimentalidad:</b>	
<b>Idioma en el que se imparte:</b>	Español
<b>Curso:</b>	1
<b>Semestre:</b>	2
<b>Nº Créditos:</b>	6
<b>Nº Horas de dedicación del estudiante:</b>	150
<b>Tamaño del Grupo Grande:</b>	
<b>Tamaño del Grupo Reducido:</b>	
<b>Página web de la asignatura:</b>	

**EQUIPO DOCENTE**

<b>Departamento:</b>	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD
<b>Área:</b>	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
Coordinador/a: ANTONIO CASTRO HIGUERAS	acastro@uma.es	952132916	2.79 Despacho profesorado - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	
MARÍA JESÚS BARRIOS PERALBO	mariaperalbo@gmail.com		-	
ALEJANDRO IGNACIO ALVARADO JODAR	alvarado@uma.es	952134279	2.46 Despacho - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	
JOSE ANTONIO SEDEÑO LOPEZ	joseantosedo@gmail.com	952137521	2.16-C - FAC. DE CC. DE LA EDUCACIÓN	

**RECOMENDACIONES Y ORIENTACIONES**

La asignatura Laboratorio y Taller Performativo es un espacio de aplicación de los conocimientos, destrezas y habilidades aprendidas en el resto de asignaturas. La orientación de la asignatura es eminentemente práctica, para superar la misma los estudiantes deberán diseñar, planificar, ensayar y ejecutar una propuesta práctica creativa en grupo, de carácter escénica, performativa y/o audiovisual que responda a las inquietudes artísticas, formaciones y competencias de sus integrantes. Por tanto todo el proceso de enseñanza-aprendizaje irá dirigido a que se adquiera esa capacidad, sobre los diferentes aspectos creativos y técnicos/tecnológicos que se encuentran implicados en la misma. Dado que las distintas fases en la elaboración de una obra de creación se apoyan cada una de ellas en la fase anterior, el trabajo del estudiante ha de ser progresivo y debe ir corrigiendo los errores antes de iniciar la fase siguiente para que el resultado final sea el adecuado.

**CONTEXTO**

La asignatura incluida en el segundo semestre del Master de Creación Audiovisual y Artes Escénicas se enmarca en un contexto de creación y experimentación de carácter totalmente práctico.

**COMPETENCIAS****1 Competencias generales y básicas.****competencias básicas**

- 1.1 Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
- 1.2 Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
- 1.4 Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades

**competencias generales**

- 1.2 Definir temas de estudio y práctica con los que se contribuya a desarrollar la creación en la comunicación audiovisual y las artes escénicas.
- 1.5 Identificar los segmentos estratégicos de la industria audiovisual y del espectáculo en un contexto de innovación constante.

**2 Competencias transversales.**

- 2.1 Disponer de habilidades operativas en el uso de la tecnología comunicativa.
- 2.2 Trabajar en equipos interdisciplinares en entornos de creación y generación de contenidos.



2.3 Comunicar y exponer de forma adecuada los resultados de investigación o creación audiovisual o escénica.

### 3 Competencias específicas.

- 3.1 Adquisición de técnicas de representación y puestas en escena audiovisuales y escénicas.
- 3.2 Crear y dirigir los procesos creativos de la puesta en escena integral de producciones audiovisuales y escénicas.
- 3.4 Proponer y asumir innovación expresiva y temática en la creación y la producción audiovisual y escénica.
- 3.7 Aplicar técnicas y procesos de producción, registro y difusión de contenidos audiovisuales y/o escénicos.

## CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

### Laboratorio y taller performativo

- 1.- Paradigmas metodológicos: la Investigación Performativa para la práctica artística.
- 2.- Pensar la obra: proceso de investigación y documentación. Planteamiento inicial, documentación y mesa de trabajo.
- 3.- La dramaturgia de la imagen: conexión entre los diferentes lenguajes (arte dramático- danza-música-audiovisual de no ficción).
- 4.- Elementos del movimiento: el cuerpo; el tiempo: musicalidad y ritmo; el espacio: espacio personal y espacio escénico.
- 5.- Técnicas de Improvisación.
- 6.- Composición coreográfica y escénica. La innovación y originalidad de la obra.
- 7- La comunicación con el espectador: la interpretación y significación del gesto.
- 8.- La coreografía dancística y su implicación con el medio audiovisual de no ficción.
- 9.- La Dirección en el montaje coreográfico y su relación con el medio audiovisual, teatral y musical.
- 10.- La planificación, producción y gestión de la obra: conexión entre disciplinas.
- 11.-La expectativa de la obra creada: resultado, valoración, opinión y respuesta del público

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

### Actividades presenciales

#### Actividades expositivas

Lección magistral

#### Actividades prácticas en aula docente

Otras actividades prácticas Ensayos

Otras actividades prácticas

#### Seminarios/ Talleres de estudio, revisión, debate, etc.

Revisión de trabajos Evento performativo final en espacio escénico

Dinámica de grupos

## ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE / CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Resultados del aprendizaje:

- Conocer los distintos procesos performativos
- Desarrollar y ejecutar un proyecto performativo
- Conocer y manejar las distintas herramientas digitales

Criterios de evaluación:

Se valorará esencialmente la capacidad creativa, organizativa y de ejecución.

La valoración del trabajo del estudiante en clase presencial, en los ejercicios prácticos que se propongan a lo largo del curso y en el trabajo final se producirá de manera continua. En todos ellos se tendrá en cuenta si el estudiante domina los conceptos básicos, si los relaciona entre sí, si es capaz de trabajar en grupo, si muestra capacidad de análisis y su grado de asimilación de las competencias del módulo propias de la asignatura, así como sus habilidades, destrezas y actitudes mostradas en el desarrollo de las prácticas y el trabajo final en grupo.

La metodología, orientada a la práctica, fomenta el trabajo colaborativo y el aprendizaje basado en proyectos.

## PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

### EVALUACIÓN

Al tratarse de un laboratorio-taller, la evaluación de las competencias adquiridas será de tipo teórico-práctico, no distinguiéndose entre ambas.

#### PRIMERA CONVOCATORIA ORDINARIA (JUNIO)

Los alumnos realizarán el proyecto consistente en la creación y representación de una obra performativa. Se configurarán 1 o 2 grupos, según el número de alumnos matriculados. La calificación será grupal aunque se podrán establecer factores de corrección individual.

EVALUACIÓN CONTINUA: 50% NOTA FINAL DE LA ASIGNATURA  
para la su calificación se tendrán en cuenta los siguientes criterios:

- Participación y trabajo en aula.
- Memoria del proyecto

#### EVALUACIÓN FINAL: 50% NOTA FINAL DE LA ASIGNATURA

Se calificará la representación performativa pública que se llevará a cabo el último día de clase.

Para aprobar la asignatura, los alumnos deberán alcanzar la nota mínima de 5 puntos, resultante de la media de la evaluación continua y final. En el caso de no aprobar la asignatura, en la convocatoria de septiembre se calificará exclusivamente la evaluación final.

Evaluación de estudiantes a tiempo parcial y con el reconocimiento de deportistas universitarios de alto nivel:

Conforme a la Norma reguladora de la condición de estudiante a tiempo , aprobada en Consejo de Gobierno de 29 de mayo de 2018, y una vez reconocida dicha situación, se articulará un procedimiento individualizado entre el alumnado y el profesorado. Durante las dos primeras semanas del semestre, se acordará un plan de flexibilidad que establezca los requerimientos de la asignatura y las adaptaciones respecto al medio de enseñanza, asistencia, procedimiento de evaluación, etc. atendiendo a las especificaciones de cada materia y la disponibilidad del alumnado, que en ningún caso podrá alegar la imposibilidad absoluta de asistencia

#### SEGUNDA CONVOCATORIA ORDINARIA (SEPTIEMBRE)

El trabajo final podrá ser realizado individual o grupalmente. En cualquier caso, al no existir evaluación continua, la calificación del alumno será la resultante de la evaluación final.

**EVALUACIÓN FINAL: 100% NOTA FINAL DE LA ASIGNATURA**

para la su calificación se tendrán en cuenta los siguientes criterios:

- Representación performativa pública que se llevará a cabo el día del examen.
- Memoria del proyecto

Para aprobar la asignatura, los alumnos deberán alcanzar la nota mínima de 5 puntos.

Evaluación de estudiantes a tiempo parcial y con el reconocimiento de deportistas universitarios de alto nivel:

Conforme a la Norma reguladora de la condición de estudiante a tiempo , aprobada en Consejo de Gobierno de 29 de mayo de 2018, y una vez reconocida dicha situación, se articulará un procedimiento individualizado entre el alumnado y el profesorado. Durante las dos primeras semanas del semestre, se acordará un plan de flexibilidad que establezca los requerimientos de la asignatura y las adaptaciones respecto al medio de enseñanza, asistencia, procedimiento de evaluación, etc. atendiendo a las especificaciones de cada materia y la disponibilidad del alumnado, que en ningún caso podrá alegar la imposibilidad absoluta de asistencia

#### CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA DE REPETIDORES

El trabajo final deberá ser realizado individualmente. En cualquier caso, al no existir evaluación continua, la calificación del alumno será la resultante de la evaluación final.

**EVALUACIÓN FINAL: 100% NOTA FINAL DE LA ASIGNATURA**

para la su calificación se tendrán en cuenta los siguientes criterios:

- Representación performativa pública que se llevará a cabo el día del examen.
- Memoria del proyecto

Para aprobar la asignatura, los alumnos deberán alcanzar la nota mínima de 5 puntos.

Evaluación de estudiantes a tiempo parcial y con el reconocimiento de deportistas universitarios de alto nivel:

Conforme a la Norma reguladora de la condición de estudiante a tiempo , aprobada en Consejo de Gobierno de 29 de mayo de 2018, y una vez reconocida dicha situación, se articulará un procedimiento individualizado entre el alumnado y el profesorado. Durante las dos primeras semanas del semestre, se acordará un plan de flexibilidad que establezca los requerimientos de la asignatura y las adaptaciones respecto al medio de enseñanza, asistencia, procedimiento de evaluación, etc. atendiendo a las especificaciones de cada materia y la disponibilidad del alumnado, que en ningún caso podrá alegar la imposibilidad absoluta de asistencia

#### CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA FIN DE ESTUDIOS

El trabajo final deberá ser realizado individualmente. En cualquier caso, al no existir evaluación continua, la calificación del alumno será la resultante de la evaluación final.

**EVALUACIÓN FINAL: 100% NOTA FINAL DE LA ASIGNATURA**

para la su calificación se tendrán en cuenta los siguientes criterios:

- Representación performativa pública que se llevará a cabo el día del examen.
- Memoria del proyecto

Para aprobar la asignatura, los alumnos deberán alcanzar la nota mínima de 5 puntos.

Evaluación de estudiantes a tiempo parcial y con el reconocimiento de deportistas universitarios de alto nivel:

Conforme a la Norma reguladora de la condición de estudiante a tiempo , aprobada en Consejo de Gobierno de 29 de mayo de 2018, y una vez reconocida dicha situación, se articulará un procedimiento individualizado entre el alumnado y el profesorado. Durante las dos primeras semanas del semestre, se acordará un plan de flexibilidad que establezca los requerimientos de la asignatura y las adaptaciones respecto al medio de enseñanza, asistencia, procedimiento de evaluación, etc. atendiendo a las especificaciones de cada materia y la disponibilidad del alumnado, que en ningún caso podrá alegar la imposibilidad absoluta de asistencia

### **BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS**

#### **Básica**

David Serra Navarro, Joan Vallès Villanueva, and Marian Vayreda Puigvert. ¿Sonesnat, Taller de Creación Audiovisual.¿ Pulso: Revista de Educación 35 (2012): 197¿211. Web.

Fischer-Lichte, Erika et al. Estética de lo performativo . Madrid: Abada, 2011. Print.

Gómez Alonso, Rafael. ¿Paradigmas de la representación audiovisual. Experiencias intermedias del documental performativo.¿ Telos: Cuadernos de comunicación e innovación 98 (2014): 125¿135. Web.

Hernando Collazos, Isabel. ¿Aproximación del Derecho de Autor al Arte Performativo.¿ RIIPAC: Revista sobre Patrimonio Cultural 5 (2014): 37¿88. Web.

Sedeno Valdellós, Ana, and Iranzo-Benito, José. ¿el audiovisual performativo en la creación artística contemporánea: reflexiones para construir a una metodología de investigación-creación.¿ N.p., 2017. Print.

Sedeño Valdellós, Ana María. ¿Realización audiovisual y creación de sentido en la música.El caso del videoclip musical de Nuevo Flamenco.¿ Universidad de Málaga, Servicio de Publicaciones, 2003. Print.

Aurelio Del Portillo García, and Antonio Caballero Gálvez. ¿Redefiniendo El Videoarte: Orígenes, Límites y Trayectorias de Una Hibridación En El Panorama de La Creación Audiovisual Española Contemporánea.¿ La Revista Icono 14 12.2 (2014): 86¿112. Web.



## DISTRIBUCIÓN DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

### ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL

Descripción	Horas	Grupo grande	Grupos reducidos
Otras actividades prácticas	15	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dinámica de grupos	8	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lección magistral	5	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Otras actividades prácticas Ensayos	13	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Revisión de trabajos Evento performativo final en espacio escénico	4	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL</b>	<b>45</b>		

### ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL

Descripción	Horas
<b>TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL</b>	<b>90</b>
<b>TOTAL HORAS ACTIVIDAD EVALUACIÓN</b>	<b>15</b>
<b>TOTAL HORAS DE TRABAJO DEL ESTUDIANTE</b>	<b>150</b>

## ADAPTACIÓN A MODO VIRTUAL POR COVID19

### ACTIVIDADES FORMATIVAS

Las actividades se desarrollarán en modo presencial en el aula/laboratorio y horario establecidos en los horarios.

El profesor/a interactuará en el aula con el grupo determinado por el centro en esa semana, mientras el resto del grupo sigue la sesión sincrónicamente on-line. La siguiente semana acudirán al aula el grupo que en la anterior no lo hizo, y será el primero el que siga la sesión sincrónicamente on-line.

En caso de que haya que activar el modo Virtual pues las autoridades determinaran confinamiento, el único cambio será que se modificará la interacción y que no se llevará a cabo en el aula/laboratorio, sino que será on-line para todos los grupos y para todo el profesorado, respetando los horarios y contenidos. Se potenciará la acción tutorial y los mecanismos que permitan obtener el feedback necesario sobre la comprensión de la materia.

En cualquiera de los escenarios se utilizará material complementario alojado en el campus virtual como apoyo a la docencia. En el escenario B, totalmente virtual, se aumentarán el número de grupos reduciendo su tamaño para trabajar individualizadamente.

### PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

#### PRIMERA CONVOCATORIA ORDINARIA (JUNIO)

En el escenario A, bimodal, la evaluación continua será preferente. De cualquier manera, la evaluación final será presencial. En el escenario B, virtual, la evaluación continua y final serán online.

Evaluación de estudiantes a tiempo parcial y con el reconocimiento de deportistas universitarios de alto nivel:

Conforme a la Norma reguladora de la condición de estudiante a tiempo , aprobada en Consejo de Gobierno de 29 de mayo de 2018, y una vez reconocida dicha situación, se articulará un procedimiento individualizado entre el alumnado y el profesorado. Durante las dos primeras semanas del semestre, se acordará un plan de flexibilidad que establezca los requerimientos de la asignatura y las adaptaciones respecto al medio de enseñanza, asistencia, procedimiento de evaluación, etc. atendiendo a las especificaciones de cada materia y la disponibilidad del alumnado, que en ningún caso podrá alegar la imposibilidad absoluta de asistencia.

#### SEGUNDA CONVOCATORIA ORDINARIA (SEPTIEMBRE)

En el escenario A, bimodal, la evaluación será la misma que en el escenario presencial. En el caso del escenario B, virtual, el trabajo final se presentará de forma online.

#### CONVOCATORIAS EXTRAORDINARIAS

En el escenario A, bimodal, la evaluación será la misma que en el escenario presencial. En el caso del escenario B, virtual, el trabajo final se presentará de forma online.

### CONTENIDOS

Tanto en el escenario A, bimodal, como en el escenario B, virtual, no se producirán cambios en los contenidos.

### TUTORÍAS

Las tutorías se realizarán a través de sesiones síncronas mediante herramientas de videollamadas (MS Teams) previa reserva, dentro del horario establecido en la guía docente.



## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

<b>Grado/Máster en:</b>	Máster Universitario en CREACIÓN AUDIOVISUAL Y ARTES ESCÉNICAS por la Universidad de Málaga
<b>Centro:</b>	Facultad de Ciencias de la Comunicación
<b>Asignatura:</b>	TRABAJO FIN DE MÁSTER
<b>Código:</b>	107
<b>Tipo:</b>	Trabajo fin de estudios
<b>Materia:</b>	TRABAJO FIN DE MÁSTER
<b>Módulo:</b>	TRABAJO FIN DE MÁSTER
<b>Experimentalidad:</b>	
<b>Idioma en el que se imparte:</b>	Español
<b>Curso:</b>	1
<b>Semestre:</b>	2
<b>Nº Créditos:</b>	6
<b>Nº Horas de dedicación del estudiante:</b>	150
<b>Tamaño del Grupo Grande:</b>	
<b>Tamaño del Grupo Reducido:</b>	
<b>Página web de la asignatura:</b>	

## EQUIPO DOCENTE

<b>Departamento:</b>	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD
<b>Área:</b>	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
Coordinador/a: FRANCISCO JAVIER RUIZ DEL OLMO	fjrui@uma.es	952133471	2.36 Despacho profesorado - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	
Coordinador/a: FRANCISCO JAVIER RUIZ DEL OLMO	fjrui@uma.es	952133471	2.36 Despacho profesorado - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	
ANTONIO CASTRO HIGUERAS	acastro@uma.es	952132916	2.79 Despacho profesorado - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	
JOSE ANTONIO MUNOZ JIMENEZ	josemunoz@uma.es	952133288	2.69 Despacho profesorado - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	
JOSE LUIS CAMPOS GARCIA	jlcampos@uma.es	952134303	2.54 Despacho profesorado - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	
JOSE PATRICIO PEREZ RUFÍ	patricioperez@uma.es	952132916	2.79 Despacho profesorado - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	
JOSE VICENTE IRANZO BENITO	jiranzo@uma.es	952133242	Despacho BBAA 6 - FAC. BELLAS ARTES	
JUAN SALVADOR VICTORIA MAS	jsvictoria@uma.es	952133279	2.72 Despacho profesorado - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	
MARIA JESUS RUIZ MUNOZ	mariajesus@uma.es	952133288	2.40 Despacho profesorado - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	
MARIA ROCIO DE LA MAYA RETAMAR	rmaya@uma.es	952133290	2.02 Decanato - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	
MIGUEL DE AGUILERA MOYANO	deaguilera@uma.es	952133278	2.43 Sala de Profesorado - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	
PALOMA LOPEZ VILLAFRANCA	pallopvil@uma.es	952134279	2.46 Despacho - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	
SEBASTIAN MANAS VALLE	sema@uma.es	952133287	2.10 Despacho profesorado - FAC. DE	



**Departamento:**

**Área:**

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
SONIA MARIA BLANCO RUIZ	sblanco@uma.es	952133282	CC. DE LA COMUNICACIÓN 2.41 Despacho profesorado - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	
VICENTE PEÑA TIMON	vicente@uma.es	952133463	2.68 Despacho profesorado - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	
ANTONIO CANTOS CEBALLOS	cantos@uma.es	952132912	2.74 Despacho profesorado - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	
ANA SEDENO VALDELLOS	valdellos@uma.es	952137619	2.21 Despacho profesorado - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	
ALEJANDRO IGNACIO ALVARADO JODAR	alvarado@uma.es	952134279	2.46 Despacho - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	

## RECOMENDACIONES Y ORIENTACIONES

El Trabajo Fin de Máster (TFM) es una asignatura obligatoria del plan de estudios del Creación audiovisual y Artes Escénicas impartido en la Facultad de Ciencias de la Comunicación, que tiene como objetivo potenciar el trabajo individual, original -en cuanto a la autoría- y autónomo del o de la estudiante.

El o la estudiante, a través de su propia experimentación y siempre con la supervisión de un/a tutor/a académico, integrará y desarrollará conocimientos, capacidades y competencias adquiridos en el Máster, incluyendo la iniciación en tareas investigadoras.

Los distintos plazos de todo el procedimiento se publican asimismo en la página web del Centro y en los tablones de anuncios de Secretaría, una vez que el calendario académico es aprobado por la Junta de Centro de la Facultad (mediados del mes de julio del curso académico inmediatamente anterior).

El Trabajo Fin de Máster podrá consistir en:

- Trabajos de investigación de carácter teórico y empírico.
- Proyectos de diseño y/o fabricación, de innovación social y emprendimiento, o artísticos.
- Estudios técnicos, organizativos y económicos.
- Análisis y resolución de casos prácticos reales.
- Otros trabajos, no ajustados a los tipos anteriores, que correspondan a la oferta plasmada en la Guía Docente propuesta por la coordinación del Máster, aprobada por la Comisión Académica de Máster y la Junta de Centro, o a la iniciativa de los propios estudiantes, siempre que cuente en este último caso con la respectiva autorización de la Comisión Académica de Máster de la Facultad de Ciencias de la Comunicación.

## CONTEXTO

La oferta de líneas o temas de investigación y de posibles tutores/as académicos/as será propuesta por el Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad y aprobada por la Comisión Académica del Máster y por la Junta de Centro de la Facultad. Una vez aprobada, esta oferta se publicará en los tablones de anuncios de la Secretaría y en la página web del Centro, en la primera semana del mes de octubre del correspondiente curso académico.

Del listado de profesorado y líneas de especialización, al alumnado deberá seleccionar una de esas líneas conforme a sus intereses académicos y/o profesionales.

El estudiante puede matricularse en la asignatura de Trabajo Fin de Máster dentro del plazo general de matrícula establecido para cada curso académico por la Universidad de Málaga y de acuerdo con los procedimientos fijados para ello. Generalmente, un período ordinario (para las matrículas realizadas entre los meses de septiembre y octubre) y otro período extraordinario (para las matrículas realizadas en el mes de enero como consecuencia de la ampliación de matrícula).

La defensa pública del TFM sólo podrá realizarse cuando el alumno haya superado el resto de los créditos del Máster. Será una defensa pública ante un tribunal formado por 3 profesores, durante aproximadamente 15 minutos, respondiendo a las cuestiones que le planteen estos evaluadores u otros asistentes a la presentación.

## COMPETENCIAS

### 1 Competencias generales y básicas.

#### competencias básicas

- 1.1 Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
- 1.2 Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
- 1.3 Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
- 1.4 Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades
- 1.5 Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que

habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

**competencias generales**

- 1.1 Acceder a la literatura científica, bases de datos, fuentes documentales e información de alto nivel existente en Ciencias Sociales y Humanidades relacionadas con las artes escénicas y la Comunicación Audiovisual.
- 1.2 Definir temas de estudio y práctica con los que se contribuya a desarrollar la creación en la comunicación audiovisual y las artes escénicas.
- 1.3 Desarrollar la capacidad crítica, analítica y reflexiva en relación al discurso audiovisual y de las artes escénicas.
- 1.4 Discernir y utilizar herramientas metodológicas aplicadas a la investigación de las manifestaciones creativas y audiovisuales.
- 1.5 Identificar los segmentos estratégicos de la industria audiovisual y del espectáculo en un contexto de innovación constante.

**2 Competencias transversales.**

- 2.1 Disponer de habilidades operativas en el uso de la tecnología comunicativa.
- 2.2 Trabajar en equipos interdisciplinares en entornos de creación y generación de contenidos.
- 2.3 Comunicar y exponer de forma adecuada los resultados de investigación o creación audiovisual o escénica.
- 2.4 Fomentar el espíritu creativo y emprendedor.
- 2.5 Fomentar y garantizar el respeto a los Derechos Humanos y a los principios de accesibilidad universal, igualdad, no discriminación y los valores democráticos y de la cultura de la paz.

**3 Competencias específicas.**

- 3.1 Adquisición de técnicas de representación y puestas en escena audiovisuales y escénicas.
- 3.2 Crear y dirigir los procesos creativos de la puesta en escena integral de producciones audiovisuales y escénicas.
- 3.3 Conocimiento de los mecanismos de la transformación del texto dramático en texto espectacular y/o audiovisual.
- 3.4 Proponer y asumir innovación expresiva y temática en la creación y la producción audiovisual y escénica.
- 3.5 Organizar y temporalizar de las tareas en los diferentes procesos de producción audiovisual y de las artes escénicas
- 3.6 Gestionar y organizar recursos humanos y técnicos empleados en la comunicación audiovisual y escenográfica.
- 3.7 Aplicar técnicas y procesos de producción, registro y difusión de contenidos audiovisuales y/o escénicos.
- 3.8 Conocimiento de las teorías de la representación y de la recepción audiovisual y de los espectáculos
- 3.9 Capacidad de interrelación desde el punto de vista crítico entre las artes audiovisuales y las del espectáculo.
- 3.10 Capacidad para definir temas de investigación que puedan contribuir al conocimiento, avance y debate en torno a la creación audiovisual y las artes escénicas.

**CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA****I. El Trabajo de fin de Máster**

Proceso de creación de una obra audiovisual y/o de artes escénicas; de investigación práctica y aplicada o bien estudio teórico que pueda contemplar contenidos audiovisuales de ficción, creación, documental, arte dramático, danza y música.

En el caso de los trabajos exclusivamente de investigación debe seguir la siguiente estructura mínima:

- Portada.
- Introducción: interés subjetivo y objetivo, estructura, objetivos y metodología.
- Fundamentación teórica o estado actual del tema objeto de estudio.
- Investigación y resultados.
- Discusión y conclusiones.
- Fuentes consultadas.
- Anexos.

En el caso de los trabajos prácticos y/o de creación los alumnos deberán entregar una memoria que contemple el trabajo en un formato audiovisual y además un texto que debe incluir los siguientes apartados:

- Introducción con los antecedentes del tema.
- Objetivos planteados.
- Materiales y métodos de trabajo.
- Resultados.
- Conclusiones, significancia y aplicaciones.

**ACTIVIDADES FORMATIVAS****Actividades presenciales****Seminarios/ Talleres de estudio, revisión, debate, etc.**

Revisión de trabajos

**ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN****RESULTADOS DE APRENDIZAJE / CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

La asignatura tiene una naturaleza esencial de carácter global, integrador y vertebrador de muchas de las enseñanzas y competencias adquiridas a lo largo del Máster. Ubicada temporalmente en su tramo final, permite que el estudiante, de manera semiautónoma, desarrolle un proyecto propio de naturaleza teórica, de reflexión y/o de creación artística o comunicativa. En ese sentido el alumno debe poner en práctica tanto las enseñanzas adquiridas como las habilidades singulares para la creación, producción, desarrollo y difusión de obras audiovisuales y artísticas, o de investigación





y reflexión sobre ellas.

A la finalización de esta asignatura el alumno será capaz de elaborar reflexiones con seriedad científica sobre la creación artística o saber plantear un proyecto que englobe a diferentes disciplinas artísticas (audiovisual, danza, música o arte dramático). Igualmente debe estar capacitado para comunicarse con la comunidad científica de sus conclusiones, conocimientos y razones sobre la temática objeto de investigación.

El Trabajo Fin de Máster deberá ser el resultado del aprendizaje de aquellas materias que se han impartido y el desarrollo de un proyecto que el alumno escoja dentro de la dirección que considere más pertinente. Por eso el TFM deberá contener de forma horizontal buena parte de los contenidos impartidos, tanto en lo concerniente a la investigación académica como a la creativa. El Trabajo Fin de Máster está concebido para los estudiantes que deseen capacitarse en la realización de investigaciones académicas, y podrá ser un aliciente para aquellos que quieran seguir sus estudios de doctorado una vez concluido el Máster. El trabajo puede ser el de una investigación básica que habrá de realizarse individualmente o podrá optarse por una investigación práctica creativa. En este último caso el trabajo puede adoptar distintas formas de proyectos o productos audiovisuales. Esta modalidad de trabajo podrá realizarse colectivamente pensando en grupos que abarquen las diferentes áreas artísticas que tiene el máster: audiovisual, danza, teatro, música.

Conforme a la orientación formativa (investigadora y de creación) que introduce el Máster de Creación Audiovisual y Artes Escénicas, los resultados de aprendizaje previstos en el Trabajo Fin de Máster son:

- Integrar y consolidar conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a través de un contexto de investigación y/o de creación en el ámbito del audiovisual y/o de las artes escénicas.
- Aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con las áreas del audiovisual y/o de las artes escénicas.
- Integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que incluya reflexiones sobre las artes audiovisuales y del espectáculo.
- Comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
- Desarrollar las habilidades de aprendizaje que permitan continuar investigando y/o creando de un modo que habrá de ser, en gran medida, autodirigido o autónomo.
- Controlar y administrar las técnicas y recursos propios para la elaboración y/o investigación exposición de informes técnicos y científicos.
- Acreditar competencias aplicadas a gestionar, dirigir, evaluar y promover proyectos profesionales en los ámbitos propios del Máster de Creación Audiovisual y Artes Escénicas.

## PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

La evaluación del Trabajo Fin de Máster se produce a partir del proceso de lectura y defensa públicos. La defensa es un acto académico público e individual en que el alumnado debe exponer de forma oral y presencial, ante un tribunal, el resultado de su trabajo, de forma estructurada, clara y fluida. La exposición no podrá superar los 15 minutos y, tras la misma, el alumnado responderá a las cuestiones planteadas por el tribunal evaluador.

Con carácter general, la Facultad de Ciencias de la Comunicación establecerá como máximo cuatro convocatorias oficiales en cada curso académico para la defensa de los TFM:

- 2 convocatorias ordinarias (junio/julio ó septiembre/diciembre)
- 2 convocatorias extraordinarias (febrero/marzo convocatoria extraordinaria repetidores y en diciembre convocatoria extraordinaria fin de estudios).

Los TFM serán evaluados por el tribunal calificador teniendo en cuenta los siguientes apartados y valor porcentual:

- Estructura y contenido de la memoria (60%)
- Exposición y defensa (40%)

El TFM será valorado conforme a una rúbrica de evaluación aprobada por la Facultad de Ciencias de la Comunicación, que atiende a las competencias generales de la asignatura y califica tanto los aspectos de estructura y contenido como los de exposición pública y defensa.

La nota mínima necesaria para superar la asignatura es 5, a partir de la defensa y lectura del trabajo según normativa publicada en web en el apartado TFM de la Facultad de Ciencias de la Comunicación: <https://www.uma.es/master-en-creacion-audiovisual-y-artes-escenicas/info/112354/trabajo-fin-de-master/>

La forma de evaluación será idéntica en caso de alumnado a tiempo parcial.

## BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

### Básica

[https://www.uma.es/facultad-de-ciencias-de-la-comunicacion/navegador\\_de\\_ficheros/SecretariaCCCOM/descargar/NORMATIVAS/Regl-TFM\(Apr-JuntadeCentrocon%20mod2018\)%20.pdf](https://www.uma.es/facultad-de-ciencias-de-la-comunicacion/navegador_de_ficheros/SecretariaCCCOM/descargar/NORMATIVAS/Regl-TFM(Apr-JuntadeCentrocon%20mod2018)%20.pdf)  
<https://www.uma.es/master-en-creacion-audiovisual-y-artes-escenicas/info/112354/trabajo-fin-de-master/>

La propia en cada caso específico, proporcionada a cada alumno por el tutor del TFM.

## DISTRIBUCIÓN DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

### ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL

Descripción	Horas	Grupo grande	Grupos reducidos
Revisión de trabajos	5	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL</b>	<b>6</b>		

### ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL

Descripción	Horas
<b>TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL</b>	<b>129</b>

**TOTAL HORAS ACTIVIDAD EVALUACIÓN** 15



**TOTAL HORAS DE TRABAJO DEL ESTUDIANTE**

**150**

## ADAPTACIÓN A MODO VIRTUAL POR COVID19

### ACTIVIDADES FORMATIVAS

Atendiendo a la diferente naturaleza y a la especificidad de cada TFM, el tutor podrá en conocimiento del estudiante las actividades formativas adaptadas a cada caso entre las que se encuentran tutorizaciones de contenido teórico o de análisis práctico sobre el trabajo, y serán realizadas a través de plataforma de conexión telemática síncrona, Microsoft Teams, por correo electrónico o las que se suministran en el campus virtual de la Universidad de Málaga. Se potenciará la acción tutorial y los mecanismos que permitan obtener el feedback necesario sobre la comprensión de la materia.

Consideraciones generales: El estudiantado deberá asistir presencialmente a la Facultad en la modalidad semipresencial o bimodal atendiendo al cronograma de la asignatura y la tutorización específica de cada TFM. El estudiantado deberá seguir la clase síncrona con su tutor/a de TFM desde espacios fuera del centro en el escenario bimodal y en el escenario totalmente virtual. Al igual que ocurre en situación de normalidad, el estudiantado no puede compartir, distribuir, ni utilizar para otros fines fuera de su propia formación personal e individual, ninguna imagen ni grabación de la docencia impartida. El incumplimiento de esta norma atenta contra el derecho de imagen tanto del profesorado como del alumnado y puede derivar en consecuencias legales.

### PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

Escenario A, docencia bimodal:  
Las actividades de evaluación serán presenciales.

Escenario B, docencia totalmente virtual:  
Las actividades de evaluación serán telemáticas a través de la plataforma Microsoft Teams.

En ambos casos la evaluación del Trabajo Fin de Máster se produce a partir del proceso de lectura y defensa públicos. La defensa es un acto académico público e individual en que el alumnado debe exponer de forma oral y presencial, ante un tribunal, el resultado de su trabajo, de forma estructurada, clara y fluida. La exposición no podrá superar los 15 minutos y, tras la misma, el alumnado responderá a las cuestiones planteadas por el tribunal evaluador.

El procedimiento de evaluación no cambia, tanto en la primera convocatoria ordinaria, como en la segunda (septiembre), así como en las convocatorias extraordinarias. En la evaluación del alumnado con reconocimiento de tiempo parcial tiene derecho al reconocimiento de un régimen de asistencia a clase de carácter flexible.

### CONTENIDOS

No existen modificaciones de contenidos de la materia, independientemente de que la evaluación sea presencial (escenario bimodal) o telemática (escenario virtual).

En algunos casos, cuando se precise infraestructura técnica ubicada en la Facultad de Ciencias de la Comunicación, el acceso podrá estar limitado o restringido, en el caso de docencia bimodal o telemática. En la elección de la temática y de la técnica del TFM, tanto tutor como estudiante deben prever esa posibilidad en sus inicios, modificando estas cuestiones si la realidad del covid19 lo aconseja en un determinado momento.

### TUTORÍAS

Escenario A, docencia bimodal:  
Las tutorías serán telemáticas. Podrán utilizarse aplicaciones del campus virtual así como herramientas o aplicaciones de videollamada o mensajería síncrona, de carácter individual o grupal. Sólo excepcionalmente y atendiendo a alguna necesidad especial del alumno/a se desarrollarán presencialmente, siempre concertadas con cita previa; se debe mantener la distancia interpersonal y usar las medidas de protección obligatorias.

Escenario B, docencia totalmente virtual:  
Las tutorías se realizarán siempre de forma telemática, mediante chats en campus virtual o mediante videollamadas en plataforma antes indicada.

En todo caso serán en sesiones síncronas y conforme al horario establecido en la guía docente y el número de horas que corresponden según el POD.



## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

<b>Grado/Máster en:</b>	Máster Universitario en CREACIÓN AUDIOVISUAL Y ARTES ESCÉNICAS por la Universidad de Málaga
<b>Centro:</b>	Facultad de Ciencias de la Comunicación
<b>Asignatura:</b>	ESTRATEGIAS INTERACTIVAS DE VIDEO PARA ESPECTÁCULOS EN VIVO
<b>Código:</b>	108
<b>Tipo:</b>	Optativa
<b>Materia:</b>	PROCESOS CREATIVOS
<b>Módulo:</b>	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y ARTES
<b>Experimentalidad:</b>	
<b>Idioma en el que se imparte:</b>	Español
<b>Curso:</b>	1
<b>Semestre:</b>	2
<b>Nº Créditos:</b>	3
<b>Nº Horas de dedicación del estudiante:</b>	75
<b>Tamaño del Grupo Grande:</b>	
<b>Tamaño del Grupo Reducido:</b>	
<b>Página web de la asignatura:</b>	

## EQUIPO DOCENTE

<b>Departamento:</b>	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD
<b>Área:</b>	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
Coordinador/a: ANA SEDENO VALDELLOS	valdellos@uma.es	952137619	2.21 Despacho profesorado - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	
JOSE VICENTE IRANZO BENITO	jiranzo@uma.es	952133242	Despacho BBAA 6 - FAC. BELLAS ARTES	

## RECOMENDACIONES Y ORIENTACIONES

No se establecen recomendarias específicas o asignaturas o materias anteriores que haya que haber cursado. Se recomienda a los alumnos especialmente interesados en la interacción del video con las artes escénicas, como recurso para integrar a otras disciplinas artísticas.

## CONTEXTO

La asignatura se encuentra dentro del módulo Procesos creativos, con 6 créditos ECTS, junto a la a la asignatura "La puesta en escena teatral, musical, coreográfica y cinematográfica: procesos creativos".

## COMPETENCIAS

### 1 Competencias generales y básicas.

#### competencias básicas

- 1.1 Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
- 1.4 Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades

#### competencias generales

- 1.2 Definir temas de estudio y práctica con los que se contribuya a desarrollar la creación en la comunicación audiovisual y las artes escénicas.
- 1.5 Identificar los segmentos estratégicos de la industria audiovisual y del espectáculo en un contexto de innovación constante.

### 2 Competencias transversales.

- 2.1 Disponer de habilidades operativas en el uso de la tecnología comunicativa.
- 2.2 Trabajar en equipos interdisciplinares en entornos de creación y generación de contenidos.
- 2.5 Fomentar y garantizar el respeto a los Derechos Humanos y a los principios de accesibilidad universal, igualdad, no discriminación y los valores democráticos y de la cultura de la paz.

### 3 Competencias específicas.

- 3.1 Adquisición de técnicas de representación y puestas en escena audiovisuales y escénicas.
- 3.4 Proponer y asumir innovación expresiva y temática en la creación y la producción audiovisual y escénica.
- 3.7 Aplicar técnicas y procesos de producción, registro y difusión de contenidos audiovisuales y/o escénicos.

## CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA



## Investigación en artes: Fases en la creación de un proyecto artístico en video.

1. El artista visual como investigador
2. Investigación artística e investigación performativa aplicadas a la creación audiovisual en relación con las artes.
3. Fases de investigación aplicada a la creación artística.
4. Antecedentes del audiovisual interactivo: Cine experimental, videoarte, arte de acción, prácticas de interacción teatro/visuales. Música visual: conceptos, estrategias y modalidades de creación.

## Bases de procesado de imagen en tiempo real y video interactivo.

5. Audiovisual performativo. Modalidades: live cinema, videomapping, videodanza, visuales para artes escénicas.
6. Prototipo de set para visuales.

## Proyecciones en tiempo real e interacción con la puesta en escena: procesos y técnicas.

7. Técnicas de live cinema y proyección de video en directo. Audiovisualizadores.
8. Aplicaciones específicas para video y escenografía.

## Video y espacio: uso escenográfico del video mediante técnicas de mapeo espacial (videomapping)

9. Desarrollo de un proyecto aplicado.

### ACTIVIDADES FORMATIVAS

#### Actividades presenciales

##### Actividades expositivas

- Lección magistral
- Exposiciones por el alumnado

#### Actividades no presenciales

##### Actividades expositivas

- Lección magistral online

##### Actividades prácticas

- Desarrollo y evaluación de proyectos

##### Estudio personal

- Estudio personal

### ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE / CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Se pretende situar al alumno ante la complejidad de los sistemas propios de la comunicación audiovisual y de las artes escénicas, así como brindarle herramientas para el conocimiento de la dinámica de dichos sistemas, de acuerdo con lógicas de la evolución tecnológica y de la experimentación social. La asignatura se concibe como un seminario teórico-práctico de estrategias creativas y técnicas de producción audiovisual en tiempo real para la escenografía de espectáculos de danza, música, performance o teatro, donde prime la interacción y la generación de elementos visuales en tiempo real, con un énfasis especial en la investigación de interfaces para la interacción de performers, escenografía y público. Las técnicas a explorar serán:

- Live cinema
- Video mapping
- Audiovisualizadores

La metodología docente tiene como objetivo general proporcionar procedimientos que faciliten la formación permanente de los alumnos, en un contexto de continuo cambio y evolución tecnológicos. En las clases presenciales teóricas y prácticas, se presentarán los contenidos teóricos básicos de la materia, junto a la exposición de casos prácticos de aplicación de las tecnologías artísticas utilizadas. La metodología docente descansará sobre

todo en las exposiciones de los profesores, que presentarán las ideas y conocimientos esenciales para conocer la asignatura. Además, se potenciará la reflexión de los alumnos y su participación en clase; que a su vez se apoyará en lecturas que los profesores facilitarán a los alumnos, así como en el otro material que se facilitará a los alumnos a través del campus virtual. Desde el punto de vista metodológico, el diseño de los horizontes tendenciales de la materia se produce mediante un proceso de reflexión y debate, de modo que el alumno asuma, como criterio propio, una visión panorámica de los escenarios propios del ejercicio profesional de la Comunicación audiovisual y las artes escénicas y de las formas complementarias de tratamiento y difusión de esa temática, así como la definición de los objetos de la investigación aplicada desde una perspectiva sistémica, es decir,

desde el análisis del conjunto como paso previo a los enmarcados específicos de las partes susceptibles de ser estudiadas.

Con el fin de abordar las competencias específicas de la asignatura como "Proponer y asumir innovación expresiva y temática en la creación y la producción audiovisual y escénica" y "Aplicar técnicas y procesos de producción, registro y difusión de contenidos audiovisuales y/o escénicos", se ha

pensado en un trabajo grupal donde el estudiante pueda demostrar que ha adquirido los conocimientos necesarios de la asignatura respecto a tres ideas, es decir, que ha desarrollado:

- 1º Visión panorámica de las interacciones entre artes visuales y artes sonoras.
- 2º Conocimientos específicos de la producción audiovisual aplicada a la escenografía.
- 3º Capacidad de desarrollar un proyecto propio aplicado

### PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

El sistema de evaluación se basa en el aprendizaje de los contenidos mediante la participación activa en clase y de un trabajo grupal.

Los alumnos tendrán que presentar obligatoriamente un ejercicio (trabajo grupal) de visuales en directo con el software y hardware explicado en las clases, en relación con artes escénicas, con especial énfasis en la interacción con el elemento musical. Este trabajo será definido y delimitado en el desarrollo de las sesiones del curso y consta de



-Realización efectiva del proyecto.

-Memoria teórica en que se relacionen los contenidos teóricos con el proyecto realizado, así como resultados de la investigación.

Además se valorará la asistencia y el debate de variadas lecturas sobre algunas de los contenidos teóricos (módulos 1 y 2) de la asignatura.

Descripción de los Sistemas de Evaluación Ponderación Máxima (%)

-Ideación y ejecución de trabajos como proyecto artístico visual. 50%

-Asistencia a clase del alumnado. 15%

-Participación y debate activo del estudiante sobre lecturas propuestas en las clases presenciales. 35%

La nota mínima para superar la asignatura es de cinco (5).

La evaluación en las convocatorias de septiembre y resto de convocatorias extraordinarias, el alumno debería ponerse en contacto con los profesores para que este le entregue las lecturas y determinar el formato del ensayo, así como para proporcionar pautas para la realización del trabajo.

- Ideación y ejecución de trabajos como proyecto artístico visual. 50%

-Ensayo sobre lecturas propuestas. 50%

Aquellos estudiantes que sean reconocidos por la UMA como estudiantes a tiempo parcial, deberán ponerse en contacto con el coordinador/a en un plazo máximo de diez días a contar a partir del comienzo de la docencia, para establecer el plan de trabajo, seguimiento y evaluación de la materia. En caso de que el/la estudiante no estableciera este contacto en el plazo establecido, la forma de seguimiento y evaluación de la materia serán las mismas que para el estudiantado de régimen general.

El alumnado con el reconocimiento de deportista universitario de alto nivel deberá realizar una propuesta de trabajo de investigación con los diferentes apartados y entregarlo al docente a través del Campus Virtual.

## BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

### Básica

Boj, C. y Diaz, D. (2007). "La hibridación a escena: realidad aumentada y teatro". Revista Digital Universitaria, 8, 6. Disponible en [http://www.revista.unam.mx/vol.8/num6/art44/jun\\_art44.pdf](http://www.revista.unam.mx/vol.8/num6/art44/jun_art44.pdf)

Borgdorff, H. (2005) ¿El debate sobre la investigación en las artes?. Universidad de Amsterdam.

Dixon, S. (2007). Digital Performance, a history of new media in theater, dance, performance art, and installation. Leonardo Book.

Esteve Velazquez, Miriam: Escenografía intermedial: Nuevos medios y tecnologías afines a la escena. Proyecto final de Master. Master Artes visuales y multimedia. Universitat Politècnica de Valencia.

Kwastek, Karja. (2017). Aesthetics of Interaction in Digital Art. London: MIT Press.

Marin Viadel, R y Roldan, J. (2017). Investigación basada en artes e investigación artística. Granada: Eug.

Pérez-Bustamante Yabar, B. (2010). El VJ y la creación audiovisual performativa: hacia una estética radical de la postmodernidad. Tesis Doctoral: Universidad Rey Juan Carlos. Disponible en Internet: [http://eciencia.urjc.es/jspui/bitstream/10115/5325/1/Libro\\_tesisBlanca-Final2011.pdf](http://eciencia.urjc.es/jspui/bitstream/10115/5325/1/Libro_tesisBlanca-Final2011.pdf)

Posada Restrepo, C. (2010). La transparencia del video dentro del cuerpo danzante. Trabajo de investigación para Magister en Historia del Arte. Medellín: Facultad de Artes-Universidad de Antioquia.

Sanchez Cuervo, A. (2014). Interfaces en la performance visual: reconocimiento del gesto como sistema de control en la performance visual.

Madrid: Tesis doctoral de la Universidad Complutense de Madrid. Disponible en

Ustarroz, C. (2011). Teoría del VJ. Realización y representación a tiempo real. Apropiación de retórica y estética de las vanguardias artísticas del s.XX. San Lorenzo del Escorial: Ediciones Libertarias.

Villar Onrubia, D. (2007). La imagen en movimiento y el movimiento del cuerpo: intersecciones entre danza y audiovisual. Escrito sobre danza.

Disponible en <http://www.zemos98.org/spip.php?article115>

Wechsler, R. (2006). Artistic Considerations in the Use of Motion Tracking with Live Performers: a Practical Guide. En: Broadhurst, S y Josefi ne Machon (ed.). Performance and Technology. Practices of Virtual Embodiment and Interactivity. Nueva York: Palgrave Macmillan.

### Complementaria

Antúnez Roca, A. (2005). Sistematurgia. blog personal. Disponible en

<http://www.marceliantunez.com/texts/sistematurgia/sistematurgia.pdf>

Iglesias Simón, P. (2008). Tentativas para una sistematización del uso de audiovisuales en la puesta en escena. Acotaciones, 20, 47-82.

Disponible en Internet: <http://www.resad.es/acotaciones/acotaciones20/20pablo.pdf>

Jaeger, T. (2006). Handbook for live visual performance, Live cinema unraveled. Recuperado de [http://nadassor.net/nonsite\\_files/livemedia\\_course/VJ\\_BOOK.pdf](http://nadassor.net/nonsite_files/livemedia_course/VJ_BOOK.pdf).

Martínez Luna, Sergio. «Puntos de suspensión. Lugares sin lugar. Investigación, proyecto y creación en la globalización.» Estudios visuales (CENDEAC), no. 6 (Enero 2009).

[http://www.estudiosvisuales.net/revista/pdf/num6/sergiomluna\\_EV6.pdf](http://www.estudiosvisuales.net/revista/pdf/num6/sergiomluna_EV6.pdf)

Martínez Pimentel, L. (2008). La coreografía digital interactiva. Universidad Federal de Bahía, Programa de Postgrado en Danza, Grupo de Investigación en Ciberdanza. Salvador, Bahía: Laboratorio de Investigaciones del Cuerpo (LaPAC).

Popat, S. (2006). Invisible Connections: Dance, Choreography and Internet Communities. Nueva York, Routledge.

Sanchez Cuervo, A. (2011). Investigación sobre las interfaces de creación visual en directo en la actualidad. Trabajo Fin de Master. Facultad de Bellas Artes. Universidad Complutense de Madrid.

Sedeño, A. (2018). Videodanza: Propuesta de modalidades de una práctica videoartística. En A. Díaz-Olaya y C. Nocili (eds.). Abriendo fronteras: enfoques interdisciplinarios de la coreología. (pp. 109-120). Granada: Libargo.

## DISTRIBUCIÓN DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

### ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL

Descripción	Horas	Grupo grande	Grupos reducidos
Lección magistral	20	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Exposiciones por el alumnado	2.5	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



**TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL** 22.5

## ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL

Descripción	Horas
Desarrollo y evaluación de proyectos	33.5
Estudio personal	11
Lección magistral online	1.5
<b>TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL</b>	<b>45</b>
<b>TOTAL HORAS ACTIVIDAD EVALUACIÓN</b>	<b>7.5</b>
<b>TOTAL HORAS DE TRABAJO DEL ESTUDIANTE</b>	<b>75</b>

## ADAPTACIÓN A MODO VIRTUAL POR COVID19

### ACTIVIDADES FORMATIVAS

El estudiantado deberá asistir presencialmente a la Facultad, atendiendo al cronograma de reparto en grupos establecido por el centro. El estudiantado deberá seguir la clase sincrónica desde espacios fuera del centro atendiendo al cronograma de reparto en grupos establecido por el centro. Cuando el profesorado que imparte un grupo/asignatura pertenezca a grupo de riesgo y decida que su docencia sincrónica la llevará a cabo en espacio diferente al aula/laboratorio asignado, el estudiantado podrá elegir cualquier lugar para el seguimiento de la clase. No obstante y para evitar desplazamientos, falta de dispositivos móviles u otros inconvenientes, el centro abrirá el aula consignada en el horario, para que desde ese lugar pueda ser visionada por el grupo correspondiente, proyectando la sesión a través de los medios del propio aula. Al igual que ocurre en situación de normalidad, el estudiantado no puede compartir, distribuir, ni utilizar para otros fines fuera de su propia formación personal e individual, ninguna imagen ni grabación de la docencia impartida. El incumplimiento de esta norma atenta contra el derecho de imagen tanto del profesorado como del alumnado y puede derivar en consecuencias legales.

Las actividades se desarrollarán en modo presencial en el aula/laboratorio y horario establecidos en los horarios. El profesor/a interactuará en el aula con el grupo determinado por el centro en esa semana, mientras el resto del grupo sigue la sesión sincrónicamente on-line. La siguiente semana acudirán al aula el grupo que en la anterior no lo hizo, y será el primero el que siga la sesión sincrónicamente on-line. En caso de que haya que activar el modo Virtual pues las autoridades determinaran confinamiento, el único cambio será que se modificará la interacción y que no se llevará a cabo en el aula/laboratorio, sino que será on-line para todos los grupos y para todo el profesorado, respetando los horarios y contenidos. Se potenciará la acción tutorial y los mecanismos que permitan obtener el feedback necesario sobre la comprensión de la materia.

- NOTA SOBRE AUTORÍA. En ningún caso está permitido retransmitir, grabar o fotografiar las sesiones de clase (GG y GR), así como utilizar y distribuir el material de clase (apuntes) sin el consentimiento por escrito de la /del docente. Tanto docentes como estudiantes, con su incorporación a la Universidad de Málaga, se adhieren y someten a:

Código Ético de la UMA: disponible en

[https://www.uma.es/secretariageneral/newsecgen/index.php?option=com\\_content&view=article&id=770:codetico&catid=13:sec-noractuaciones&Itemid=124](https://www.uma.es/secretariageneral/newsecgen/index.php?option=com_content&view=article&id=770:codetico&catid=13:sec-noractuaciones&Itemid=124)

o Protocolo sobre Ética Académica de la UMA: disponible en

### PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

El sistema de evaluación se basa en el aprendizaje de los contenidos mediante la participación activa en clase y de un trabajo grupal. El procedimiento se modifica aunque mantiene las diversas fórmulas propias de la evaluación continua y diversa, que ya tenía:

PRIMERA CONVOCATORIA (modalidad virtual y bimodal)

-Ideación y ejecución de trabajos (ensayo y trabajo en grupo): 65%.

- Participación y debate activo del estudiante sobre lecturas propuestas en las clases virtuales 35%

La nota mínima para superar la asignatura es de cinco (5) en todas las convocatorias y modalidades.

La evaluación en las convocatorias de septiembre y resto de convocatorias extraordinarias (en modalidad bimodal y virtual), el alumno debería ponerse en contacto con los profesores para que este le entregue las lecturas y determinar el formato del ensayo, así como para proporcionar pautas para la realización del trabajo.

- Ideación y ejecución de trabajos como proyecto artístico visual. 50%

-Ensayo sobre lecturas propuestas. 50%

Aquellos estudiantes que sean reconocidos por la UMA como estudiantes a tiempo parcial, deberán ponerse en contacto con el coordinador/a en un plazo máximo de diez días a contar a partir del comienzo de la docencia, para establecer el plan de trabajo, seguimiento y evaluación de la materia. En caso de que el/la estudiante no estableciera este contacto en el plazo establecido, la forma de seguimiento y evaluación de la materia serán las mismas que para el estudiantado de régimen general.



El alumnado con el reconocimiento de deportista universitario de alto nivel deberá realizar una propuesta de trabajo de investigación con los diferentes apartados y entregarlo al docente a través del Campus Virtual.

## CONTENIDOS

No existen modificaciones relevantes en los contenidos. Se vuelven a detallar:

### 1. INVESTIGACIÓN EN ARTES: FASES EN LA CREACION DE UN PROYECTO ARTÍSTICO EN VIDEO.

#### 1.1. El artista visual como investigador

1.2. Investigación artística e investigación performativa aplicadas a la creación audiovisual en relación con las artes. Recursos metodológicos en investigación artística.

1.3. Fases de investigación aplicada a la creación artística.

1.4. Antecedentes del audiovisual interactivo: Cine experimental, videoarte, arte de acción, prácticas de interacción teatro/visuales. Música visual: conceptos, estrategias y modalidades de creación.

### 2. BASES DE PROCESADO DE IMAGEN EN TIEMPO REAL

2.1 Audiovisual performativo. Modalidades: live cinema, videomapping, videodanza, visuales para artes escénicas.

2.2. Prototipo de set para visuales.

### 3. PROYECCIONES EN TIEMPO REAL E INTERACCIÓN CON LA PUESTA EN ESCENA: PROCESOS Y TÉCNICAS

3.1. Técnicas de live cinema y proyección de video en directo. Modalidades de audiovisual performativo.

3.2. Aplicaciones específicas para video y escenografía.

### 4. VIDEO Y ESPACIO: USO ESCENOGRÁFICO DEL VIDEO MEDIANTE TÉCNICAS DE MAPEO ESPACIAL (videomapping)

4.1. Desarrollo de un proyecto aplicado.

## TUTORÍAS

Las tutorías se realizarán, preferentemente, por medios telemáticos usando el chat del campus virtual y/o Ms Teams en mismo horario que las programadas como presenciales. Serán en sesiones síncronas y conforme al horario establecido y el número de horas que corresponden según el POD.



## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

<b>Grado/Máster en:</b>	Máster Universitario en CREACIÓN AUDIOVISUAL Y ARTES ESCÉNICAS por la Universidad de Málaga
<b>Centro:</b>	Facultad de Ciencias de la Comunicación
<b>Asignatura:</b>	LA PUESTA EN ESCENA TEATRAL, MUSICAL, COREOGRÁFICA Y CINEMATOGRAFICA: PROCESOS
<b>Código:</b>	109
<b>Tipo:</b>	Optativa
<b>Materia:</b>	PROCESOS CREATIVOS
<b>Módulo:</b>	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y ARTES
<b>Experimentalidad:</b>	
<b>Idioma en el que se imparte:</b>	Español
<b>Curso:</b>	1
<b>Semestre:</b>	2
<b>Nº Créditos:</b>	3
<b>Nº Horas de dedicación del estudiante:</b>	75
<b>Tamaño del Grupo Grande:</b>	
<b>Tamaño del Grupo Reducido:</b>	
<b>Página web de la asignatura:</b>	

## EQUIPO DOCENTE

<b>Departamento:</b>	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD
<b>Área:</b>	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
Coordinador/a: ANTONIO CANTOS CEBALLOS	cantos@uma.es	952132912	2.74 Despacho profesorado - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	
JOSE ANTONIO MUNOZ JIMENEZ	josemunoz@uma.es	952133288	2.69 Despacho profesorado - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	

## RECOMENDACIONES Y ORIENTACIONES

Resulta aconsejable el que el alumno tenga conocimientos básicos sobre puesta en escena teatral, musical o cinematográfica.

## CONTEXTO

Los seres humanos siempre entramos en acción y tomamos decisiones partiendo de dos puntos posibles: el instinto de supervivencia y el impulso de regalar. El impulso de regalar, como el instinto de supervivencia, también requiere acción y decisión, pero los resultados son diferentes porque la intención que provoca la acción no tiene nada que ver con la seguridad. La acción surge del impulso de regalar algo a alguien y de la necesidad de crear un viaje para los demás más allá de su experiencia cotidiana. Este instinto requiere de generosidad, interés por los demás y empatía. Para aproximarnos a la puesta en escena creativa teatral y cinematográfica necesitamos, precisamente, activar ese espíritu de empatía porque, en definitiva, hablamos de un constructo del pensamiento con vocación de continuidad: ¿Por qué elegir un determinado material que sientes que puedes manejar? ¿Por qué no elegir una obra o un guión cinematográfico que está más allá de tu alcance? El alcance es lo que conduce a toda puesta en escena creativa y lo que da energía de trabajo y vitalidad. El contexto de esta asignatura se centra fundamentalmente en esto: el resultado final de toda creación escénica depende de las elecciones que realiza el director-creador con respecto a lo que quiere observar y cómo lo quiere contar. El estudio de este poder de transformación que conlleva asumir el reto de tomar decisiones y articularlas tiene, concretamente, una primera parte en la que se profundiza en el imaginario del actor y la composición de la interpretación partiendo de principios de puesta en escena creativa aplicada: fuerza, concentración, flexibilidad, irradiación, audibilidad, espontaneidad y presencia. La segunda parte de dicha asignatura, se centra en un trabajo específico y complementario de análisis y puesta en escena fotográfica sobre determinadas secuencias cinematográficas seleccionadas. La metodología docente descansará en dos pilares complementarios: las exposiciones de los profesores, que presentarán las ideas y conocimientos esenciales para conocer la asignatura, junto a la no menos importante reflexión y participación de los alumnos que deberán ir aplicando un modelo de investigación cualitativo en el que pondrán en valor los conocimientos adquiridos. El sistema de evaluación tendrá en cuenta la asistencia a las clases, así como la participación y la calidad de dichas aportaciones en el espacio de debate generado en las clases correspondientes. Asimismo, los alumnos tendrán que presentar obligatoriamente un trabajo de investigación aplicada dentro del módulo al que pertenece la asignatura. Este trabajo será definido y delimitado en el desarrollo de las sesiones del curso, y será supervisado en todo momento por el profesor.

## COMPETENCIAS

### 1 Competencias generales y básicas.

#### competencias básicas

- 1.1 Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
- 1.2 Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
- 1.4 Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades

#### competencias generales

- 1.2 Definir temas de estudio y práctica con los que se contribuya a desarrollar la creación en la comunicación audiovisual y las artes escénicas.



- 1.5 Identificar los segmentos estratégicos de la industria audiovisual y del espectáculo en un contexto de innovación constante.

**2 Competencias transversales.**

- 2.2 Trabajar en equipos interdisciplinares en entornos de creación y generación de contenidos.  
2.3 Comunicar y exponer de forma adecuada los resultados de investigación o creación audiovisual o escénica.

**3 Competencias específicas.**

- 3.1 Adquisición de técnicas de representación y puestas en escena audiovisuales y escénicas.  
3.2 Crear y dirigir los procesos creativos de la puesta en escena integral de producciones audiovisuales y escénicas.  
3.3 Conocimiento de los mecanismos de la transformación del texto dramático en texto espectacular y/o audiovisual.  
3.4 Proponer y asumir innovación expresiva y temática en la creación y la producción audiovisual y escénica.

**4 Competencias específicas. Aplicables exclusivamente asignaturas optativas**

- 4.2 Crear y dirigir los procesos creativos de la puesta en escena integral de producciones audiovisuales y escénicas.  
4.8 Conocimiento de las teorías de la representación y de la recepción audiovisual y de los espectáculos.  
4.9 Capacidad de interrelación desde el punto de vista crítico entre las artes audiovisuales y las del espectáculo.

**CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA****bloque1**

1. El proceso creativo del actor en la construcción del personaje: Del imaginario del actor a la interpretación teatral y cinematográfica.
2. La puesta en escena cinematográfica: antecedentes, misterio y contrapunto en la composición de los personajes y sus tipologías.
3. Metodología para el análisis y estudio de la puesta en escena cinematográfica: tipologías, narrativas y puesta en escena creativa.
4. Dirección de fotografía 1: Cualidades y valores interpretativos de la luz en la obra de diferentes cineastas.
5. Dirección de fotografía 2: El lenguaje audiovisual aplicado a los movimientos de cámara.
6. Dirección de fotografía 3: Coreografías de cámara y planificación de las tomas como elementos creativos en el discurso audiovisual.

**ACTIVIDADES FORMATIVAS****Actividades presenciales****Actividades expositivas**

- Lección magistral
- Lección magistral

**ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN****RESULTADOS DE APRENDIZAJE / CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

La asignatura consta de una primera parte en la que se ahonda en el imaginario del actor y la composición de la interpretación: la acción, la escucha, el trabajo emocional, el guión hasta la interpretación ante la cámara. De la misma forma, se aborda la investigación escénica aplicada a los estilos cinematográficos de dirección de actores, centrada en dos grandes pilares: el primer plano y el plano secuencia. La segunda parte, comprenderá el estudio y análisis de la fotografía aplicada al hecho de la puesta en escena cinematográfica, en concreto, comprenderá el estudio y análisis de determinadas secuencias cinematográficas, en las que nos centraremos en el estudio del potencial comunicativo que los movimientos de cámara, las cualidades de la luz y la planificación tienen en todo tipo de discurso audiovisual. Los alumnos aplicarán un modelo de investigación cualitativo diseñado y desarrollado por el profesor sobre una serie de artistas, películas y procesos coreográficos, teatrales y musicales sugeridos en la que deberán poner en valor dichos conocimientos adquiridos.

**PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN**

La metodología docente descansará sobre todo en las exposiciones de los profesores, que presentarán las ideas y conocimientos esenciales para conocer la asignatura. Además, se potenciará la reflexión de los alumnos y su participación en clase; que a su vez se apoyará en lecturas que los profesores facilitarán a los alumnos, así como en el otro material que se facilitará a los alumnos. Desde el punto de vista metodológico, el diseño de los horizontes tendenciales de la Comunicación, Cultura Digital y la Innovación se produce mediante un proceso de reflexión y debate, de modo que el alumno asuma, como criterio propio, una visión panorámica de los escenarios propios del ejercicio profesional de la Comunicación audiovisual y las artes escénicas y de las formas complementarias de tratamiento y difusión de esa temática, así como la definición de los objetos de la investigación aplicada desde una perspectiva sistémica, es decir, desde el análisis del conjunto como paso previo a los enmarcados específicos de las partes susceptibles de ser estudiadas. El sistema de evaluación tendrá en cuenta la asistencia a las clases, así como la participación y la calidad de las aportaciones en el espacio de debate y en las tutorías. Asimismo, los alumnos tendrán que presentar obligatoriamente un trabajo de investigación aplicada dentro del módulo al que pertenece dicha asignatura.

El procedimiento de evaluación para las modalidades de primera y segunda convocatoria ordinaria será el siguiente: trabajo sobre los contenidos de la asignatura (80%) y asistencia/participación activa en las clases presenciales (20%). Será necesario obtener una nota mínima de 5 puntos sobre un total de 10 para superar dicha convocatoria.

Para las convocatorias de carácter extraordinario (extraordinaria de fin de estudios y extraordinaria de repetidores), la evaluación descansará, únicamente, en un trabajo propuesto por el profesor sobre los contenidos de la asignatura. La nota mínima para, en este caso, superar la asignatura será la de 5 puntos sobre un total 10.

Resulta de obligado cumplimiento que aquellos alumnos reconocidos a tiempo parcial contacten en tutoría con el profesor titular de la asignatura en el plazo establecido de 10 días hábiles desde el comienzo de las clases a fin de establecerse el plan de trabajo específico de la asignatura acorde con su situación. De no ser así y de acuerdo con el marco legal establecido, dichos alumnos pasarán a ser considerados como de régimen ordinario, ateniéndose a dicho planteamiento. La evaluación de estos alumnos se centrará en un trabajo propuesto y tutorizado por el profesor sobre los contenidos de la asignatura. La nota mínima para, en este caso, superar la asignatura será también la de 5 puntos sobre un total 10.

**BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS**

**Básica**

- ABUÍN, ANXO (2012): El teatro en el cine, Cátedra, Madrid, ISBN: 978-84-376-3094-6
- CANTOS CEBALLOS (2012): Quiero ser un actor de cine, Ñaque Editorial, Ciudad Real, ISBN: 978-84-96765-46-7
- CANTOS CEBALLOS (2013): Creatividad expresiva en el arte del actor, 2ª Edición, Ñaque Editorial, Ciudad Real, ISBN: 84-89987-60-2.
- MCKEE, ROBERT (2015): El Guión Story: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones, Alba Minus, Barcelona, ISBN: 978-84-8428-446-8
- SERRANO, RAÚL (2010): La creación de personajes cinematográficos, T & B Editores, Madrid, ISBN: 978-84-92626-61-8
- SNYDER, BLAKE (2014): ¡Salva al gato! El libro definitivo para la creación de un guión, Alba Editoria, Barcelona, ISBN: 978-84-8428-582-3
- TESSON, CHARLES (2012): Teatro y cine, Paidós, Barcelona, ISBN: 978-84-493-2716-2

**DISTRIBUCIÓN DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE****ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL**

Descripción	Horas	Grupo grande	Grupos reducidos
Lección magistral	10.5	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lección magistral	10	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL</b>	<b>22.5</b>		

**ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL**

Descripción	Horas
<b>TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL</b>	<b>45</b>
<b>TOTAL HORAS ACTIVIDAD EVALUACIÓN</b>	<b>7.5</b>
<b>TOTAL HORAS DE TRABAJO DEL ESTUDIANTE</b>	<b>75</b>

**ADAPTACIÓN A MODO VIRTUAL POR COVID19****ACTIVIDADES FORMATIVAS**

En el caso de escenario bimodal el profesor/a interactuará en el aula con el grupo determinado por el centro en esa semana, mientras el resto del grupo sigue la sesión sincrónicamente on-line. La siguiente semana acudirán al aula el grupo que en la anterior no lo hizo, y será el primero el que siga la sesión sincrónicamente on-line. En caso de que haya que activar el modo virtual, el único cambio será que se modificará la interacción y que no se llevará a cabo en el aula/laboratorio, sino que será on-line para todos los grupos y para todo el profesorado, respetando los horarios y contenidos. Se potenciará la acción tutorial y los mecanismos que permitan obtener el feedback necesario sobre la comprensión de la materia. En este caso las clases de contenido teórico serán realizadas a través de plataforma de conexión telemática síncrona, como Microsoft Teams.

Al igual que ocurre en situación de normalidad, el estudiantado no puede compartir, distribuir, ni utilizar para otros fines fuera de su propia formación personal e individual, ninguna imagen ni grabación de la docencia impartida. El incumplimiento de esta norma atenta contra el derecho de imagen tanto del profesorado como del alumnado y puede derivar en consecuencias legales.

Cuando el profesorado que imparte un grupo/asignatura pertenezca a grupo de riesgo y decida que su docencia síncrona la llevará a cabo en espacio diferente al aula/laboratorio asignado, el estudiantado podrá elegir cualquier lugar para el seguimiento de la clase. No obstante y para evitar desplazamientos, falta de dispositivos móviles u otros inconvenientes, el centro abrirá el aula consignada en el horario, para que desde ese lugar pueda ser visionada por el grupo correspondiente, proyectando la sesión a través de los medios del propio aula.

Especificación: En esta asignatura, la docencia del profesor Cantos se llevará a cabo bajo los parámetros del párrafo anterior.

**PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN****EVALUACIÓN CONTINUA**

Tanto en un escenario de docencia bimodal como en uno de docencia telemática, el procedimiento de evaluación es la evaluación continua y se sustancia en la realización y entrega de los trabajos correspondientes.

**CONTENIDOS**

Tanto el caso de escenario bimodal como de docencia telemática los contenidos de la asignatura no sufren variación alguna con el escenario presencial. Así pues, dichos contenidos son los que siguen:

1. El proceso creativo del actor en la construcción del personaje: Del imaginario del actor a la interpretación teatral y cinematográfica.
2. La puesta en escena cinematográfica: antecedentes, misterio y contrapunto en la composición de los personajes y sus tipologías.
3. Metodología para el análisis y estudio de la puesta en escena cinematográfica: tipologías, narrativas y puesta en escena creativa.
4. Dirección de fotografía 1: Cualidades y valores interpretativos de la luz en la obra de diferentes cineastas.
5. Dirección de fotografía 2: El lenguaje audiovisual aplicado a los movimientos de cámara.
6. Dirección de fotografía 3: Coreografías de cámara y planificación de las tomas como elementos creativos en el discurso audiovisual.

**TUTORÍAS**



---

Las tutorías serán telemáticas. Podrán utilizarse aplicaciones del campus virtual así como herramientas o aplicaciones de videollamada o mensajería síncrona, de carácter individual o grupal.



## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

<b>Grado/Máster en:</b>	Máster Universitario en CREACIÓN AUDIOVISUAL Y ARTES ESCÉNICAS por la Universidad de Málaga
<b>Centro:</b>	Facultad de Ciencias de la Comunicación
<b>Asignatura:</b>	CREACIÓN Y DESARROLLO DE LA MARCA PERSONAL EN LA RED PARA PROFESIONALES DEL SECTOR
<b>Código:</b>	110
<b>Tipo:</b>	Optativa
<b>Materia:</b>	CULTURA AUDIOVISUAL EN LA ERA DE LA COMUNICACIÓN DIGITAL
<b>Módulo:</b>	CULTURA AUDIOVISUAL EN LA ERA DE LA COMUNICACIÓN DIGITAL
<b>Experimentalidad:</b>	
<b>Idioma en el que se imparte:</b>	Español
<b>Curso:</b>	1
<b>Semestre:</b>	2
<b>Nº Créditos:</b>	3
<b>Nº Horas de dedicación del estudiante:</b>	75
<b>Tamaño del Grupo Grande:</b>	
<b>Tamaño del Grupo Reducido:</b>	
<b>Página web de la asignatura:</b>	

## EQUIPO DOCENTE

<b>Departamento:</b>	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD
<b>Área:</b>	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
Coordinador/a: SONIA MARIA BLANCO RUIZ	sblanco@uma.es	952133282	2.41 Despacho profesorado - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	

## RECOMENDACIONES Y ORIENTACIONES

De cara a tratar cuestiones de creación de marca personal, es recomendable que los alumnos manejen perfiles en las principales redes sociales: Twitter, Facebook, LinkedIn, Instagram, TikTok...

## CONTEXTO

En un entorno laboral altamente competitivo como el de los profesionales del sector del entretenimiento, tan importante como desarrollar un buen trabajo es conocer y desarrollar las herramientas para poder dar visibilidad a ese trabajo y que esas herramientas nos ayuden a distinguirnos de la competencia.

La asignatura pretende, a través del estudio de perfiles similares, adquirir los conocimientos necesarios para crear y/o mejorar la marca personal de los/las alumnos/as, dándoles los conocimientos necesarios para poder seguir desarrollando dicha marca y adecuarla tanto a sus necesidades profesionales como a los nuevos entornos que puedan surgir en la Red.

## COMPETENCIAS

### 1 Competencias generales y básicas.

#### competencias básicas

- 1.2** Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
- 1.3** Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
- 1.5** Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

#### competencias generales

- 1.2** Definir temas de estudio y práctica con los que se contribuya a desarrollar la creación en la comunicación audiovisual y las artes escénicas.
- 1.5** Identificar los segmentos estratégicos de la industria audiovisual y del espectáculo en un contexto de innovación constante.

### 2 Competencias transversales.

- 2.1** Disponer de habilidades operativas en el uso de la tecnología comunicativa.
- 2.3** Comunicar y exponer de forma adecuada los resultados de investigación o creación audiovisual o escénica.

### 3 Competencias específicas.

- 3.4** Proponer y asumir innovación expresiva y temática en la creación y la producción audiovisual y escénica.
- 3.10** Capacidad para definir temas de investigación que puedan contribuir al conocimiento, avance y debate en torno a la creación audiovisual y las artes escénicas.



## CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

### Diagnóstico de la marca personal de cada uno de los alumnos con objeto de tener un punto de partida sobre el que trabajar.

- Qué es la marca personal
- Diagnóstico
- Qué debe tener una marca personal

### El contenido como centro de la marca personal

- Plan de social media
- KPI
- Blog y escritura enriquecida
- Podcast
- Vídeo
- Agregadores de contenido
- Calendarios editoriales

### Las redes sociales como elemento difusor de nuestra marca personal

- Qué son
- Tipos de redes sociales
- Tipos de usuarios en las redes sociales
- Twitter
- Facebook
- Otras (seleccionadas en función de la importancia en el momento)

### Community Management

- Definición
- Objetivos
- Principales herramientas de medición

### Trabajo práctico a desarrollar

El/la estudiante desarrollará un trabajo de investigación en redes sociales, seleccionando para ello un perfil similar al suyo. Estás son las pautas básicas:

Trabajo de investigación y análisis de la Marca Personal de una celebridad. Debe incluir:

- Qué redes usa (Mínimo: blog y tres redes)
- Con qué frecuencia
- Qué tipo de mensajes (proporción entre personales y profesionales)
- Incluye mensajes patrocinados
- Reacciones a sus mensajes (sentiment)
- Evolución de su audiencia (en al menos tres meses de tiempo)
- Valoración de su estrategia de redes sociales y cambios sugeridos

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

### Actividades presenciales

#### Actividades expositivas

- Lección magistral
- Charla

#### Seminarios/ Talleres de estudio, revisión, debate, etc.

- Exposición de trabajos

## ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE / CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Situar al alumno ante la complejidad de los sistemas propios de la comunicación audiovisual y de las artes escénicas, así como brindarle herramientas para el conocimiento de la dinámica de dichos sistemas, de acuerdo con lógicas de la evolución tecnológica y de la experimentación social. El aprendizaje del programa que se enuncia en el siguiente apartado permite adquirir claras competencias en materia de análisis.

La asignatura se concibe como un proceso en el que se aprenderá a gestionar el perfil personal del profesional como si fuera una marca. Esto viene motivado por dos razones: el inicio de una carrera profesional o bien la necesidad de buscar nuevas oportunidades profesionales. La Red se ha convertido en una poderosa ayuda para la creación de esta identidad digital facilitando la búsqueda o mejora de empleo para los profesionales cualificados, que además visibilizan su perfil en la Red.

Por tanto, a través del estudio de perfiles similares a los del/la estudiante, se investigará sobre sus dinámicas de funcionamiento así como el resultado de las estrategias llevadas a cabo en redes por estos perfiles.

Todo ello proporciona al alumno conocimiento de la realidad, capacidad de interpretación y desarrollo de criterios propios acerca de procesos abiertos a la interpretación y al debate.

Por todo ello, en esta asignatura el alumno adquirirá las destrezas necesarias para pensar, diseñar y establecer una estrategia con respecto a su marca personal.

El trabajo no acabará con la asignatura, sino que el alumnado obtendrá los conocimientos necesarios para seguir con el desarrollo y dinamización de esta marca personal en el futuro, de modo que pueda revertir en una mejora de su imagen profesional, y por tanto de su empleabilidad.

## PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

CONVOCATORIA ORDINARIA 1ª (Junio):

La asignatura tiene evaluación continua a través del desarrollo del trabajo a entregar a la finalización de la asignatura, cuyos requisitos y plazos se encuentran detallados en el campus virtual de la asignatura.



El desglose básico de la asignatura es:

- Memoria: 70%
- Presentación: 30%

El trabajo se entregará a través del campus virtual, y en la última sesión, los alumnos harán una exposición pública de su investigación.

La nota mínima necesaria para superar la asignatura y la evaluación tanto para alumnado a tiempo parcial como alumnado a tiempo completo es 5 puntos.

**CONVOCATORIA ORDINARIA 2ª (Septiembre):**

El trabajo a realizar es el mismo que en la convocatoria ordinaria una, pero sólo se entregará a través del campus virtual, en la fecha designada en la actividad del campus virtual, sin que se produzca una presentación pública

**CONVOCATORIAS EXTRAORDINARIAS**

El trabajo a realizar es el mismo que en la convocatoria ordinaria una, pero sólo se entregará a través del campus virtual, en la fecha designada en la actividad del campus virtual, sin que se produzca una presentación pública.

**NOTA SOBRE ALUMNADO A TIEMPO PARCIAL:** Para el alumnado que haya sido reconocido, de manera oficial, como estudiante a tiempo parcial, las actividades presenciales susceptibles de evaluación serán adaptadas a través de los medios de enseñanza virtual o modificando el horario y calendario de las mismas, posibilitando de esta manera un procedimiento equivalente de evaluación al descrito de manera general en esta guía docente. Aquellos estudiantes que sean reconocidos por la UMA como estudiantes a tiempo parcial, deberán ponerse en contacto con la coordinadora en un plazo máximo de diez días a contar a partir del comienzo de la docencia, para establecer el plan de trabajo, seguimiento y evaluación de la materia. En caso de que el alumnado no realizara este contacto en el plazo establecido, la forma de seguimiento y evaluación de la materia serán las mismas que para el estudiantado en régimen de dedicación general.

**NOTA SOBRE AUTORÍA:**

En ningún caso está permitido retransmitir, grabar, capturar o fotografiar las sesiones de clase presenciales u online (GG y GR), así como utilizar y distribuir el material de clase (apuntes) sin el consentimiento por escrito de la /del docente. Tanto docentes como estudiantes, con su incorporación a la Universidad de Málaga, se adhieren y someten al:

- Código Ético de la UMA: disponible en

[https://www.uma.es/secretariageneral/newsecgen/index.php?option=com\\_content&view=article&id=770:codetico&catid=13:sec-noractuaciones&Itemid=124](https://www.uma.es/secretariageneral/newsecgen/index.php?option=com_content&view=article&id=770:codetico&catid=13:sec-noractuaciones&Itemid=124)

- Protocolo sobre Ética Académica de la UMA: disponible en

[https://www.uma.es/secretariageneral/normativa/propia/consejo/octubre\\_2019/Anexo04.pdf](https://www.uma.es/secretariageneral/normativa/propia/consejo/octubre_2019/Anexo04.pdf)

**NOTA SOBRE PLAGIO:**

El plagio, atribución indebida de material o un simple "cortar y pegar" se considera faltas muy graves y, si se detectan alguna de estas prácticas en los trabajos, supondrá la inmediata suspensión de la asignatura en su totalidad (teoría y practica), pasando el alumno directamente a la convocatoria de septiembre. Caso de detectarse alguna de estas prácticas en un trabajo grupal, las consecuencias serán las mismas para todos los integrantes del

## BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

### Básica

- Cambroner, A. (2015). MONSTRUO DE LOS BLOGS V2 (2ª.). Madrid: Blogpocket.-
- Cervera Fantoni, A. L., Comunicación total, ESIC, Pozuelo de Alarcón, Madrid, 2008.
- Kaushik, A., Analítica web 2.0: el arte de analizar resultados y la ciencia de centrarse en el cliente, Gestión 2000, Barcelona, 2011
- Merodio, J., Marketing en Redes Sociales, Bubok, Madrid, 2010.
- Polo, Fernando y Polo, Juan Luis (2011): #Socialholic: Todo lo que necesitas saber sobre el marketing en medios sociales. Gestion 2000. Barcelona
- Tapias Aneas, L. (2012). Guía para el desarrollo de tu marca persona. 10 buenas prácticas para que digaN «te sigo... te compro». Valladolid: Esimad. Recuperado a partir de <http://www.cursos-communitymanager.es/ebook-marca-personal.pdf>

### Complementaria

Se entregará bibliografía y webgrafía específica con cada tema

## DISTRIBUCIÓN DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

### ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL

Descripción	Horas	Grupo grande	Grupos reducidos
Lección magistral	18.5	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Exposición de trabajos	2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Charla	2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL</b>	<b>22.5</b>		

### ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL

Descripción	Horas
<b>TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL</b>	<b>45</b>
<b>TOTAL HORAS ACTIVIDAD EVALUACIÓN</b>	<b>7.5</b>



TOTAL HORAS DE TRABAJO DEL ESTUDIANTE

75

## ADAPTACIÓN A MODO VIRTUAL POR COVID19

### ACTIVIDADES FORMATIVAS

El estudiantado deberá asistir presencialmente a la Facultad, atendiendo al cronograma de reparto en grupos establecido por el centro. El estudiantado deberá seguir la clase sincrónica desde espacios fuera del centro atendiendo al cronograma de reparto en grupos establecido por el centro.

Cuando el profesorado que imparte un grupo/asignatura pertenezca a grupo de riesgo y decida que su docencia sincrónica la llevará a cabo en espacio diferente al aula/laboratorio asignado, el estudiantado podrá elegir cualquier lugar para el seguimiento de la clase. No obstante y para evitar desplazamientos, falta de dispositivos móviles u otros inconvenientes, el centro abrirá el aula consignada en el horario, para que desde ese lugar pueda ser visionada por el grupo correspondiente, proyectando la sesión a través de los medios del propio aula.

Al igual que ocurre en situación de normalidad, el estudiantado no puede compartir, distribuir, ni utilizar para otros fines fuera de su propia formación personal e individual, ninguna imagen ni grabación de la docencia impartida. El incumplimiento de esta norma atenta contra el derecho de imagen tanto del profesorado como del alumnado y puede derivar en consecuencias legales.

#### ACTIVIDADES FORMATIVAS:

- Se refuerza la comunicación con el alumnado a través de campus virtual y/o MS Teams.
- Las clases siguen en el mismo horario de manera virtual a través de videoconferencia por MS Teams o cualquier otro sistema de los ofertados por la universidad.

#### ESCENARIO BIMODAL:

- Se mantienen las actividades del escenario presencial ya que se pueden adaptar al escenario bimodal sin problemas.

#### ESCENARIO VIRTUAL:

- Se mantienen las actividades del escenario presencial ya que se pueden adaptar al escenario virtual sin problemas.
- Cualquier otra adaptación que se vea necesaria según las circunstancias se comunicará a los alumnos a través del espacio virtual de la asignatura.

### PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

#### ESCENARIO BIMODAL:

Dependiendo de la situación pandémica existente, las presentaciones podrían llevarse a cabo por videoconferencia.

#### ESCENARIO VIRTUAL:

En este escenario las presentaciones de los trabajos se llevarán a cabo a través de videoconferencia.

### CONTENIDOS

- Los contenidos se mantienen en escenario bimodal y virtual dado que la actividad docente se ha mantenido mediante videoconferencia.
- En el campus tendrán a su disposición tanto las presentaciones utilizadas, toda la bibliografía, así como el material adicional que se pueda ir incluyendo a lo largo del semestre.

### TUTORÍAS

Las tutorías se llevarán a cabo por videoconferencia a través de MS Teams, pudiendo el/la alumno/a reservar la cita previamente en la propia plataforma, en el mismo horario establecido para las tutorías en escenario presencial

**DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA**

<b>Grado/Máster en:</b>	Máster Universitario en CREACIÓN AUDIOVISUAL Y ARTES ESCÉNICAS por la Universidad de Málaga
<b>Centro:</b>	Facultad de Ciencias de la Comunicación
<b>Asignatura:</b>	HIBRIDACIÓN ARTÍSTICA Y NUEVAS TECNOLOGÍAS PARA LA MÚSICA
<b>Código:</b>	111
<b>Tipo:</b>	Optativa
<b>Materia:</b>	CULTURA AUDIOVISUAL EN LA ERA DE LA COMUNICACIÓN DIGITAL
<b>Módulo:</b>	CULTURA AUDIOVISUAL EN LA ERA DE LA COMUNICACIÓN DIGITAL
<b>Experimentalidad:</b>	
<b>Idioma en el que se imparte:</b>	Español
<b>Curso:</b>	1
<b>Semestre:</b>	1
<b>Nº Créditos:</b>	3
<b>Nº Horas de dedicación del estudiante:</b>	75
<b>Tamaño del Grupo Grande:</b>	
<b>Tamaño del Grupo Reducido:</b>	
<b>Página web de la asignatura:</b>	

**EQUIPO DOCENTE**

<b>Departamento:</b>	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD
<b>Área:</b>	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
Coordinador/a: JOSE LUIS CAMPOS GARCÍA	jlcampos@uma.es	952134303	2.54 Despacho profesorado - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	

**RECOMENDACIONES Y ORIENTACIONES**

No hay requisitos obligados para cursar la asignatura. Aunque hay una parte teórica, la dinámica de trabajo en clase es fundamentalmente práctica. El punto de partida es la percepción que tenga el alumno sobre la música, desde su sensibilidad, experiencia y conocimiento, antes de abordar los conceptos fundamentales. Para lograr la adquisición de las competencias planteadas, el trabajo del alumnado ha de ser progresivo en todas sus fases. La participación en todas las actividades propuestas es crucial para que el resultado final sea el adecuado.

**CONTEXTO**

La asignatura aportará al alumno elementos de análisis sobre la hibridación artística en las obras musicales, en el marco de la transición hacia el espacio electrónico digital potenciado por la tecnología. La comprensión de este fenómeno se fomentará también a través de la realización de trabajos prácticos. Los contenidos se estructuran en seis apartados; los tres primeros son de carácter teórico-conceptual y los tres siguientes son de carácter práctico.

**COMPETENCIAS****1 Competencias generales y básicas.****competencias básicas**

- 1.1** Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
- 1.2** Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
- 1.3** Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios

**competencias generales**

- 1.2** Definir temas de estudio y práctica con los que se contribuya a desarrollar la creación en la comunicación audiovisual y las artes escénicas.
- 1.3** Desarrollar la capacidad crítica, analítica y reflexiva en relación al discurso audiovisual y de las artes escénicas.

**2 Competencias transversales.**

- 2.1** Disponer de habilidades operativas en el uso de la tecnología comunicativa.
- 2.2** Trabajar en equipos interdisciplinares en entornos de creación y generación de contenidos.
- 2.4** Fomentar el espíritu creativo y emprendedor.

**3 Competencias específicas.**

- 3.4** Proponer y asumir innovación expresiva y temática en la creación y la producción audiovisual y escénica.
- 3.5** Organizar y temporalizar de las tareas en los diferentes procesos de producción audiovisual y de las artes escénicas





- 3.6** Gestionar y organizar recursos humanos y técnicos empleados en la comunicación audiovisual y escenográfica.
- 3.7** Aplicar técnicas y procesos de producción, registro y difusión de contenidos audiovisuales y/o escénicos.

## CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

### Hibridación artística en la música.

- 1.1. Afluentes históricos y su proyección hacia las nuevas formas de espectáculo musical a partir de la segunda mitad del siglo XX.
- 1.2. Nuevas dinámicas de recepción: la configuración de la experiencia estética del espectador en el audiovisual.
- 1.3. La hibridación artística en las obras de finales del siglo XX y en el siglo XXI.

### Tecnologías para la música.

- 2.1 La creación digital de la música: MIDI y audio digital.
- 2.2 Aplicaciones multipistas para la edición no lineal de la música.
- 2.3 Internet: la colaboración en línea para proyectos musicales.

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

### Actividades presenciales

#### Actividades expositivas

Lección magistral Aproximación a las condiciones tecnológicas, socioeconómicas y culturales de la música contemporánea

#### Actividades prácticas en instalaciones específicas

Prácticas en laboratorio Conocimiento práctico de los métodos actuales para elaborar obras musicales.

#### Seminarios/ Talleres de estudio, revisión, debate, etc.

Exposición de trabajos Presentación de proyectos.

## ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE / CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La asignatura propone el estudio de la realidad híbrida de la música desde un enfoque social. Además de lecturas, escritos o participaciones en clase, habrá audiciones y visualizaciones de contenidos musicales. En el aspecto práctico habrá una aproximación a las aplicaciones para el tratamiento del sonido digital, como también de los múltiples recursos en Internet para la producción y colaboración en línea. Para familiarizar al alumno con estos procesos de trabajo creativo, el alumno dispondrá de las herramientas para el desarrollo de proyectos, los cuales serán evaluados.

## PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

La nota mínima necesaria para superar la asignatura es el 50% de la nota máxima. Es decir, una escala de 0 a 10 el 5 sería la nota mínima para no suspender. De igual forma, para superar cada una de las pruebas, actividades y ejercicios hay que obtener de calificación el 50% de la nota máxima establecida para cada uno.

La forma de evaluación en la primera y segunda convocatorias contempla la realización de un trabajo práctico por parte del alumno. Por lo tanto, el alumno o alumna tendría que ponerse en contacto con suficiente antelación con el profesor para que este le proporcione las instrucciones para realizar este trabajo. El trabajo podrá incluir una exposición frente al profesor.

- Trabajos escritos: 25%
- Exposición en clase: 20%
- Participación del alumnado en actividades docentes dirigidas: 30%
- Desarrollo y presentación de proyectos: 25%

Para la tercera y cuarta convocatoria la forma de evaluación será a través de un examen para revisar el conocimiento de los contenidos de la asignatura. El examen podrá incluir distintas partes y modalidades, ya sea tipo test, de desarrollo o de ejercicios prácticos.

El alumnado con el reconocimiento de estudiante a tiempo parcial y con el reconocimiento de deportista universitario de alto nivel podrá realizar una propuesta de trabajo teórico-analítico y práctico con los diferentes apartados y entregarlo al docente a través del Campus Virtual.

## BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

### Básica

- ADORNO, Theodor W. (1973): Disonancias: introducción a la sociología de la música, Madrid, Ediciones AKAL.
- ALCALDE, Jesús (2007): Música y comunicación: puntos de encuentro básicos, Madrid, Fragua.
- BYRNE, David (2014): Cómo funciona la música, Barcelona, Random House.
- DE AGUILERA, Miguel, ADELL, Joan E. y SEDEÑO, Ana (2008) Comunicación y música, Barcelona, UOC press.
- GUSTEMS CARNICER, Josep (coord.) (2012): Música y sonido en los audiovisuales, Barcelona, Comunicación activa.
- HOFFERT, Paul (2007): Music for new media: composing for videogames, web sites, presentations, and other interactive media, Boston, MA Berklee Press.
- YÚDICE, George (2007): Nuevas tecnologías, música y experiencia, Barcelona, Gedisa.

### Complementaria

- ATTALI, Jacques (1995): Ruidos: ensayo sobre la economía política de la música, Siglo XXI.
- Austerlitz, Saul (2007): Money for nothing: a history of the music video from the Beatles to the White Stripes, New York: Continuum.
- CAMPOS GARCÍA, José Luis (2008): Cuando la música cruzó la frontera digital: aproximación al cambio tecnológico y cultural de la comunicación musical, Madrid, Biblioteca Nueva.
- FRITH, Simon; STRAW, Will y STREET, John (2006): La otra historia del rock: aspectos clave del desarrollo de la música popular, Barcelona, Ediciones Robinbook.
- GILBERT, Jeremy (2003): Cultura y políticas de la música dance : disco, hip-hop, house, techno, drum'n'bass y garaje, Barcelona, Paidós.
- MACAN, Edward, (1997): Rocking the Classics: English Progressive Rock and the Counterculture, Oxford University Press.



- REYNOLDS, S. (2017), Retromanía: La adicción de la cultura pop a su propio pasado, Buenos Aires, La caja negra.  
 -SEXTON, Jamie (ed.) (2007): Music, sound and multimedia : from the live to the virtual, Edinburgh University Press.  
 -SUPPER, Martin (2003): Música electrónica y música con ordenador : historia, estética, métodos, sistemas, Madrid, Alianza, D.L.  
 -WICKE, Peter (1995): Rock music: culture, aesthetics and sociology, Cambridge University Press.  
 -WITT, Stephen (2016): Cómo dejamos de pagar por la música: el fin de una industria, el cambio de siglo y el paciente cero de la piratería, Barcelona, Contra.

## DISTRIBUCIÓN DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

### ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL

Descripción	Horas	Grupo grande	Grupos reducidos
Lección magistral Aproximación a las condiciones tecnológicas, socioeconómicas y culturales de la música contemporánea	8	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Exposición de trabajos Presentación de proyectos.	4	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Prácticas en laboratorio Conocimiento práctico de los métodos actuales para elaborar obras musicales.	10.5	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<b>TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL</b>	<b>22.5</b>		

### ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL

Descripción	Horas
<b>TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL</b>	<b>45</b>
<b>TOTAL HORAS ACTIVIDAD EVALUACIÓN</b>	<b>7.5</b>
<b>TOTAL HORAS DE TRABAJO DEL ESTUDIANTE</b>	<b>75</b>

## ADAPTACIÓN A MODO VIRTUAL POR COVID19

### ACTIVIDADES FORMATIVAS

#### -ESCENARIO BIMODAL.

Las actividades se desarrollarán en modo presencial en el aula/laboratorio y horario establecidos. El profesor/a interactuará en el aula con el grupo determinado por el centro en esa semana, mientras el resto del grupo sigue la sesión sincrónicamente on-line. La siguiente semana acudirán al aula el grupo que en la anterior no lo hizo, y será el primero el que siga la sesión sincrónicamente on-line.

#### -ESCENARIO VIRTUAL.

En caso de que haya que activar el modo Virtual, si las autoridades determinaran confinamiento, el único cambio será que se modificará la interacción y que no se llevará a cabo en el aula/laboratorio, sino que será on-line para todos los grupos y para todo el profesorado, respetando los horarios y contenidos. Se potenciará la acción tutorial y los mecanismos que permitan obtener el feedback necesario sobre la comprensión de la materia, como:

- Creación de material complementario que se alojará en campus virtual: resúmenes, presentaciones, tutoriales, videos con explicaciones a los contenidos
- Entregas de actividades pautadas en función de los contenidos a través de campus virtual (Tareas)
- Apertura y seguimiento de Chats
- Apertura y seguimiento de Foros
- Otras actividades

### PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

#### -ESCENARIO BIMODAL

##### 1. Evaluación continua. (30% de la nota final)

La evaluación continua se establece como sistema de evaluación prioritario. El seguimiento de la asignatura, tanto presencial como virtual, se constatará y calificará mediante tareas relacionadas con los contenidos desarrollados en clase. El criterio para la evaluación contempla valorar el grado de conocimiento adquirido. Las tareas incluirán ejercicios prácticos o pruebas de conocimiento.

##### 2. Trabajo escrito en grupo sobre el análisis de un contenido musical (25% de la nota global).

La elaboración de este trabajo pretende examinar las capacidades de investigación del alumnado y el grado de comprensión teórica de la función de los contenidos desarrollados en clase. El trabajo se realiza en base a una guía publicada en el campus virtual. Su puntuación máxima es de 2,5 puntos (25% de la nota global).

##### 3. Exposición grupal sobre el análisis realizado (20% de la nota global). El grupo formado por los alumnos y/o alumnas explicará en clase los resultados de su análisis.

##### 4. Desarrollo y presentación de proyectos. Práctica en grupo (25% de la nota global).

El criterio de evaluación de esta práctica intenta valorar el nivel de conocimiento para la organización, planificación y realización de un proyecto audiovisual musical, poniendo el acento en la creatividad y expresión artística.

La nota final de la asignatura se obtendrá de la suma de los resultados de estas 4 actividades.

#### -ESCENARIO VIRTUAL



## 1. Evaluación continua. (30% de la nota final)

La evaluación continua se establece como sistema de evaluación prioritario. El seguimiento de la asignatura se constatará y calificará mediante tareas relacionadas con los contenidos desarrollados en las clases virtuales. El criterio para la evaluación contempla valorar el grado de conocimiento adquirido. Las tareas incluirán ejercicios prácticos o pruebas de conocimiento. Algunas tareas serán realizadas en tiempo real.

## 2. Trabajo escrito en grupo sobre el análisis de un contenido musical (25% de la nota global).

La elaboración de este trabajo pretende examinar las capacidades de investigación del alumno y el grado de comprensión teórica de la función de los contenidos desarrollados en clase. El trabajo se realiza en base a una guía publicada en el campus virtual. Su puntuación máxima es de 2,5 puntos.

3. Exposición grupal sobre el análisis realizado (20% de la nota global). El grupo formado por los alumnos y/o alumnas explicará los resultados de su análisis mediante una sesión telemática con el profesor.

## 4. Desarrollo y presentación de proyectos. Práctica en grupo (25% de la nota global).

El criterio de evaluación de esta práctica intenta valorar el nivel de conocimiento para la organización, planificación y realización de un proyecto audiovisual musical, poniendo el acento en la creatividad y expresión artística. La presentación de este proyecto se realizará mediante una sesión telemática ante el profesor.

La nota final de la asignatura se obtendrá de la suma de los resultados de estas 4 actividades.

En caso de tener la necesidad de superar esta asignatura en una segunda convocatoria ordinaria el alumnado deberá presentar un trabajo, cuya temática y características serán indicadas por el profesor. Asimismo, en sucesivas convocatorias el alumnado podría ser evaluado a través de un examen.

El alumnado con el reconocimiento de estudiante a tiempo parcial y con el reconocimiento de deportista universitario de alto nivel podrá realizar una propuesta de trabajo teórico-analítico y práctico con los diferentes apartados y entregarlo al docente a través del Campus Virtual.

Se propone este sistema de evaluación, sin perjuicio de que exista una normativa general sobre evaluación aprobada por el Consejo de Gobierno de la Universidad de Málaga o instancia superior.

## CONTENIDOS

### 1. Hibridación artística en la música.

1.1. Afluentes históricos y su proyección hacia las nuevas formas de espectáculo musical a partir de la segunda mitad del siglo XX.

1.2. Nuevas dinámicas de recepción: la configuración de la experiencia estética del espectador en el audiovisual.

1.3. La hibridación artística en las obras de finales del siglo XX y en el siglo XXI.

### 2. Tecnologías para la música.

2.1 La creación digital de la música: MIDI y audio digital.

2.2 Aplicaciones multipistas para la edición no lineal de la música.

2.3 Internet: la colaboración en línea para proyectos musicales.

No hay alteración en relación a los contenidos inicialmente previstos. Tanto en el escenario bimodal como virtual, las competencias adquiridas de forma telemática no se verán sustancialmente alteradas.

## TUTORÍAS

Las tutorías se realizarán, preferentemente, por medios telemáticos. Serán en sesiones sincrónicas y conforme al horario establecido en la guía docente y el número de horas que corresponden según el POD. Podrán utilizarse aplicaciones del campus virtual así como herramientas o aplicaciones de videollamada o mensajería síncrona, de carácter individual o grupal.

Las tutorías se realizarán en el horario habitual a través de los canales telemáticos pertinentes y recomendados por las autoridades universitarias. Aunque el correo electrónico y el Campus Virtual son los principales medios de comunicación entre el alumnado y el profesor, si alguien necesita una comunicación en tiempo real, se habilita un chat o videoconferencia, previa solicitud mediante correo electrónico.



## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

<b>Grado/Máster en:</b>	Máster Universitario en CREACIÓN AUDIOVISUAL Y ARTES ESCÉNICAS por la Universidad de Málaga
<b>Centro:</b>	Facultad de Ciencias de la Comunicación
<b>Asignatura:</b>	INDUSTRIAS CREATIVAS Y ECONOMÍA: COMERCIALIZACIÓN DEL PRODUCTO AUDIOVISUAL
<b>Código:</b>	112
<b>Tipo:</b>	Optativa
<b>Materia:</b>	CULTURA AUDIOVISUAL EN LA ERA DE LA COMUNICACIÓN DIGITAL
<b>Módulo:</b>	CULTURA AUDIOVISUAL EN LA ERA DE LA COMUNICACIÓN DIGITAL
<b>Experimentalidad:</b>	
<b>Idioma en el que se imparte:</b>	Español
<b>Curso:</b>	1
<b>Semestre:</b>	2
<b>Nº Créditos:</b>	3
<b>Nº Horas de dedicación del estudiante:</b>	75
<b>Tamaño del Grupo Grande:</b>	
<b>Tamaño del Grupo Reducido:</b>	
<b>Página web de la asignatura:</b>	

## EQUIPO DOCENTE

<b>Departamento:</b>	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD
<b>Área:</b>	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
Coordinador/a: MARIA ROCIO DE LA MAYA RETAMAR	rmaya@uma.es	952133290	2.02 Decanato - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	
JOSE PATRICIO PEREZ RUFÍ	patricioperez@uma.es	952132916	2.79 Despacho profesorado - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	

## RECOMENDACIONES Y ORIENTACIONES

No se contemplan requisitos previos de acceso a la asignatura.

Se recomienda utilizar la bibliografía básica con el fin de matizar y profundizar en el contenido teórico de la materia.

Asimismo, se recomienda seguir la actualidad vinculada a los temas y bloques de estudio contenidos en la materia, ya que la misma será inspiración para realizar prácticas y ejercicios de carácter práctico.

## CONTEXTO

La asignatura de Industrias creativas y economía: comercialización del producto audiovisual pertenece al Módulo de Cultura Audiovisual en la era de la Comunicación Digital, en el que se integran los conocimientos que permiten identificar los segmentos estratégicos de la industria audiovisual y del espectáculo en un contexto de innovación constante.

En la asignatura se analizan las dinámicas económicas y comerciales de las industrias culturales -con especial énfasis en la industria audiovisual- desde una perspectiva eminentemente teórica, planteando unas bases que los estudiantes aplicarán posteriormente en sus trabajos finales.

## COMPETENCIAS

### 1 Competencias generales y básicas.

#### competencias básicas

- 1.1 Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
- 1.3 Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios

#### competencias generales

- 1.2 Definir temas de estudio y práctica con los que se contribuya a desarrollar la creación en la comunicación audiovisual y las artes escénicas.
- 1.5 Identificar los segmentos estratégicos de la industria audiovisual y del espectáculo en un contexto de innovación constante.

### 2 Competencias transversales.

- 2.1 Disponer de habilidades operativas en el uso de la tecnología comunicativa.
- 2.2 Trabajar en equipos interdisciplinares en entornos de creación y generación de contenidos.

### 3 Competencias específicas.

- 3.2 Crear y dirigir los procesos creativos de la puesta en escena integral de producciones audiovisuales y escénicas.



- 3.4** Proponer y asumir innovación expresiva y temática en la creación y la producción audiovisual y escénica.
- 3.6** Gestionar y organizar recursos humanos y técnicos empleados en la comunicación audiovisual y escenográfica.

## CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

### Bloque I

- I. Economía creativa y globalización.  
Las industrias culturales como centro de la economía creativa en un contexto industrial globalizado.

### Bloque II

- II. Situación actual de las industrias culturales creativas.  
Balance económico de los principales sectores de las industrias culturales y de sus agentes.

### Bloque III

- III. Ventanas de explotación en el mercado audiovisual: canales y plataformas de distribución audiovisual.

### Bloque IV

- IV. Nuevos modelos de negocio.  
Explotación de los derechos digitales. Desarrollo de Internet en la distribución de obras audiovisuales.

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

### Actividades presenciales

#### Actividades expositivas

Lección magistral

#### Seminarios/ Talleres de estudio, revisión, debate, etc.

Otros seminarios

## ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

### Actividades de evaluación no presenciales

#### Actividades de evaluación del estudiante

Otras actividades no presenciales eval.estudiante: Participación del alumnado en actividades docentes dirigidas a través del Campus Virtual.

### Actividades de evaluación presenciales

#### Actividades de evaluación del estudiante

Realización de trabajos y/o proyectos

Participación en clase: Participación activa del estudiante en las clases presenciales, seminarios y otras actividades.

Otras actividades eval.del estudiante: Participación del alumnado en actividades docentes dirigidas a través del Campus Virtual.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE / CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Situar al alumno ante la complejidad de los sistemas propios de la comunicación audiovisual y de las artes escénicas, así como brindarle herramientas para el conocimiento de la dinámica de dichos sistemas, de acuerdo con lógicas de la evolución tecnológica y de la experimentación social. El aprendizaje del programa que se enuncia en el siguiente apartado permite adquirir claras competencias en materia de análisis de la dimensión industrial y económica de la cultura, por cuanto el producto o el servicio cultural pueden integrarse dentro de un proceso comercial. Se tomará en consideración el contexto de cada uno de los sectores de las industrias creativas, destacando los nuevos modelos de negocio propiciados por la digitalización de la producción cultural.

Todo ello proporciona al alumno conocimiento de la realidad, capacidad de interpretación y desarrollo de criterios propios acerca de procesos abiertos a la interpretación y al debate.

En las actividades presenciales, los docentes presentarán los aspectos teóricos necesarios para alcanzar los objetivos propuestos. En estas horas presenciales se expondrán conceptos relacionados con cuestiones relativas a la economía creativa, las ventanas de explotación del mercado audiovisual y los nuevos modelos de negocio y de distribución de contenidos; estos contenidos teóricos se alternarán con el análisis de ejemplos que contribuyan a realizar un balance del contexto actual de la industria y el mercado audiovisual. En estas clases se potenciará la participación de los estudiantes, invitándolos a expresar sus dudas, sugerencias y críticas, fruto del análisis y la reflexión.

## PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

-Procedimiento de evaluación:

Para superar la asignatura, los estudiantes deberán aprobar cada uno de los dos bloques de los que consta la misma.

En el bloque de economía creativa e industrias culturales, los estudiantes deberán asistir de forma presencial a las lecciones y deberán hacer en horario de clase las actividades que se proponen: búsqueda de indexación y normativa de una revista académica, identificación de la estructura de una introducción para un artículo de investigación y presentación de un análisis DAFO de una empresa que opere dentro del sector audiovisual o de un sector concreto dentro del audiovisual. La empresa analizada debe encontrarse activa, no debe ser un proyecto de empresa. Es obligatoria la presentación del análisis DAFO de manera presencial en las horas lectivas. La asistencia y la participación en estas actividades supone la mitad de la nota de esta parte del módulo. La otra mitad procederá de un trabajo entregado dentro del plazo señalado para ello que responderá a la siguiente estructura: datos de indexación y normativa de la revista a la que iría destinado el potencial artículo de investigación, una introducción de 1.000 palabras que responda a la estructura desarrollada en clase que estudie una empresa de ámbito audiovisual o un sector dentro del audiovisual, proponiendo como metodología un análisis DAFO, y un esquema con el análisis DAFO de la empresa del sector audiovisual o el sector audiovisual a la que se refiere la introducción. No serán válidos los trabajos que no respondan al enfoque industrial, comercial o de marketing de la asignatura o que tengan como objeto de estudio empresas o sectores no audiovisuales.



En el bloque de ventanas de explotación en el mercado audiovisual y nuevos modelos de negocio, los estudiantes deberán realizar y presentar en el horario lectivo un trabajo final (50%) a propuesta de la profesora consistente en la realización de un estudio de caso (análisis de la estrategia de comercialización de un proyecto audiovisual o escénico reciente, preferiblemente del ámbito independiente) o en la elaboración del plan de marketing/distribución de un proyecto audiovisual o escénico propio. Es obligatoria la presentación de este trabajo de manera presencial en las horas lectivas, valorándose en la calificación de esta parte del módulo.

Se controlará la asistencia y participación en clase, que serán cuestiones también determinantes en la calificación.

La nota de la asignatura (100%) será la media de las calificaciones de los dos bloques. Para superar la asignatura se necesita una nota mínima de 5 puntos en cada uno de los trabajos requeridos para superar los dos bloques de los que consta la asignatura. La calificación final será la media de las calificaciones de los dos bloques.

Para el resto de convocatorias (segunda ordinaria y extraordinarias), los estudiantes deberán hacer entrega de los trabajos indicados para los dos bloques, requiriéndose una nota mínima de 5 puntos en cada uno de ellos para hacer la media.

-Evaluación para el alumnado a tiempo parcial.

Aquellos estudiantes que sean reconocidos por la UMA como estudiantes a tiempo parcial, deberán ponerse en contacto con la coordinadora en un plazo máximo de diez días a contar a partir del comienzo de la docencia, para establecer el plan de trabajo, seguimiento y evaluación de la materia. En caso de que el/la estudiante no estableciera este contacto en el plazo establecido, la forma de seguimiento y evaluación de la materia serán las mismas que para el estudiantado en régimen de dedicación general.

## BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

### Básica

- AA.VV. (2016). Marketing cinematográfico. Cómo promocionar una película en el entorno digital. Barcelona: UOC.
- BILTON, C. (2017). The Disappearing Product: Marketing and Markets in the Creative Industries. Cheltenham: Edward Elgar Publishing.
- CLARES-GAVILÁN, J. (coord.) (2019). La revolución over the top. Del video bajo demanda (VOD) a la televisión por internet. Barcelona: Editorial UOC.
- GODÍN, S. (2003). La vaca púrpura: diferénciate para transformar tu negocio. Barcelona: Gestiones 2000.
- LEAL JIMÉNEZ, A. y QUERO GERVILLA, M.J. (2011). Manual de marketing y comunicación cultural. Colección Observación Cultural del Proyecto Atalaya, 44. Cádiz: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Cádiz.
- MATAMOROS, D. (coord..) (2009): Distribución y marketing cinematográfico. Barcelona: Universitat de Barcelona.
- MIÑARRO, L. (2013). Cómo vender una obra audiovisual. Barcelona: UOC
- NEIRA, E. (2016). La otra pantalla. Redes sociales, móviles y la nueva televisión. Barcelona: UOC.

## DISTRIBUCIÓN DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

### ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL

Descripción	Horas	Grupo grande	Grupos reducidos
Lección magistral	20	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Otros seminarios	2.5	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL</b>		<b>22.5</b>	

### ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL

Descripción	Horas
<b>TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL</b>	<b>45</b>
<b>TOTAL HORAS ACTIVIDAD EVALUACIÓN</b>	<b>7.5</b>
<b>TOTAL HORAS DE TRABAJO DEL ESTUDIANTE</b>	<b>75</b>

## ADAPTACIÓN A MODO VIRTUAL POR COVID19

### ACTIVIDADES FORMATIVAS

Parte de la docencia de esta asignatura se ha desarrollado de manera presencial y, desde el confinamiento, de manera online. Para ello, los profesores han subido al campus virtual de la asignatura los contenidos teóricos y videos explicativos no síncronos de la materia. También se ha promovido la participación del alumnado a través de Foros.

### PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

Actividades de evaluación del estudiante:

- Realización de trabajos y/o proyectos: se mantiene igual que en la guía docente. Los trabajos se entregan a través del campus virtual.
- Participación en clase: Participación activa del estudiante en las clases presenciales, seminarios y otras actividades. La participación en clase se sustituye por la participación en los Foros habilitados en el campus virtual.



---

## CONTENIDOS

Mismos contenidos que los contemplados en la guía docente de la asignatura.

## TUTORÍAS

Las tutorías se están desarrollando a través de correo electrónico, foros y del servicio de mensajería del campus virtual.



## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

<b>Grado/Máster en:</b>	Máster Universitario en CREACIÓN AUDIOVISUAL Y ARTES ESCÉNICAS por la Universidad de Málaga
<b>Centro:</b>	Facultad de Ciencias de la Comunicación
<b>Asignatura:</b>	RELATO AUDIOVISUAL TRANSMEDIA
<b>Código:</b>	113
<b>Tipo:</b>	Optativa
<b>Materia:</b>	CULTURA AUDIOVISUAL EN LA ERA DE LA COMUNICACIÓN DIGITAL
<b>Módulo:</b>	CULTURA AUDIOVISUAL EN LA ERA DE LA COMUNICACIÓN DIGITAL
<b>Experimentalidad:</b>	
<b>Idioma en el que se imparte:</b>	Español
<b>Curso:</b>	1
<b>Semestre:</b>	2
<b>Nº Créditos:</b>	3
<b>Nº Horas de dedicación del estudiante:</b>	75
<b>Tamaño del Grupo Grande:</b>	
<b>Tamaño del Grupo Reducido:</b>	
<b>Página web de la asignatura:</b>	<a href="http://campusvirtual.cv.uma.es">http://campusvirtual.cv.uma.es</a>

## EQUIPO DOCENTE

<b>Departamento:</b>	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD
<b>Área:</b>	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
Coordinador/a: MARIA JESUS RUIZ MUNOZ	mariajesus@uma.es	952133288	2.40 Despacho profesorado - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	
VICENTE PEÑA TIMON	vicente@uma.es	952133463	2.68 Despacho profesorado - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	

## RECOMENDACIONES Y ORIENTACIONES

Con Relato Audiovisual Transmedia se ha querido llevar a cabo una aportación a los nuevos formatos nacidos al amparo de las nuevas tecnologías de la comunicación, concretamente con los nuevos medios y plataformas de la comunicación audiovisual que se despliegan a través de múltiples pantallas y en el que los consumidores asume un papel activo en ese proceso de expansión. Esta asignatura se relaciona principalmente con la de Creación y Desarrollo de la Marca Personal en la Red para profesionales del sector del entretenimiento y también con Música, Teatro, Multimedia e Industria Musical.

## CONTEXTO

La finalidad de la asignatura reside en capacitar al alumnado en el conocimiento de los conceptos del universo transmedia: estrategias de creación, nuevos formatos y retórica expresiva, a fin de proporcionarle las claves de las nuevas formas de generar contenidos en soportes digitales. Se explicarán los conceptos, estrategias y recursos que garanticen la construcción del relato audiovisual transmedia.

## COMPETENCIAS

### 1 Competencias generales y básicas.

#### competencias básicas

- 1.1 Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
- 1.2 Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
- 1.5 Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

#### competencias generales

- 1.1 Acceder a la literatura científica, bases de datos, fuentes documentales e información de alto nivel existente en Ciencias Sociales y Humanidades relacionadas con las artes escénicas y la Comunicación Audiovisual.
- 1.4 Discernir y utilizar herramientas metodológicas aplicadas a la investigación de las manifestaciones creativas y audiovisuales.

### 2 Competencias transversales.

- 2.2 Trabajar en equipos interdisciplinares en entornos de creación y generación de contenidos.
- 2.3 Comunicar y exponer de forma adecuada los resultados de investigación o creación audiovisual o escénica.
- 2.5 Fomentar y garantizar el respeto a los Derechos Humanos y a los principios de accesibilidad universal, igualdad, no discriminación y los valores democráticos y de la cultura de la paz.

### 3 Competencias específicas.





### 3.1 Adquisición de técnicas de representación y puestas en escena audiovisuales y escénicas.

#### CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

##### DELIMITACIÓN CONCEPTUAL

Storytelling, crossmedia y transmedia. Delimitación conceptual del concepto de transmedia y otros afines.

##### ESTRUCTURA DEL TRANSMEDIA

Estructura del relato audiovisual transmedia. Estrategias esenciales en el diseño de la arquitectura de un proyecto transmedia.

##### FORMATOS EN EL AUDIOVISUAL TRANSMEDIA

Los formatos audiovisuales en el universo transmedia. Tipología de formatos transmedia. Análisis de casos.

##### RETÓRICA DEL RELATO AUDIOVISUAL TRANSMEDIA

Retórica del relato audiovisual transmedia: nuevas formas de generar contenidos. Aplicación de técnicas y recursos a la elaboración del mensaje audiovisual.

#### ACTIVIDADES FORMATIVAS

##### Actividades presenciales

###### Actividades expositivas

Lección magistral Exposiciones de temas sobre transmedia.

###### Otras actividades presenciales

Otras actividades presenciales Otras actividades relacionadas con las estructuras transmedia.

#### ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

##### Actividades de evaluación presenciales

###### Actividades de evaluación de la asignatura con participación alumnos

Otras actividades eval.asignatura: Participación del alumnado en actividades a través del 'campus virtual', 10%

###### Actividades de evaluación del estudiante

Realización de trabajos y/o proyectos: Diseño y ejecución de trabajos prácticos, 45%

#### RESULTADOS DE APRENDIZAJE / CRITERIOS DE EVALUACIÓN

##### A) RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al superar la asignatura, los estudiantes tendrán que conocer, aplicar y relacionar conceptos fundamentales de transmedia al análisis de diferentes medios, soportes y formatos audiovisuales. Asimismo, deberán ser capaces de redactar, presentar, analizar, evaluar y corregir un proyecto transmedia.

##### B) CRITERIOS DE EVALUACIÓN

El método de evaluación que se propone es la evaluación continua. Optar por este tipo de evaluación se hace en el convencimiento de que la continuidad evaluativa regula y estimula el hábito de trabajo por parte del alumnado. Entre otras cuestiones, la evaluación continua implica realizar una observación sistemática del proceso de aprendizaje de cada estudiante a través de su participación en las actividades didácticas otorgando un valor a esta participación.

La evaluación se llevará a cabo a través de un ejercicio de análisis que sirva para poner a prueba los conocimientos teóricos adquiridos y a través de un proyecto realizado en equipo que permita valorar la asimilación de los contenidos de la asignatura y su aplicación práctica.

En la evaluación de los ejercicios se tendrá en cuenta la documentación entregada por el alumnado, así como las habilidades, destrezas y aptitudes mostradas en el desarrollo del trabajo. De forma general, se valorará si los estudiantes dominan los conceptos básicos de la asignatura; si han sido capaces de relacionarlos entre sí; si han demostrado capacidad de análisis y síntesis en el desarrollo del ejercicio y en su presentación; y si han logrado trabajar aportando ideas con interés, rigor y originalidad.

Nota: El plagio y la atribución indebida de material se consideran faltas muy graves y, si se detectase alguna de estas prácticas en los trabajos realizados, ello supondrá que la asignatura quedará suspensa en su totalidad (teoría y práctica) para el alumnado en la correspondiente convocatoria. En el caso de detectarse alguna de estas prácticas en un trabajo en equipo, las consecuencias serán las mismas para todos los integrantes del equipo, con independencia de quién hubiese cometido la falta, ya que todo el equipo es responsable del trabajo entregado.

#### PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

##### PRIMERA CONVOCATORIA ORDINARIA

- 1) Asistencia y participación activa de cada estudiante en las clases presenciales, seminarios y estudios de casos: 50% de calificación final.
- 2) Diseño de un proyecto transmedia realizado en equipo: 50% de la calificación final.

Para superar la asignatura es obligatorio tanto alcanzar un mínimo de 5/10 puntos en la calificación final como aprobar las dos partes de la evaluación con un mínimo de 2'5/5 puntos en cada una de ellas.

- Desglose del procedimiento de evaluación:

- 1) Asistencia y participación activa de cada estudiante en las clases presenciales, seminarios y estudios de casos (máximo 5 puntos):

- 1.1. Asistencia (control mediante hoja de firmas): 1 punto por asistencia a un mínimo del 80% de las sesiones.
- 1.2. Ejercicio de análisis sobre los contenidos de la parte teórica de la asignatura: de 0 a 4 puntos.



Para aprobar esta primera parte de la evaluación es necesario obtener un mínimo de 2'5 puntos sumando las calificaciones de 1.1. y 1.2.

2) Diseño de un proyecto transmedia realizado en equipo (máximo 5 puntos):

Para aprobar esta segunda parte de la evaluación es necesario obtener un mínimo de 2'5 puntos.

Los trabajos deben entregarse obligatoriamente a través del campus virtual de la asignatura. Si un estudiante no entregase el documento del ejercicio individual o del proyecto en equipo dentro del plazo establecido o lo entregase por un medio diferente al campus virtual, tendrá la calificación de suspenso en dicho trabajo (0'0 puntos).

SEGUNDA CONVOCATORIA ORDINARIA:

1) Ejercicio de reflexión crítica sobre los contenidos de la parte teórica de la asignatura (50% de la calificación final). 2) Proyecto transmedia (50% de la calificación final). Los ejercicios se entregarán a través del campus virtual de la asignatura el mismo día indicado para el examen en el calendario de exámenes del Centro. Para superar la asignatura es obligatorio aprobar el ejercicio de reflexión y el proyecto transmedia.

CONVOCATORIAS EXTRAORDINARIAS:

Evaluación mediante un examen que se dividirá en dos partes, una teórica y otra práctica:

- 1) Teórica: Ejercicios de preguntas cortas (50% de la nota final).
- 2) Práctica: Ejercicio de creación (50% de la nota final).

Para superar la asignatura en estas convocatorias es obligatorio tanto alcanzar un mínimo de 5/10 puntos en la calificación final como aprobar las dos partes de la evaluación con un mínimo de 2'5/5 puntos en cada una de ellas.

- Aquellos estudiantes que sean reconocidos por la UMA como estudiantes a tiempo parcial deberán ponerse en contacto con la coordinadora en un plazo máximo de diez días a contar a partir del comienzo de la docencia, para establecer el plan de trabajo, seguimiento y evaluación de la materia. En caso de que el/la estudiante no estableciera este contacto en el plazo establecido, las forma de seguimiento y evaluación de la materia serán las mismas que para el estudiantado en régimen de dedicación general.

## BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

### Básica

A través del 'campus virtual' se facilitará material complementario de interés para la asignatura

GUARINOS, V. y GORDILLO, I. (2013). "Acciones didácticas para la enseñanza de la escritura del guion en el entorno crossmedia". En Guarinos, V. y Sedeño, A. (Coords.). Narrativas audiovisuales digitales. Convergencia de medios, multiculturalidad y transmedia. Madrid: Fragua.

JENKINS, H.; FORD, S. y GREEN, J. (2015). Cultura transmedia: La creación de contenido y valor cultural en la red. Barcelona: Gedisa.

JENKINS, H. (2009). Fans, bloggers y videojuegos. La cultura de la colaboración. Barcelona: Paidós.

PRÁDANOS, E. (2013). "Cómo escribir una biblia transmedia. Una plantilla para productores multiplataforma". Disponible en Guionactualidad:

<http://guionactualidad.uab.cat/wp-content/uploads/2013/01/Como-escribir-una-Biblia-Transmedia.pdf>

SCOLARI, C. A. (2013). Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan. Madrid: Deusto.

VILCHES, L. (2013): Convergencia y transmedialidad. La ficción después de la TDT en Europa e Iberoamérica. Barcelona: Gedisa.

## DISTRIBUCIÓN DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

### ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL

Descripción	Horas	Grupo grande	Grupos reducidos
Lección magistral Exposiciones de temas sobre transmedia.	20	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Otras actividades presenciales Otras actividades relacionadas con las estructuras transmedia.	2.5	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL</b>	<b>22.5</b>		

### ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL

Descripción	Horas
<b>TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL</b>	<b>45</b>
<b>TOTAL HORAS ACTIVIDAD EVALUACIÓN</b>	<b>7.5</b>
<b>TOTAL HORAS DE TRABAJO DEL ESTUDIANTE</b>	<b>75</b>

## ADAPTACIÓN A MODO VIRTUAL POR COVID19

### ACTIVIDADES FORMATIVAS

A) CUESTIONES GENERALES DE LA MATERIA:

Al igual que ocurre en situación de normalidad, en escenario virtual el estudiantado no puede compartir, distribuir, ni utilizar para otros fines fuera de su propia formación personal e individual, ninguna imagen ni grabación de la docencia impartida ni el material didáctico proporcionado por el profesorado. El incumplimiento de esta norma atenta contra el derecho de imagen tanto del profesorado como del alumnado y puede derivar en consecuencias legales.

- NOTA SOBRE AUTORÍA DE MATERIALES DIDÁCTICOS:

En ningún caso está permitido retransmitir, grabar, capturar o fotografiar las sesiones de clase presenciales u online (GG y GR), así como utilizar y distribuir el material de clase (apuntes, presentaciones gráficas, vídeos sobre los contenidos de la materia elaborados por el profesorado u otros materiales didácticos de cualquier tipo) sin el consentimiento por escrito de los profesores que imparten la materia. De hecho, se aclara aquí que los profesores que imparten la materia no dan su consentimiento para ello.

Tanto docentes como estudiantes, con su incorporación a la Universidad de Málaga, se adhieren y someten a:

- 1) Código Ético de la UMA: disponible en [https://www.uma.es/secretariageneral/newsecgen/index.php?option=com\\_content&view=article&id=770:codetico&catid=13:sec-noractuaciones&Itemid=124](https://www.uma.es/secretariageneral/newsecgen/index.php?option=com_content&view=article&id=770:codetico&catid=13:sec-noractuaciones&Itemid=124)
- 2) Protocolo sobre Ética Académica de la UMA: disponible en [https://www.uma.es/secretariageneral/normativa/propia/consejo/octubre\\_2019/Anexo04.pdf](https://www.uma.es/secretariageneral/normativa/propia/consejo/octubre_2019/Anexo04.pdf)

B) ACTIVIDADES FORMATIVAS:

En caso de que haya que activar el modo virtual pues las autoridades determinaran confinamiento, el único cambio será que se modificará la interacción y que no se llevará a cabo en el aula/laboratorio, sino que será on-line para todos los grupos y para todo el profesorado, respetando los horarios y contenidos. Se potenciará la acción tutorial y los mecanismos que permitan obtener el feedback necesario sobre la comprensión

## PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

En escenario virtual, el procedimiento de evaluación será el siguiente:

PRIMERA CONVOCATORIA ORDINARIA

- 1) Asistencia y participación activa de cada estudiante en las clases virtuales, seminarios y estudios de casos: 50% de calificación final.
- 2) Diseño de un proyecto transmedia realizado en equipo: 50% de la calificación final.

Para superar la asignatura es obligatorio tanto alcanzar un mínimo de 5/10 puntos en la calificación final como aprobar las dos partes de la evaluación con un mínimo de 2'5/5 puntos en cada una de ellas.

- Desglose del procedimiento de evaluación:

1) Asistencia y participación activa de cada estudiante en las clases virtuales, seminarios y estudios de casos (máximo 5 puntos):

- 1.1. Asistencia (control mediante hoja de firmas): 1 punto por asistencia a un mínimo del 80% de las sesiones.
- 1.2. Ejercicio de análisis sobre los contenidos de la parte teórica de la asignatura: de 0 a 4 puntos.

Para aprobar esta primera parte de la evaluación es necesario obtener un mínimo de 2'5 puntos sumando las calificaciones de 1.1. y 1.2.

2) Diseño de un proyecto transmedia realizado en equipo (máximo 5 puntos):

Para aprobar esta segunda parte de la evaluación es necesario obtener un mínimo de 2'5 puntos.

Los trabajos deben entregarse obligatoriamente a través del campus virtual de la asignatura. Si un estudiante no entregase el documento del ejercicio individual o del proyecto en equipo dentro del plazo establecido o lo entregase por un medio diferente al campus virtual, tendrá la calificación de suspenso en dicho trabajo (0'0 puntos).

SEGUNDA CONVOCATORIA ORDINARIA:

1) Ejercicio de reflexión crítica sobre los contenidos de la parte teórica de la asignatura (50% de la calificación final). 2) Proyecto transmedia (50% de la calificación final). Los ejercicios se entregarán a través del campus virtual de la asignatura el mismo día indicado para el examen en el calendario de exámenes del Centro. Para superar la asignatura es obligatorio aprobar el ejercicio de reflexión y el proyecto transmedia.

CONVOCATORIAS EXTRAORDINARIAS:

Evaluación mediante un examen que se dividirá en dos partes, una teórica y otra práctica:

- 1) Teórica: Ejercicios de preguntas cortas (50% de la nota final).
- 2) Práctica: Ejercicio de creación (50% de la nota final).

Para superar la asignatura en estas convocatorias es obligatorio tanto alcanzar un mínimo de 5/10 puntos en la calificación final como aprobar las dos partes de la evaluación con un mínimo de 2'5/5 puntos en cada una de ellas.

- Aquellos estudiantes que sean reconocidos por la UMA como estudiantes a tiempo parcial deberán ponerse en contacto con la coordinadora en un plazo máximo de diez días a contar a partir del comienzo de la docencia, para establecer el plan de trabajo, seguimiento y evaluación de la materia. En caso de que el/la estudiante no estableciera este contacto en el plazo establecido, las forma de seguimiento y evaluación de la materia serán las mismas que para el estudiantado en régimen de dedicación general.

## CONTENIDOS

En escenario virtual se mantendrán los mismos contenidos detallados para el escenario presencial:

1. DELIMITACIÓN CONCEPTUAL

Storytelling, crossmedia y transmedia. Delimitación conceptual del concepto de transmedia y otros afines.

2. ESTRUCTURA DEL TRANSMEDIA

Estructura del relato audiovisual transmedia. Estrategias esenciales en el diseño de la arquitectura de un proyecto transmedia.



### 3. FORMATOS EN EL AUDIOVISUAL TRANSMEDIA

Los formatos audiovisuales en el universo transmedia. Tipología de formatos transmedia. Análisis de casos.

### 4. RETÓRICA DEL RELATO AUDIOVISUAL TRANSMEDIA

Retórica del relato audiovisual transmedia: nuevas formas de generar contenidos. Aplicación de técnicas y recursos a la elaboración del mensaje audiovisual.

## TUTORÍAS

Las tutorías se realizarán en sesiones síncronas, dentro del horario indicado en el campus virtual por cada profesor, con cita previa.

**DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA**

<b>Grado/Máster en:</b>	Máster Universitario en CREACIÓN AUDIOVISUAL Y ARTES ESCÉNICAS por la Universidad de Málaga
<b>Centro:</b>	Facultad de Ciencias de la Comunicación
<b>Asignatura:</b>	RELACIONES COMUNICACIONALES ENTRE MÚSICA, DANZA Y TEATRO
<b>Código:</b>	114
<b>Tipo:</b>	Optativa
<b>Materia:</b>	DANZA
<b>Módulo:</b>	ARTES ESCÉNICAS
<b>Experimentalidad:</b>	
<b>Idioma en el que se imparte:</b>	Español
<b>Curso:</b>	1
<b>Semestre:</b>	1
<b>Nº Créditos:</b>	3
<b>Nº Horas de dedicación del estudiante:</b>	75
<b>Tamaño del Grupo Grande:</b>	
<b>Tamaño del Grupo Reducido:</b>	
<b>Página web de la asignatura:</b>	<a href="https://www.uma.es/centers/subject/facultad-de-ciencias-de-la-comunicacion/5278/102431/">https://www.uma.es/centers/subject/facultad-de-ciencias-de-la-comunicacion/5278/102431/</a>

**EQUIPO DOCENTE**

<b>Departamento:</b>	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD
<b>Área:</b>	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
Coordinador/a: PALOMA LOPEZ VILAFRANCA	pallopvil@uma.es	952134279	2.46 Despacho - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	
MARÍA JESÚS BARRIOS PERALBO	mariaperalbo@gmail.com		-	

**RECOMENDACIONES Y ORIENTACIONES**

La orientación de la asignatura es eminentemente práctica, para superar la misma el alumnado deberá saber adaptar sus conocimientos sobre danza, música y teatro mediante las prácticas que proponen las docentes y que estarán relacionadas con las materia. Las clases se impartirán como una clara guía para desarrollar trabajos prácticos y exposiciones donde se pondrán en relevancia aquellas habilidades y destrezas necesarias sobre los conocimientos adquiridos. Se recomienda especialmente la asistencia a tutorías para desarrollar las prácticas finales. El trabajo en grupo es esencial, por lo que será indispensable que el alumnado se coordine para realizar las tareas adecuadas para obtener un resultado final satisfactorio en la materia.

**CONTEXTO**

Asignatura optativa que integra en la materia de danza, música y radioteatro dentro del módulo de Artes Escénicas

**COMPETENCIAS****1 Competencias generales y básicas.****competencias básicas**

- 1.2 Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
- 1.3 Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios

**competencias generales**

- 1.2 Definir temas de estudio y práctica con los que se contribuya a desarrollar la creación en la comunicación audiovisual y las artes escénicas.
- 1.3 Desarrollar la capacidad crítica, analítica y reflexiva en relación al discurso audiovisual y de las artes escénicas.

**2 Competencias transversales.**

- 2.1 Disponer de habilidades operativas en el uso de la tecnología comunicativa.
- 2.2 Trabajar en equipos interdisciplinares en entornos de creación y generación de contenidos.

**3 Competencias específicas.**

- 3.1 Adquisición de técnicas de representación y puestas en escena audiovisuales y escénicas.
- 3.2 Crear y dirigir los procesos creativos de la puesta en escena integral de producciones audiovisuales y escénicas.
- 3.8 Conocimiento de las teorías de la representación y de la recepción audiovisual y de los espectáculos
- 3.9 Capacidad de interrelación desde el punto de vista crítico entre las artes audiovisuales y las del espectáculo.



## CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

**Bloque 1. El caso de la danza en la creación teatral como signo del posmodernismo cultura**

**Bloque 2. El acompañamiento pianístico para danza y teatro: significación y dramaturgia**

**Bloque 3. Compás, ritmo, carácter y acentos musicales en danza clásica**

**Bloque 4. Posmodernismo. La importancia de la música, efectos y elementos sonoros en el audiodrama**

**Bloque 5. Posmodernismo escénico. Guión y locución para configurar la puesta en escena**

**Bloque 6. Aplicación práctica del audiodrama en directo y la puesta en escena con elementos sonovisuales (danza y música)**

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

### Actividades presenciales

#### Actividades expositivas

Lección magistral

#### Actividades prácticas en instalaciones específicas

Prácticas en talleres

## ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE / CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Situar al alumnado ante la complejidad de los sistemas propios de la comunicación audiovisual y de las artes escénicas, así como brindarle herramientas para el conocimiento de la dinámica de dichos sistemas, de acuerdo con lógicas de la evolución tecnológica y de la experimentación social. El aprendizaje del programa que se enuncia en el siguiente apartado permite adquirir claras competencias para abordar el tratamiento de lenguajes comunicacionales diferentes: música, teatro y danza.

En el caso de la música y la danza el análisis de los factores comunes ayudará a comprender la necesidad de un trabajo artístico técnico conjunto entre ambas materias y nos proporcionará las herramientas necesarias para su desarrollo en el aula. En el caso de la danza y el teatro, la asignatura estudia la relación entre danza y teatro y su conexión con las grandes estructuras sociales. Es decir, se buscarán influencias en el artista escénico y en su obra. Todo ello proporciona al alumno conocimiento de la realidad, capacidad de interpretación y desarrollo de criterios propios acerca de procesos abiertos a la interpretación y al debate.

En el caso de la música y la danza el análisis de los factores comunes ayudará a comprender la necesidad de un trabajo artístico técnico conjunto entre ambas materias y nos proporcionará las herramientas necesarias para su desarrollo en el aula. En el caso de la danza y el teatro, la asignatura estudia la relación entre danza y teatro y su conexión con las grandes estructuras sociales. Es decir, se buscarán influencias en el artista escénico y en su obra. Todo ello proporciona al alumno conocimiento de la realidad, capacidad de interpretación y desarrollo de criterios propios acerca de procesos abiertos a la interpretación y al debate.

El aprendizaje de los contenidos se evaluará a partir de la calidad de las intervenciones del alumnado en dichos debates y exposiciones, además de la realización de los trabajos prácticos que convergen en un trabajo final bajo la guía de las docentes. El alumnado tendrá que presentar obligatoriamente un trabajo dentro del módulo danza, al que pertenece la asignatura y en el módulo de radioteatro supervisado por las profesoras del módulo y acordado en el transcurso de la asignatura.

## PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

La nota mínima para superar la asignatura es cinco sobre diez. El procedimiento de evaluación será el mismo para la misma modalidad de alumnos/as (a tiempo completo y parcial y con reconocimiento de deportista universitario de alto nivel).

En primera convocatoria, el alumnado deberá elaborar los siguientes ejercicios, que consistirán en:

- Diseño y ejecución de trabajos de cada módulo (80% máximo-40% en las actividades prácticas sobre ficción sonora y otro 40% en los trabajos prácticos sobre danza).

- Diseño y ejecución de trabajo final en el que convergen las relaciones entre música, danza y teatro en una puesta en escena sonovisual (15%)  
Por otra parte, se valorará la participación activa del/la estudiante en las clases presenciales, seminarios, conferencias y otras actividades que se pudieran organizar y participación en actividades docentes dirigidas (5%).

Para la evaluación en sucesivas convocatorias, tanto en la segunda convocatoria como en las convocatorias extraordinarias, el alumnado deberá realizar un trabajo final (100%) en el que convergen las relaciones entre música, danza y teatro en una puesta en escena sonovisual. El alumnado deberá seguir las pautas indicadas por las docentes para llevar a cabo este proyecto.

Nota: El estudiantado que sea reconocido por la UMA como estudiantes a tiempo parcial, deberá ponerse en contacto con el coordinador/a en un plazo máximo de diez días a contar a partir del comienzo de la docencia, para establecer el plan de trabajo, seguimiento y evaluación de la materia. En caso de que el/la estudiante no estableciera este contacto en el plazo establecido, la forma de seguimiento y evaluación de la materia serán las mismas que para el estudiantado en régimen de dedicación general.

## BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

### Básica

BLOM, L.A. TARIN CHAPLIN, L. (1988). The moment of movement. Dance Improvisation. USA: University of Pittsburgh Press. ISBN: 9780822954057

GUARINOS, V. (1992). Teatro y television. Sevilla: Ediciones Alfar, S.A. ISBN: 978-8478980598

JORDAN, S. (2000). Moving Music. Dialogues with Music in Twentieth-Century Ballet. London: Dance Books. ISBN: 19781852730635



LÓPEZ VILLAFRANCA, P. y OLMEDO SALAR, S. (2020). El Radioteatro. Olvido, renacimiento y su consumo en nuevas plataformas. Salamanca: Comunicación Social. ISBN: 978-84-17600-11-2  
 LÓPEZ VILLAFRANCA, P. (2021). Formatos sonoros radiofónicos. Revisión del medio en un entorno digital cambiante. Salamanca: Comunicación Social. ISBN: 978-84-17600-36-5  
 RODERO, E. y SOENGAS, X. (2010). Ficción Radiofónica. Madrid: Instituto Radiotelevisión Española. ISBN: ISBN: 978-84-88788-78-8  
 RODERO, E. (2003). "Locución Radiofónica". Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión. ISBN: 84-88788-52-5  
 SELDEN, S. (1960). La escena en acción. Buenos Aires: Eudeba ISBN: 2910006318109

**Complementaria**

RODERO, E. (2011). "Creación de programas de radio". Madrid: Cátedra. ISBN: 978-84-9756-735-0

Se ofrecerá material complementario: modelos de guiones, textos literarios, artículos, ensayos y otros materiales sonoros y audiovisuales para complementar la materia.

**DISTRIBUCIÓN DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE****ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL**

Descripción	Horas	Grupo grande	Grupos reducidos
Lección magistral	21.5	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Prácticas en talleres	1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL</b>	<b>22.5</b>		

**ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL**

Descripción	Horas
<b>TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL</b>	<b>45</b>
<b>TOTAL HORAS ACTIVIDAD EVALUACIÓN</b>	<b>7.5</b>
<b>TOTAL HORAS DE TRABAJO DEL ESTUDIANTE</b>	<b>75</b>

**ADAPTACIÓN A MODO VIRTUAL POR COVID19****ACTIVIDADES FORMATIVAS**

En caso de que se tenga que aplicar la docencia bimodal, las actividades se desarrollarán en modo presencial en el aula/laboratorio y horario establecidos en los horarios. El profesor/a interactuará en el aula con el grupo determinado por el centro en esa semana, mientras el resto del grupo sigue la sesión sincrónicamente on-line. La siguiente semana acudirán al aula el grupo que en la anterior no lo hizo, y será el primero el que siga la sesión sincrónicamente on-line.

En caso de que haya que activar el modo Virtual pues las autoridades determinaran confinamiento, el único cambio será que se modificará la interacción y que no se llevará a cabo en el aula/laboratorio, sino que será on-line para todos los grupos y para todo el profesorado, respetando los horarios y contenidos. Se potenciará la acción tutorial y los mecanismos que permitan obtener el feedback necesario sobre la comprensión de la materia. Teniendo en cuenta las circunstancias especiales que se plantean en el escenario de docencia bimodal o híbrida, se impartirán las clases y se realizarán las actividades de forma que se subdividirá al estudiantado dentro de cada grupo de manera que acudirán al centro en semanas alternas- interactuando en el aula con el profesorado-, mientras que el resto del grupo, seguirá sincrónicamente el discurrir de la clase que ha tenido lugar en el centro.

Cuando el profesorado que imparte un grupo/asignatura pertenezca a grupo de riesgo y decida que su docencia síncrona la llevará a cabo en espacio diferente al aula/laboratorio asignado, el estudiantado podrá elegir cualquier lugar para el seguimiento de la clase. No obstante y para evitar desplazamientos, falta de dispositivos móviles u otros inconvenientes, el centro abrirá el aula consignada en el horario, para que desde ese lugar pueda ser visionada por el grupo correspondiente, proyectando la sesión a través de los medios del propio aula.

Las clases magistrales se seguirán, por tanto, presencialmente durante una semana y virtualmente la semana siguiente. De la misma forma, la parte práctica de estas sesiones presenciales se realizarán las semanas a las que acuda el alumnado con unas instrucciones previas para agilizar el proceso. De esta forma, todo el grupo trabajará al mismo ritmo. Se adaptarán los contenidos de los bloques de la materia impartiendo los conceptos teóricos y su aplicación a la práctica. Se redirigirá el trabajo hacia un espacio más personal del alumnado con propuestas creativas individualizadas si la docencia es totalmente virtual o de pequeños grupos en el caso de que se impartiera de forma bimodal.

En el caso de un escenario virtual, tanto las clases como la realización de las prácticas se llevarán a cabo virtualmente.

Para impartir las clases en el escenario virtual se utilizará la plataforma Collaboarte además de:

1. Pódcast.
2. Vídeos explicativos.
3. Chat y foros para plantear dudas generales.

**PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN**

La evaluación de la asimilación de contenidos teórico-prácticos en el escenario bimodal como en el escenario virtual se basará en la elaboración de ejercicios prácticos tras la explicación de los distintos bloques de la materia, que se entregarán vía campus virtual.

Se realizarán tres trabajos prácticos:

1. Trabajo práctico de danza en pequeños grupos en el caso de docencia bimodal o individual si la docencia es exclusivamente virtual (40%).
2. Trabajo práctico sonoro- audiodrama en pequeños grupos en el caso de docencia bimodal o individual si la docencia es exclusivamente virtual (40%)



3. Memoria en la que se relacione ambos trabajos con propuesta práctica que unifique el proceso creativo (20%).

## CONTENIDOS

Los contenidos de la asignatura serán los mismos respetando la memoria de Verificación del título: dado que el modelo bimodal planteado es muy parecido al llevado a cabo en el escenario de Normalidad, y que la secuenciación de la materia es en continuidad para todo el alumnado, independientemente la reciban en el aula o en modo sincrónico-virtual. Sucede lo mismo en un escenario exclusivamente virtual, con la única modificación de la realización de los ejercicios de forma individual en estas circunstancias.

## TUTORÍAS

En los escenarios BIMODAL y VIRTUAL la acción tutorial se realizará, preferentemente, en línea, siendo ésta en sesiones sincronicas a través de medios telemáticos. Por regla general, se utilizará tanto Microsoft Teams como los foros, chat y el correo para atender al alumnado.





## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

<b>Grado/Máster en:</b>	Máster Universitario en CREACIÓN AUDIOVISUAL Y ARTES ESCÉNICAS por la Universidad de Málaga
<b>Centro:</b>	Facultad de Ciencias de la Comunicación
<b>Asignatura:</b>	LA MÚSICA CLÁSICA EN SU CONTEXTO ESTÉTICO, SOCIAL Y DIDÁCTICO
<b>Código:</b>	115
<b>Tipo:</b>	Optativa
<b>Materia:</b>	MÚSICA
<b>Módulo:</b>	ARTES ESCÉNICAS
<b>Experimentalidad:</b>	
<b>Idioma en el que se imparte:</b>	Español
<b>Curso:</b>	1
<b>Semestre:</b>	2
<b>Nº Créditos:</b>	6
<b>Nº Horas de dedicación del estudiante:</b>	150
<b>Tamaño del Grupo Grande:</b>	
<b>Tamaño del Grupo Reducido:</b>	
<b>Página web de la asignatura:</b>	

## EQUIPO DOCENTE

<b>Departamento:</b>	CIENCIAS HISTÓRICAS
<b>Área:</b>	MÚSICA

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
Coordinador/a: MARIA JOSEFA DE LA TORRE MOLINA	mjdelatorre@uma.es	952131739	719-A - FAC. DE FILOS. Y LETRAS	
ENEKO VADILLO PÉREZ	enekovadillo@gmail.com		-	
SALVE PILAR MARQUEZ SANCHEZ	smarquez@uma.es		-	

## RECOMENDACIONES Y ORIENTACIONES

No se contemplan requisitos previos de acceso a la asignatura.

Es importante asistir a todas las sesiones presenciales y participar en ellas de manera activa.

Se recomienda seguir la actualidad vinculada a los temas y bloques de estudio contenidos en la asignatura, ya que el se intentará vincular el desarrollo de la misma a las cuestiones que sean objeto de noticia o debate social en ese momento.

## CONTEXTO

Esta asignatura propone presentar al alumnado en el fenómeno de la música clásica (mal llamada "cult"), desde el contexto en el que se desarrollan las actividades vinculadas a la producción, interpretación, demanda, consumo y recepción de la misma. Por un lado, exploraremos su posición en la sociedad actual, analizando las funciones que hoy damos a la música y en especial a la música clásica. Por otro, analizaremos las interacciones de la música con otras artes en diferentes momentos históricos. Este análisis pretende, entre otros objetivos, hacer consciente al alumnado de los componentes, muchas veces inadvertidos o invisibles, que median en nuestra relación habitual con la música y que determinan las expectativas con las que nos acercamos a ella.

## COMPETENCIAS

### 1 Competencias generales y básicas.

#### competencias básicas

- 1.1 Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
- 1.2 Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
- 1.4 Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades

#### competencias generales

- 1.2 Definir temas de estudio y práctica con los que se contribuya a desarrollar la creación en la comunicación audiovisual y las artes escénicas.
- 1.3 Desarrollar la capacidad crítica, analítica y reflexiva en relación al discurso audiovisual y de las artes escénicas.

### 2 Competencias transversales.

- 2.2 Trabajar en equipos interdisciplinares en entornos de creación y generación de contenidos.
- 2.3 Comunicar y exponer de forma adecuada los resultados de investigación o creación audiovisual o escénica.

### 3 Competencias específicas.

- 3.1 Adquisición de técnicas de representación y puestas en escena audiovisuales y escénicas.
- 3.2 Crear y dirigir los procesos creativos de la puesta en escena integral de producciones audiovisuales y escénicas.
- 3.7 Aplicar técnicas y procesos de producción, registro y difusión de contenidos audiovisuales y/o escénicos.

**4 Competencias específicas. Aplicables exclusivamente asignaturas optativas**

- 4.1 Adquisición de técnicas de representación y puestas en escena audiovisuales y escénicas.
- 4.2 Crear y dirigir los procesos creativos de la puesta en escena integral de producciones audiovisuales y escénicas.
- 4.4 Proponer y asumir innovación expresiva y temática en la creación y la producción audiovisual y escénica.

**CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA****Contenido**

1. Usos actuales de la música: el concierto como concepto.
2. El consumo social de la música clásica frente a otras músicas.
3. Problemas de la música clásica contemporánea: la distancia entre los compositores y el público.
4. Fundamentos ideológicos, filosóficos y estéticos de la música occidental. La música absoluta.
5. Génesis y desarrollo de la consideración estética de la música clásica: criterios de interpretación musical.
6. Objetivos, características y proceso creativo de la actividad artística didáctica.
7. Recursos, tendencias, contenidos y materiales para la elaboración del espectáculo didáctico.
8. Estudio del significado de la figura del director de orquesta y nociones de la técnica gestual.
9. La música clásica y las otras músicas: fuentes étnicas, pop, rock, world music.

**ACTIVIDADES FORMATIVAS****Actividades presenciales****Actividades expositivas**

Lección magistral

**Otras actividades presenciales**

Otras actividades presenciales

**ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN****RESULTADOS DE APRENDIZAJE / CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

Situar al alumno ante la complejidad de los sistemas propios de la comunicación audiovisual y de las artes escénicas, así como brindarle herramientas para el conocimiento de la dinámica de dichos sistemas, de acuerdo con las lógicas de la evolución tecnológica y de la experimentación social. El aprendizaje del programa que se enuncia en el siguiente apartado permite adquirir claras competencias en el fenómeno de la música clásica o culta con especial atención a su contexto, y a la especialización didáctica. Por un lado, exploraremos su posición en la sociedad actual, analizando las funciones que hoy damos a la música y en especial a la música clásica. Por otro, analizaremos las interacciones de la música con otras artes en diferentes momentos históricos. Este análisis pretende, entre otros objetivos, hacer consciente al alumnado de los componentes estéticos y didácticos, muchas veces inadvertidos o invisibles, que median en nuestra relación habitual con la música y determinan las expectativas con las que nos acercamos a ella.

Todo ello proporciona al alumno conocimiento de la realidad, capacidad de interpretación y desarrollo de criterios propios acerca de procesos abiertos a la interpretación y al debate.

El aprendizaje de los contenidos, sin dejar de ser relevantes, será evaluado junto a aquellas habilidades y destrezas necesarias para poner en práctica los conocimientos adquiridos. La metodología docente descansará sobre todo en las exposiciones del profesorado, que presentará, en adecuada secuenciación, las ideas, contenidos y herramientas esenciales relacionados con la asignatura. Además, se potenciará la reflexión del alumnado y su participación en clase, que a su vez se apoyará en lecturas y audiciones que el profesorado proveerá, así como en el otro material que se facilitará a través del campus virtual. Desde el punto de vista metodológico, el diseño de los horizontes tendenciales de la materia se produce mediante un proceso de reflexión y debate, de modo que el alumno asuma, como criterio propio, una visión panorámica de los escenarios propios del ejercicio profesional de la comunicación audiovisual y las artes escénicas, y de las formas complementarias de tratamiento y difusión de esa temática, así como la definición de los objetos de la investigación aplicada desde una perspectiva sistémica, es decir, desde el análisis del conjunto como paso previo a los enmarcados específicos de las partes susceptibles de ser estudiadas. El sistema de evaluación tendrá en cuenta la asistencia a las clases, así como la participación y la calidad de las aportaciones en el espacio de debate y en las tutorías. De igual modo se valorará la adquisición de la acuidad necesaria para distinguir los rasgos distintivos de los estilos históricos de la música culta, así como ciertos estilemas característicos de creadores señalados. Asimismo, los alumnos tendrán que presentar obligatoriamente un trabajo dentro del módulo al que pertenece la asignatura. Este trabajo será definido y delimitado en el desarrollo de las sesiones del curso, y será supervisado en todo momento por el profesor.

**PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN**

El procedimiento de evaluación será el mismo para la misma modalidad del alumnado (a tiempo completo y parcial y con reconocimiento de deportista universitario de alto nivel).

El sistema de evaluación en la 1ª Convocatoria consistirá en la realización de dos trabajos teóricos sobre algún aspecto de los temas tratados en las clases en cada uno de los dos bloques de la asignatura, que deberá ser admitido previamente por el/la profesor/a. Estos trabajos se realizarán de modo individual y deberán entregarse dentro del plazo fijado. Los porcentajes de estos dos trabajos son los siguientes:

- Trabajo bloque 1: 4,5 puntos (45%)
- Trabajo bloque 2: 4,5 puntos (45%)

La evaluación se completará con la asistencia y participación en clase con un punto (10%). Al ser obligatoria la asistencia a las clases, el alumnado que no asista a un máximo del 75% del total, deberá justificar adecuadamente las razones para ello, so pena de perder el derecho a la evaluación.

La calificación final podrá tener un máximo de 10 puntos (100%) y para aprobar habrá que superar los 5 puntos (50%).

El sistema de evaluación en las demás convocatorias (segunda y extraordinarias) consistirá en la presentación de un trabajo sobre algún aspecto de los temas tratados en la asignatura, que deberá ser admitido previamente por el/la profesor/a coordinador. Este trabajo tendrá un valor de 10



puntos (100%) de la nota final. Para aprobar es preciso superar los 5 puntos (50%) de la nota.

Nota: Para el alumnado que haya sido reconocido, de manera oficial, como estudiante a tiempo parcial, las actividades presenciales susceptibles de evaluación serán adaptadas a través de los medios de enseñanza virtual o modificando el horario y calendario de las mismas, posibilitando de esta manera un procedimiento equivalente de evaluación al descrito de manera general en esta guía docente. Aquellos estudiantes que sean reconocidos por la UMA como estudiantes a tiempo parcial, deberán ponerse en contacto con el coordinador/a en un plazo máximo de días a contar a partir del comienzo de la docencia, para establecer el plan de trabajo, seguimiento y evaluación de la materia. En caso de que el/la estudiante no realizara este contacto en el plazo establecido, la forma de seguimiento y evaluación de la materia serán las mismas que para el estudiantado en régimen de dedicación general.

## BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

### Básica

- AMAT, O. Aprender a enseñar. Barcelona: Profit, 2010
- ANDRÉS, Ramón. El mundo en el oído. El nacimiento de la música en la cultura. Madrid: El Acantilado, 2005.
- BARICCO, Alessandro. El alma de Hegel y las vacas de Wisconsin. Madrid: Siruela, 1999 [1992].
- BLAKEMORE, S. y FRITH, U. Cómo aprende el cerebro: las claves para la educación. Barcelona: Ariel, 2007.
- BOZAL, Valeriano (ed.). Historia de las ideas estéticas y de las teorías artísticas contemporáneas (2 vols.). Madrid: Visor, 1996.
- COLOM, A., DOMÍNGUEZ, E. y SARRAMONA, J. Formación básica para profesores de la educación. Barcelona: Ariel, 2011.
- COOK, Nicholas. De Madonna al canto gregoriano. Una muy breve introducción a la música. Madrid: Alianza, 2001 [1998]. Traducción de Cook, Nicholas. Music: a very short introduction. Oxford: Oxford University Press, 1998.
- DAHLHAUS, Carl. Fundamentos de la historia de la música. Barcelona: Editorial Gedisa, 2014.
- DAHLHAUS, Carl. La idea de la música absoluta. Barcelona: Idea Books, 1999 [1978].
- DELALANDE, F. La música es un juego de niños. Buenos Aires: Ricordi, 1995.
- ECO, Humberto. Tratado de semiótica general. Trad. Carlos Manzano. México, D.F.: Debolsillo, 2006.
- FOUCAULT, Michel. Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas. Trad. Elsa Cecilia Frost. Argentina: Siglo XXI Editores, S.A., 1968.
- FRITH, Simon. ¿Hacia una estética de la música popular?. En Las culturas musicales. Lecturas de etnomusicología. Francisco Cruces y otros (eds). Madrid: Trotta, 2001, pp. 413-435.
- FRITH, Simon. Sociología del rock. Madrid: Júcar, 1980 [1978].
- FUBINI, Enrico. La estética musical desde la Antigüedad hasta el siglo XX. Madrid: Alianza, 1988 [1976].
- GADAMER, Hans-Georg. Estética y hermenéutica. Madrid: Tecnos, 1996 [1976-1986].
- GIRÁLDEZ, A. Internet y educación musical. Barcelona: Graó, 2005.
- GONZÁLEZ, M. Didáctica de la música. Buenos Aires: Kapelusz, 1974.
- HARNONCOURT, Nikolaus. La música como discurso sonoro. Trad. Juan Luis Milán. Barcelona: Acantilado, 2006.
- HEMSY DE GAINZA, V. Pedagogía Musical: dos décadas de pensamiento y acción educativa. Buenos Aires: Lumen, 2002.
- HORMIGOS RUIZ, Jaime y MARTÍN CABELLO, Antonio. ¿La construcción de la identidad juvenil a través de la música?. Revista española de sociología, 4 (<http://www.fes-web.org/revista/archivos/res04/11.pdf>). Acceso 14-10-2005.
- HORMIGOS RUIZ, Jaime. ¿6.2. La industria musical?. En: Música y sociedad. Análisis de la cultura musical de la posmodernidad. Jaime Hormigos Ruiz. Madrid: Fundación Autor, 2008.
- KENYON, Nicholas (ed.). Authenticity and Early Music. New York: Oxford University Press, 1988.
- LAWSON, Colin y STOWELL, Robin. La interpretación histórica de la música. Trad. Luis Gago. Madrid: Alianza Editorial, 2009.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. Mito y Significado, Buenos Aires: Alianza Editorial, 1986.
- MEGIAS QUIRÓS, Ignacio y RODRÍGUEZ SAN JULIÁN, Elena. Jóvenes entre sonidos. Hábitos, gustos y referentes musicales. Madrid: INJUVE, 2003.
- MELLO, I. (1974). El proceso didáctico. Rio de Janeiro: Kapelusz.
- RAHN, John (ed.). Perspectives on Musical Aesthetics. Londres y Nueva York: W. W. Norton, 1994.
- ROSEN, Charles. The Romantic Generation. Cambridge (Massachusetts): Harvard University Press, 1995.
- ROSS, Alex. ¿Máquinas infernales: De cómo las grabaciones cambiaron la música?. En: Escucha esto. Barcelona: Seix Barral, 2012, pp. 102-126.
- SANTAELLE, C. y PÉREZ, M. (coord.) Didáctica, teoría y práctica de la enseñanza. Madrid: Pirámide, 2009.
- SCRUTON, Roger. The Aesthetics of Music. New York: Oxford University Press, 1997.
- TATARKIEWICZ, Władysław. Historia de seis ideas. Arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética. Madrid: Tecnos, 1996 (5ª ed.) [1976].
- TRÍAS, Eugenio. El canto de las sirenas. Barcelona: Círculo de Lectores/Galaxia Gutenberg, 2007.
- VALLS, A. y MALAGARRIGA, T. La audición musical en la educación infantil. Barcelona: Ceac, 2003.
- WELZER, Harald. ¿Basta ya de inútiles! En: Revista de Occidente, nº 313, junio de 2007, pp. 5-11.

## DISTRIBUCIÓN DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

### ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL

Descripción	Horas	Grupo grande	Grupos reducidos
Lección magistral	43	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Otras actividades presenciales	2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL</b>	<b>45</b>		



## ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL

Descripción	Horas
<b>TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL</b>	<b>90</b>
<b>TOTAL HORAS ACTIVIDAD EVALUACIÓN</b>	<b>15</b>
<b>TOTAL HORAS DE TRABAJO DEL ESTUDIANTE</b>	<b>150</b>

## ADAPTACIÓN A MODO VIRTUAL POR COVID19

### ACTIVIDADES FORMATIVAS

Escenario A. Docencia bimodal.

La metodología docente se basará en el desarrollo de las siguientes actividades:

- Actividades teóricas (45%): Clases expositivas realizadas por los profesores. Se tratarán los contenidos teórico-prácticos del programa. Estas clases se desarrollarán en el aula y se retransmitirán online, preferentemente a través de Campus Virtual, para que puedan seguirlas y participar en ellas los/as estudiantes que no puedan asistir.
- Actividades prácticas (35%): Seminarios y debates, realizados en presencia y con el asesoramiento de los profesores, destinados a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas actividades se desarrollarán en el aula y se retransmitirán online, preferentemente a través de la Campus Virtual, para que puedan seguirlas y participar en ellas los/as estudiantes que no puedan asistir.
- Actividades de trabajo autónomo del / de la alumno/a (20%). Realización de trabajos escritos, búsqueda y selección de información, lectura y comentario de documentos y estudio individual. Estas actividades se llevarán a cabo con el asesoramiento de los profesores, en el aula y, de manera síncrona, para que puedan seguirlas y participar en ellas los/as estudiantes que no puedan asistir.

La/el docente facilitarán a los/as estudiantes los materiales bibliográficos y audiovisuales necesarios para el seguimiento de las sesiones, siempre teniendo en cuenta las limitaciones que al respecto establece la legislación vigente sobre derechos de autor. Algunos de estos materiales serán materiales originales, de creación propia de la/el docente.

Escenario B. Docencia virtual.

Misma metodología y porcentajes indicados para el Escenario A.

Las sesiones se impartirán de manera síncrona, de acuerdo con los horarios que la Coordinación del Máster facilite antes de comienzos del curso. Para el desarrollo de las clases se utilizará una herramienta de comunicación online, previamente consensuada entre los docentes.

### PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

Escenario A. Docencia bimodal.

En la primera convocatoria, la evaluación se basará en dos trabajos teóricos, sobre algún aspecto de los temas tratados en las clases en cada uno de los dos bloques de la asignatura (trabajo Bloque 1, 50%; trabajo Bloque 2, 50%). El contenido de estos trabajos será concretado por cada uno de los profesores. Los trabajos se realizarán de modo individual y deberán entregarse dentro del plazo fijado, que se consensuará con el alumnado. La calificación final se realizará sobre un máximo de 10 puntos (100%) y para aprobar habrá que superar los 5 puntos (50%).

En la convocatoria de septiembre y en las convocatorias extraordinarias, la evaluación se realizará a partir de la entrega de un trabajo teórico-práctico, relacionado con alguno de los temas abordados en la asignatura. Este trabajo deberá ser admitido previamente por la coordinadora de la asignatura y tendrá un valor de 10 puntos (100% de la nota final). Para aprobar es preciso superar los 5 puntos (50%) de la nota.

La evaluación del alumnado a tiempo parcial tendrá el mismo procedimiento que la de las convocatorias de septiembre y extraordinarias.

Escenario B. Docencia virtual

El mismo descrito para el Escenario A.

### CONTENIDOS

Sin modificaciones

### TUTORÍAS

Escenarios A y B

Las tutorías se desarrollarán en el horario de atención de los profesores, mediante videoconferencia, foros, mensajería de Campus Virtual y/o correo electrónico, dependiendo de la naturaleza de la duda o inquietud que genere la consulta.



## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

<b>Grado/Máster en:</b>	Máster Universitario en CREACIÓN AUDIOVISUAL Y ARTES ESCÉNICAS por la Universidad de Málaga
<b>Centro:</b>	Facultad de Ciencias de la Comunicación
<b>Asignatura:</b>	MÚSICA, TEATRO, MULTIMEDIA E INDUSTRIA MUSICAL
<b>Código:</b>	116
<b>Tipo:</b>	Optativa
<b>Materia:</b>	MÚSICA
<b>Módulo:</b>	ARTES ESCÉNICAS
<b>Experimentalidad:</b>	
<b>Idioma en el que se imparte:</b>	Español
<b>Curso:</b>	1
<b>Semestre:</b>	2
<b>Nº Créditos:</b>	6
<b>Nº Horas de dedicación del estudiante:</b>	150
<b>Tamaño del Grupo Grande:</b>	
<b>Tamaño del Grupo Reducido:</b>	
<b>Página web de la asignatura:</b>	

## EQUIPO DOCENTE

<b>Departamento:</b>	DIDÁCTICA DE LAS LENGUAS, LAS ARTES Y EL DEPORTE
<b>Área:</b>	DIDÁCTICA DE LA EXPRESIÓN MUSICAL

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
Coordinador/a: ANA MARIA DIAZ OLAYA	anadiaola@uma.es	952134110	2.67-D - FAC. DE CC. DE LA EDUCACIÓN	
PALOMA PEÑARRUBIA RUIZ	lasfloresnolloran@gmail.com		-	
SALVE PILAR MARQUEZ SANCHEZ	smarquez@uma.es		-	

## RECOMENDACIONES Y ORIENTACIONES

No se contemplan requisitos previos de acceso a la asignatura.

Se recomienda utilizar la bibliografía básica con el fin de matizar y profundizar en el contenido teórico de la materia.

Asimismo, se recomienda seguir la actualidad vinculada a los temas y bloques de estudio contenidos en la materia, ya que la misma será inspiración para realizar prácticas y ejercicios de carácter práctico.

## CONTEXTO

La metodología empleada será mixta (cuantitativa-crítica) y se aplicará un criterio adecuado para la selección y estudio de las muestras escogidas en las líneas de investigación propuestas para los trabajos que forman parte de la evaluación de esta asignatura. En segunda instancia será necesario aplicar una metodología cualitativa de carácter hermenéutico, dirigida al necesario conocimiento y comprensión de las diferentes realidades analizadas. La elección de los temas de investigación surgirá del encuentro entre las aportaciones teóricas vertidas en la asignatura y las propuestas personales del alumnado, siempre partiendo de las líneas de investigación propuesta. La evaluación se basará en la asistencia y participación activa del alumnado y la realización del trabajo ya especificado.

Por otra parte, la metodología será fundamentalmente activa y participativa, favoreciendo el trabajo individual y cooperativo del alumnado en el aula. Las actividades educativas que se propongan favorecerán capacidades que promuevan el aprendizaje autónomo del alumnado, la coordinación para el trabajo en equipo y para aplicar métodos de investigación apropiados. El aprendizaje de los contenidos, sin dejar de ser relevantes, será evaluado junto a aquellas habilidades y destrezas necesarias para poner en práctica los conocimientos adquiridos. El sistema de evaluación tendrá en cuenta la asistencia a las clases, así como la participación y la calidad de las aportaciones en el espacio de debate y en las tutorías. Asimismo, los alumnos tendrán que presentar obligatoriamente un trabajo dentro del módulo al que pertenece la asignatura. Este trabajo será definido y delimitado en el desarrollo de las sesiones del curso, y será supervisado en todo momento por el profesor.

## COMPETENCIAS

### 1 Competencias generales y básicas.

#### competencias básicas

- 1.1 Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
- 1.2 Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
- 1.4 Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades

#### competencias generales

- 1.2 Definir temas de estudio y práctica con los que se contribuya a desarrollar la creación en la comunicación audiovisual y las artes escénicas.
- 1.3 Desarrollar la capacidad crítica, analítica y reflexiva en relación al discurso audiovisual y de las artes escénicas.

### 2 Competencias transversales.

- 2.1 Disponer de habilidades operativas en el uso de la tecnología comunicativa.
- 2.4 Fomentar el espíritu creativo y emprendedor.
- 2.5 Fomentar y garantizar el respeto a los Derechos Humanos y a los principios de accesibilidad universal, igualdad, no discriminación y los valores democráticos y de la cultura de la paz.

**3 Competencias específicas.**

- 3.1 Adquisición de técnicas de representación y puestas en escena audiovisuales y escénicas.
- 3.2 Crear y dirigir los procesos creativos de la puesta en escena integral de producciones audiovisuales y escénicas.
- 3.4 Proponer y asumir innovación expresiva y temática en la creación y la producción audiovisual y escénica.

**4 Competencias específicas. Aplicables exclusivamente asignaturas optativas**

- 4.1 Adquisición de técnicas de representación y puestas en escena audiovisuales y escénicas.
- 4.2 Crear y dirigir los procesos creativos de la puesta en escena integral de producciones audiovisuales y escénicas.
- 4.4 Proponer y asumir innovación expresiva y temática en la creación y la producción audiovisual y escénica.

**CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA****Música, Teatro, Multimedia e Industria Musical**

Industria musical y multimedia: fórmulas, modelos creativos y lógicas de funcionamiento.  
Éxitos musicales, estándares y banda sonora colectiva.  
La versión y el círculo virtuoso textual. El fenómeno del cover como antecedente de la cultura trendingtopic  
Hibridaciones discursivas entre música, sonido e imagen: el paradigma del videojuego  
Música preexistente vs. Música compuesta: la creación de la banda sonora en el videojuego y su extrapolación al séptimo arte  
La estructura musical en entornos multimedia: la banda sonora en el videojuego como recurso narrativo colectivo e independiente  
La teatralización del gesto en música.  
Nuevas concepciones musicales que integran aspectos del lenguaje escénico.  
Adaptación e inclusión de elementos escénicos en una obra de concepción musical. Cuestiones prácticas.  
Visión histórica de la relación teatro-danza-música.  
Análisis de puestas en escena coreográfico-teatrales.  
Práctica de puestas en escena dentro de diferentes constructos musicales.

**ACTIVIDADES FORMATIVAS****Actividades presenciales****Actividades positivas**

Lección magistral Clases presenciales teóricas y prácticas

**Actividades prácticas en aula docente**

Revisión bibliografía o documentos Trabajo alumnado

**Otras actividades presenciales**

Otras actividades presenciales Tutorías

**Seminarios/ Talleres de estudio, revisión, debate, etc.**

Dinámica de grupos Trabajo por grupos

**ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN****Actividades de evaluación presenciales****Actividades de evaluación del estudiante**

Prueba diagnóstica inicial

**Actividades de evaluación de la asignatura con participación alumnos**

Otras actividades eval.asignatura

**Actividades de evaluación del estudiante**

Realización de trabajos y/o proyectos

**RESULTADOS DE APRENDIZAJE / CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

Se establecerán métodos de verificación de los resultados del aprendizaje que permitirán al alumnado:

- a) Desarrollar las competencias propias de la materia.
- b) Aprender por sí mismos y trabajar en equipo.
- c) Afianzar el espíritu emprendedor para el desempeño de futuras actividades musicales.
- d) Entender los procesos en que se fundamentan las dinámicas creativas de la industria musical occidental desde mediados del siglo XX hasta nuestros días
- e) Identificar la lógica de repetición de estándares como pilar determinante en la faceta creativa musical
- f) Entender el fenómeno del cover o versión como antecedente inmediato de la cultura trendingtopic en relación a la optimización de beneficios a partir de un producto.
- g) Reconocer y realizar de manera eficiente un análisis musical de la banda sonora de un formato híbrido, como el videojuego, atendiendo a la parte narrativa de éste.
- h) Comprender la interrelación música-lenguaje escénico desde diversos puntos de vista: histórico, estético, técnico.
- i) Analizar críticamente una propuesta músico-escénica del s.XX en adelante.
- j) Identificar los principales parámetros de la creación músico-escénica y las especificaciones técnicas del lenguaje músico-teatral.



- k) Demostrar destreza en la resolución de problemas y originalidad en la propuesta de soluciones y/o alternativas.  
 l) Conocer las diferentes líneas evolutivas del teatro musical a partir del Barroco.  
 m) Conocer las herramientas de transformación de un texto literario en un texto musicado.  
 n) Desarrollar aptitudes para el uso de nuevas tecnologías en el campo audiovisual.  
 ñ) Diseñar estructuras, modelos y productos creativos que permitan al alumnado desarrollar su capacidad inventiva.

## PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

1ª Convocatoria ordinaria:

- Diseño y ejecución de trabajos (45%)
- Participación del alumnado en actividades docentes dirigidas (especialmente en el Campus Virtual) (10%)
- Participación activa del estudiante en las clases presenciales, tutorías, seminarios, conferencias y otras actividades que se pudieran organizar (45%)

Calificación mínima necesaria para aprobar la asignatura: 5

La asistencia a clase será obligatoria en esta asignatura. Un mínimo de 80% del alumnado presencial.

- 2ª Convocatoria y extraordinarias:

\*Trabajo acordado por el profesor: 100%

- Alumnado a tiempo parcial:

Para el alumnado que haya sido reconocido, de manera oficial, como estudiante a tiempo parcial, las actividades presenciales susceptibles de evaluación serán adaptadas a través de los medios de enseñanza virtual o modificando el horario y calendario de las mismas, posibilitando de esta manera un procedimiento equivalente de evaluación al descrito de manera general en esta guía docente. Este proceso de adaptación se desarrollará atendiendo la disponibilidad del alumnado, que en ningún caso podrá alegar la imposibilidad absoluta de asistencia. Asistencia mínima del alumnado a tiempo parcial: 50%

El alumnado a tiempo parcial deberá contactar con el/la coordinador/a en un plazo máximo de diez días desde el comienzo de la docencia para establecer el plan de trabajo, seguimiento y evaluación de la materia. En caso de que el estudiante no estableciera dicho contacto en el plazo establecido, la forma de seguimiento y evaluación de la materia serán las mismas que para el estudiantado en régimen de dedicación general.

## BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

### Básica

Attali, Jacques: "Ruidos. ensayos sobre la economía política de la música" Siglo Veintiuno Editores, México 1995

Murray Schafer, R: "El paisaje sonoro y la afinación del mundo". Intermedio, Barcelona, 2013

VVAA: "Musica que no se escucha. Aproximaciones a la escucha ambiental". Orquesta del caos, Barcelona, 2008

## DISTRIBUCIÓN DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

### ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL

Descripción	Horas	Grupo grande	Grupos reducidos
Otras actividades presenciales Tutorías	7	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lección magistral Clases presenciales teóricas y prácticas	10	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dinámica de grupos Trabajo por grupos	25	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Revisión bibliografía o documentos Trabajo alumnado	3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL</b>	<b>45</b>		

### ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL

Descripción	Horas
<b>TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL</b>	<b>90</b>
<b>TOTAL HORAS ACTIVIDAD EVALUACIÓN</b>	<b>15</b>
<b>TOTAL HORAS DE TRABAJO DEL ESTUDIANTE</b>	<b>150</b>

## ADAPTACIÓN A MODO VIRTUAL POR COVID19

### ACTIVIDADES FORMATIVAS

Las actividades se desarrollarán en modo presencial en el aula/laboratorio y horario establecidos en los horarios.

El profesor/a interactuará en el aula con el grupo determinado por el centro en esa semana, mientras el resto del grupo sigue la sesión sincrónicamente on-line. La siguiente semana acudirán al aula el grupo que en la anterior no lo hizo, y será el primero el que siga la sesión sincrónicamente on-line.

En caso de que haya que activar el modo Virtual pues las autoridades determinaran confinamiento, el único cambio será que se modificará la interacción y que no se llevará a cabo en el aula/laboratorio, sino que será on-line para todos los grupos y para todo el profesorado, respetando los horarios y contenidos. Se potenciará la acción tutorial y los mecanismos que permitan obtener el feedback necesario sobre la comprensión de la materia.

Se establecerán métodos de verificación de los resultados del aprendizaje que permitirán al alumnado:

- a) Desarrollar las competencias propias de la materia.
- b) Aprender por sí mismos y trabajar en equipo.
- c) Afianzar el espíritu emprendedor para el desempeño de futuras actividades musicales.
- d) Entender los procesos en que se fundamentan las dinámicas creativas de la industria musical occidental desde mediados del siglo XX hasta nuestros días
- e) Identificar la lógica de repetición de estándares como pilar determinante en la faceta creativa musical
- f) Entender el fenómeno del cover o versión como antecedente inmediato de la cultura trendigtopic en relación a la optimización de beneficios a partir de un producto.
- g) Comprender la interrelación música-lenguaje escénico desde diversos puntos de vista: histórico, estético, técnico.
- i) Analizar críticamente una propuesta músico-escénica del s.XX en adelante.
- j) Identificar los principales parámetros de la creación músico-escénica y las especificaciones técnicas del lenguaje músico-teatral.
- k) Demostrar destreza en la resolución de problemas y originalidad en la propuesta de soluciones y/o alternativas.
- l) Conocer las diferentes líneas evolutivas del teatro musical a partir del Barroco.
- ñ) Diseñar estructuras, modelos y productos creativos que permitan al alumnado desarrollar su capacidad inventiva.

## PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

Escenario A (modalidad híbrida):

1ª Convocatoria ordinaria:

- Diseño y ejecución de trabajos (45%)
- Participación del alumnado en actividades docentes dirigidas (especialmente en el Campus Virtual) (10%)
- Participación activa del estudiante en las clases presenciales, tutorías, seminarios, conferencias y otras actividades que se pudieran organizar durante el período de clase presencial (45%)

Calificación mínima necesaria para aprobar la asignatura: 5

La asistencia a clase será obligatoria en esta asignatura durante el periodo de presencialidad. Un mínimo de 80% del alumnado presencial.

- 2ª Convocatoria y extraordinarias:

\*Trabajo acordado por el profesor: 100%

- Alumnado a tiempo parcial:

Para el alumnado que haya sido reconocido, de manera oficial, como estudiante a tiempo parcial, las actividades presenciales susceptibles de evaluación serán adaptadas a través de los medios de enseñanza virtual o modificando el horario y calendario de las mismas, posibilitando de esta manera un procedimiento equivalente de evaluación al descrito de manera general en esta guía docente. Este proceso de adaptación se desarrollará atendiendo la disponibilidad del alumnado, que en ningún caso podrá alegar la imposibilidad absoluta de asistencia. Asistencia mínima del alumnado a tiempo parcial durante el periodo presencial: 50%

El alumnado a tiempo parcial deberá contactar con el/la coordinador/a en un plazo máximo de diez días desde el comienzo de la docencia para establecer el plan de trabajo, seguimiento y evaluación de la materia. En caso de que el estudiante no estableciera dicho contacto en el plazo establecido, la forma de seguimiento y evaluación de la materia serán las mismas que para el estudiantado en régimen de dedicación general

Escenario B (no presencial):

1ª Convocatoria ordinaria:

- Diseño y ejecución de trabajos (70%)
- Participación del alumnado en actividades docentes dirigidas (especialmente en el Campus Virtual) (30%)

Calificación mínima necesaria para aprobar la asignatura: 5

- 2ª Convocatoria y extraordinarias:

\*Trabajo acordado por el profesor: 100%

- Alumnado a tiempo parcial:

Para el alumnado que haya sido reconocido, de manera oficial, como estudiante a tiempo parcial, las actividades presenciales susceptibles de evaluación serán adaptadas a través de los medios de enseñanza virtual o modificando el horario y calendario de las mismas, posibilitando de esta manera un procedimiento equivalente de evaluación al descrito de manera general en esta guía docente. Este proceso de adaptación se desarrollará atendiendo la disponibilidad del alumnado.

El alumnado a tiempo parcial deberá contactar con el/la coordinador/a en un plazo máximo de diez días desde el comienzo de la docencia para establecer el plan de trabajo, seguimiento y evaluación de la materia. En caso de que el estudiante no estableciera dicho contacto en el plazo establecido, la forma de seguimiento y evaluación de la materia serán las mismas que para el estudiantado en régimen de dedicación general

## CONTENIDOS





---

Los contenidos se corresponderán con los expuestos en la guía docente.

## TUTORÍAS

Escenario A (bimodal)

Tutorías: se establecerán presenciales durante el periodo de clases presenciales y online durante el periodo no presencial.

Escenario B (a distancia):

Se establecerán online de acuerdo a la demanda del alumnado.



## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

<b>Grado/Máster en:</b>	Máster Universitario en CREACIÓN AUDIOVISUAL Y ARTES ESCÉNICAS por la Universidad de Málaga
<b>Centro:</b>	Facultad de Ciencias de la Comunicación
<b>Asignatura:</b>	DIÁLOGOS EN LAS ARTES AUDIOVISUALES Y ESCÉNICAS
<b>Código:</b>	117
<b>Tipo:</b>	Optativa
<b>Materia:</b>	INTERTEXTUALIDADES
<b>Módulo:</b>	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y ARTES
<b>Experimentalidad:</b>	
<b>Idioma en el que se imparte:</b>	Español
<b>Curso:</b>	1
<b>Semestre:</b>	1
<b>Nº Créditos:</b>	3
<b>Nº Horas de dedicación del estudiante:</b>	75
<b>Tamaño del Grupo Grande:</b>	
<b>Tamaño del Grupo Reducido:</b>	
<b>Página web de la asignatura:</b>	

## EQUIPO DOCENTE

<b>Departamento:</b>	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD
<b>Área:</b>	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
Coordinador/a: MARÍA DOLORES PAREJO JIMÉNEZ	mparejo@uma.es	952133467	2.22 Despacho profesorado - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	
AGUSTIN JAVIER GOMEZ GOMEZ	aggomez@uma.es	952133460	2.14 Despacho profesorado - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	

## RECOMENDACIONES Y ORIENTACIONES

No se contemplan requisitos previos de acceso a la asignatura.

Se recomienda utilizar la bibliografía básica con el fin de matizar y profundizar en el contenido teórico de la materia.

Asimismo, se recomienda seguir la actualidad vinculada a los temas y bloques de estudio contenidos en la materia, ya que la misma será inspiración para realizar prácticas y ejercicios de carácter práctico.

## CONTEXTO

Los modelos semióticos de la intertextualidad de Julia Kristeva, Gerard Genette, Umberto Eco y otros teóricos, establecieron que la relación de cualquier texto con otros textos de naturaleza artística, lo que se ha denominado también como interdiscursividad, pone sobre la mesa un comportamiento de la imagen que no se agota en la identificación de los motivos. En esta asignatura mostramos diferentes comportamientos de estos diálogos entre textos de diferente naturaleza teniendo como eje vertebrador el arte audiovisual.

A partir de esta idea planteamos diferentes ejemplos del audiovisual con el arte plástico, la fotografía, las artes escénicas y la publicidad. Hemos estructurado la asignatura en cinco apartados (especificados en los contenidos), uno inicial teórico para poner las bases conceptuales, y otros cuatro de las relaciones entre cuatro formas diferentes de imágenes.

## COMPETENCIAS

### 1 Competencias generales y básicas.

#### competencias básicas

- 1.1 Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
- 1.3 Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
- 1.4 Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades

#### competencias generales

- 1.2 Definir temas de estudio y práctica con los que se contribuya a desarrollar la creación en la comunicación audiovisual y las artes escénicas.
- 1.3 Desarrollar la capacidad crítica, analítica y reflexiva en relación al discurso audiovisual y de las artes escénicas.
- 1.4 Discernir y utilizar herramientas metodológicas aplicadas a la investigación de las manifestaciones creativas y audiovisuales.

### 2 Competencias transversales.

- 2.3 Comunicar y exponer de forma adecuada los resultados de investigación o creación audiovisual o escénica.



2.4 Fomentar el espíritu creativo y emprendedor.

### 3 Competencias específicas.

3.8 Conocimiento de las teorías de la representación y de la recepción audiovisual y de los espectáculos

3.9 Capacidad de interrelación desde el punto de vista crítico entre las artes audiovisuales y las del espectáculo.

3.10 Capacidad para definir temas de investigación que puedan contribuir al conocimiento, avance y debate en torno a la creación audiovisual y las artes escénicas.

## CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

### La intertextualidad en el arte audiovisual.

### Diálogos entre el cine y el arte.

### Diálogos entre el cine y la fotografía.

### Diálogos entre el cine y las artes escénicas.

### Diálogos entre la publicidad audiovisual y las artes escénicas.

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

### Actividades presenciales

#### Actividades expositivas

Lección magistral

#### Actividades prácticas en aula docente

Otras actividades prácticas

#### Seminarios/ Talleres de estudio, revisión, debate, etc.

Revisión de trabajos

## ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE / CRITERIOS DE EVALUACIÓN

### Aprendizaje/Evaluación

Situar al alumno ante la complejidad de los sistemas propios de la comunicación audiovisual y de las artes escénicas, así como brindarle herramientas para el conocimiento de la dinámica de dichos sistemas, de acuerdo con lógicas de la evolución tecnológica y de la experimentación social.

El aprendizaje del programa, que se enuncia en el apartado de Contenidos, permite adquirir claras competencias en materia de análisis sobre cualquier obra visual. La asignatura se concibe como un ejemplo de construcción de una obra a partir de otra(s) anterior(es). Desde el concepto y teoría de la intertextualidad se pone como principal resultado el necesario diálogo que las artes han establecido a lo largo del tiempo. Considerando la materia en la que se circunscribe, se tomará en consideración las relaciones entre las artes audiovisuales (cine), las artes de la imagen fija (fotografía, pintura), la publicidad audiovisual y las artes escénicas.

El aprendizaje de los contenidos, sin dejar de ser relevantes, será evaluado junto a aquellas habilidades y destrezas necesarias para poner en práctica los conocimientos adquiridos. El sistema de evaluación tendrá en cuenta la asistencia a las clases, así como la participación y la calidad de las aportaciones en el espacio de debate. Asimismo, los alumnos tendrán que exponer obligatoriamente un trabajo durante las dos últimas sesiones, en el que se valorará la capacidad de análisis, la capacidad de exposición en grupo, el grado de argumentación lógica y el conocimiento de los contenidos. Este trabajo será definido y delimitado en el desarrollo de las sesiones del curso, y será supervisado en todo momento por los profesores.

## PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

### Procedimientos de evaluación

Los alumnos tendrán que presentar obligatoriamente un trabajo dentro del módulo al que pertenece la asignatura. Este trabajo será definido y delimitado en el desarrollo de las sesiones del curso, y será supervisado en todo momento por el profesor. El trabajo consistirá en relacionar dos, o más, obras de diferente naturaleza de las áreas contenidas en el programa (cine, fotografía, pintura, publicidad, teatro, danza y música). El alumno presentará dos propuestas y los profesores que imparten este módulo seleccionarán aquella que consideren más adecuada. Además, este trabajo será expuesto en clase para su defensa y debate.

La asignatura se evaluará de la siguiente manera: Exposición del trabajo, en el que están comprendidos la relación entre la obra analizada y su proceso de intertextualidad y la calidad y claridad expositiva, 70%; capacidad de respuesta a las preguntas formuladas 30%.

La nota mínima para superar la asignatura es de cinco (5). Para la evaluación se considerará la validez de la propuesta, su desarrollo teórico, la exposición en clase y la capacidad para resolver las cuestiones que se le planteen durante la exposición, es decir, un sistema que englobe el proceso como la misma producción.

La evaluación será la misma para todas las convocatorias. Aquellos estudiantes que sean reconocidos por la UMA como estudiantes a tiempo parcial, deberán ponerse en contacto con el coordinador/a en un plazo máximo de diez días a contar a partir del comienzo de la docencia, para establecer el plan de trabajo, seguimiento y evaluación de la materia. En caso de que el/la estudiante no estableciera este contacto en el plazo establecido, la forma de seguimiento y evaluación de la materia serán las mismas que para el estudiantado en régimen de dedicación general.

**BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS****Básica**

- BAJTÍN, Mijaíl (1986). ¿La palabra en Dostoievski? en Problemas de la poética de Dostoievski. México, Fondo de Cultura Económica, pp. 253-375.
- BERISTÁIN, Helena (1996). Alusión, referencialidad, intertextualidad. México, UNAM.
- BLOOM, Harold (1977). La angustia de las influencias. Caracas, Monte Avila.
- ECO, Umberto (1981). ¿Inferencias basadas en cuadros intertextuales? en Lector in fabula. Barcelona, Lumen, pp. 116-120.
- GENETTE, Gérard (1989). Palimpsestos. Madrid, Taurus, [signatura FL M-1/5/17].
- GREIMAS, Algirdas J. y COURTÉS, J. (1979). ¿Intertextualidad? en Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje, Madrid, Gredos, pp. 227-228.
- KRISTEVA, Julia (1978). ¿La palabra, el diálogo y la novela?, en Semiótica, vol. 1, Madrid, Espiral-Fundamentos, pp. 187-226.
- LEDO ANDIÓN, Margarita (2005) Cine de fotógrafos. Barcelona, Gustavo Gili.
- MHOLY-NAGY, Lászlo (2005). Pintura, fotografía, cine, Barcelona, Gustavo Gili.
- PAREJO, Nekane (2011) El fotógrafo en el cine re(presentaciones). Tenerife, Sociedad Latina de Comunicación Social.
- PÉREZ BOWIE, José Antonio (2005). ¿El cine en, desde y sobre el cine: metaficción, reflexividad e intertextualidad en la pantalla?, en Revista Anthropos, 208, pp. 122-137.
- SEGRÉ, Cesare (1985). ¿Intertextualidad? en Principios de análisis del texto literario, Madrid, Editorial Crítica, pp. 94-99.
- STAM, Robert (2001). Teorías del cine, Barcelona, Paidós [signatura CI/791.43/STA/teo].
- TRANCHE, Rafael (2006) De la foto al fotograma. Madrid, Ocho y medio. Libros de cine.

**Complementaria**

- GARCÍA-ABAD GARCÍA, M<sup>a</sup> Teresa (2005). Intermedios. Estudios sobre literatura, teatro y cine. Madrid, Fundamentos.
- GUARINOS, Virginia (1992). Teatro y televisión. Centro Andaluz de Teatro, Sevilla, Ediciones Alfar.
- PAVIS, Patrice (2011). El análisis de los espectáculos. Teatro, mimo, danza, cine, Madrid. Paidós Comunicación.
- RÍOS CARRATALÁ, Juan A.; SANDERSON, John D. (eds.) (1999). Relaciones entre el cine y la literatura: el teatro en el cine. Alicante, Vicerrectorado de Extensión Universitaria, Universidad de Alicante.
- RODRÍGUEZ MERCHÁN, Eduardo (1997). ¿Teatro y cine?, Revista República de las Letras (Monográfico Literatura y cine), pp.91-107.
- SÁNCHEZ NORIEGA, José Luis (2000). De la literatura al cine: teoría y análisis de la adaptación. Madrid, Paidós.
- TEJEDA, Carlos (2008). Arte en fotogramas. Cine realizado por artistas. Madrid, Cátedra.
- UTRERA MACÍAS, Rafael (2007). ¿La leyenda del Alcalde de Zalamea?. Literatura y cine. Adaptaciones I. Del teatro al cine. Cuadernos de Eihceroa, nº 7-8,, pp. 51-62.

**DISTRIBUCIÓN DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE****ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL**

Descripción	Horas	Grupo grande	Grupos reducidos
Otras actividades prácticas	3.5	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lección magistral	18	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Revisión de trabajos	1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL</b>	<b>22.5</b>		

**ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL**

Descripción	Horas
<b>TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL</b>	<b>45</b>
<b>TOTAL HORAS ACTIVIDAD EVALUACIÓN</b>	<b>7.5</b>
<b>TOTAL HORAS DE TRABAJO DEL ESTUDIANTE</b>	<b>75</b>

**ADAPTACIÓN A MODO VIRTUAL POR COVID19****ACTIVIDADES FORMATIVAS**

Las actividades se desarrollarán en modo presencial en el aula/laboratorio y horario establecidos en los horarios.

El profesor/a interactuará en el aula con el grupo determinado por el centro en esa semana, mientras el resto del grupo sigue la sesión sincrónicamente on-line. La siguiente semana acudirán al aula el grupo que en la anterior no lo hizo, y será el primero el que siga la sesión sincrónicamente on-line.



En caso de que haya que activar el modo Virtual pues las autoridades determinaran confinamiento, el único cambio será que se modificará la interacción y que no se llevará a cabo en el aula/laboratorio, sino que será on-line para todos los grupos y para todo el profesorado, respetando los horarios y contenidos. Se potenciará la acción tutorial y los mecanismos que permitan obtener el feedback necesario sobre la comprensión de la materia.

## PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

En el escenario bimodal o virtual, en la primera convocatoria se mantendrán los procedimientos de evaluación en cuanto a su forma y su valor o porcentaje. La exposición de los trabajos se llevará a cabo a través de la modalidad en línea a través de una sesión síncrona on-line.

Para la segunda y demás convocatorias, el procedimiento será el mismo, en cuanto a su forma y su valor o porcentaje, que el escenario de normalidad.

Para el alumnado que haya sido reconocido, de manera oficial, como estudiante a tiempo parcial, las actividades presenciales susceptibles de evaluación serán adaptadas a través de los medios de enseñanza virtual o modificando el horario y calendario de las mismas, posibilitando de esta manera un procedimiento equivalente de evaluación al descrito de manera general en esta guía docente. Aquellos estudiantes que sean reconocidos por la UMA como estudiantes a tiempo parcial, deberán ponerse en contacto con el coordinador/a en un plazo máximo de diez días a contar a partir del comienzo de la docencia, para establecer el plan de trabajo, seguimiento y evaluación de la materia. En caso de que el/la estudiante no estableciera este contacto en el plazo establecido, la forma de seguimiento y evaluación de la materia serán las mismas que para el estudiantado en régimen de dedicación general.

## CONTENIDOS

Los contenidos no se verán alterados en el caso de una docencia totalmente virtual.

## TUTORÍAS

Las tutorías se realizarán, preferentemente, por medios telemáticos. Serán en sesiones síncronas y conforme al horario establecido en la guía docente y el número de horas que corresponden según el POD.



## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

<b>Grado/Máster en:</b>	Máster Universitario en CREACIÓN AUDIOVISUAL Y ARTES ESCÉNICAS por la Universidad de Málaga
<b>Centro:</b>	Facultad de Ciencias de la Comunicación
<b>Asignatura:</b>	LA MÚSICA Y EL FOLKLORE EN EL CINE
<b>Código:</b>	118
<b>Tipo:</b>	Optativa
<b>Materia:</b>	INTERTEXTUALIDADES
<b>Módulo:</b>	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y ARTES
<b>Experimentalidad:</b>	
<b>Idioma en el que se imparte:</b>	Español
<b>Curso:</b>	1
<b>Semestre:</b>	2
<b>Nº Créditos:</b>	3
<b>Nº Horas de dedicación del estudiante:</b>	75
<b>Tamaño del Grupo Grande:</b>	
<b>Tamaño del Grupo Reducido:</b>	
<b>Página web de la asignatura:</b>	

## EQUIPO DOCENTE

<b>Departamento:</b>	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD
<b>Área:</b>	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
Coordinador/a: ANA SEDENO VALDELLOS	valdellos@uma.es	952137619	2.21 Despacho profesorado - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	
ANDRÉS GARACHANA LORENZO	gurusound@gmail.com		-	

## RECOMENDACIONES Y ORIENTACIONES

No se contemplan requisitos previos de acceso a la asignatura.

Se recomienda utilizar la bibliografía básica con el fin de matizar y profundizar en el contenido teórico de la materia.

Asimismo, se recomienda seguir la actualidad vinculada a los temas y bloques de estudio contenidos en la materia, ya que la misma será inspiración para realizar prácticas y ejercicios de carácter práctico.

## CONTEXTO

Integrada en el Módulo de Industrias Creativas, Comunicación Audiovisual y Artes Escénicas y en la Materia Intertextualidades.

En la primera parte de esta asignatura se abordará la importancia expresiva del sonido y la música en el cine, ya explorada por este arte desde los tiempos del mudo. En primer lugar, estudiaremos sus diferentes usos y funciones: su papel en la continuidad sonora de la película, la distinción entre música diegética y no diegética, su colaboración en la creación de diferentes atmósferas y tonalidades filmicas, los conceptos de música empática y música anempática según Michel Chion, el uso del leitmotiv o su función potenciadora de ritmos audiovisuales. Se pondrá un especial énfasis en el contexto de la creación sonora actual con las prácticas de reapropiación, collage y diseño sonoro, ruidismo y arte sonoro.

En segundo lugar, abordaremos el uso variado y heterogéneo que el cine ha hecho de los diferentes estilos musicales (tanto de composiciones preexistentes como escritas ex profeso para los filmes), con especial atención en ejemplos de música popular y folklórica en el cine.

## COMPETENCIAS

### 1 Competencias generales y básicas.

#### competencias básicas

- 1.1 Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
- 1.2 Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio

#### competencias generales

- 1.2 Definir temas de estudio y práctica con los que se contribuya a desarrollar la creación en la comunicación audiovisual y las artes escénicas.
- 1.3 Desarrollar la capacidad crítica, analítica y reflexiva en relación al discurso audiovisual y de las artes escénicas.

### 2 Competencias transversales.

- 2.3 Comunicar y exponer de forma adecuada los resultados de investigación o creación audiovisual o escénica.
- 2.4 Fomentar el espíritu creativo y emprendedor.

### 3 Competencias específicas.

- 3.8 Conocimiento de las teorías de la representación y de la recepción audiovisual y de los espectáculos

- 3.9 Capacidad de interrelación desde el punto de vista crítico entre las artes audiovisuales y las del espectáculo.
- 3.10 Capacidad para definir temas de investigación que puedan contribuir al conocimiento, avance y debate en torno a la creación audiovisual y las artes escénicas.

**4 Competencias específicas. Aplicables exclusivamente asignaturas optativas**

- 4.1 Adquisición de técnicas de representación y puestas en escena audiovisuales y escénicas.
- 4.8 Conocimiento de las teorías de la representación y de la recepción audiovisual y de los espectáculos.
- 4.9 Capacidad de interrelación desde el punto de vista crítico entre las artes audiovisuales y las del espectáculo.

**CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA****Usos y funciones de la música en el cine**

- o 1.1. Material temático e instrumentación.
- o 1.2. Estructura musical.
- o 1.3. Música, montaje y continuidad.
- o 1.4. Música, diálogos y ruidos
- o 1.5. Composición sonora contemporánea: técnicas de grabación de campo, Diseño Sonoro, Sonido Expandido.

**Los estilos musicales en el cine**

- o 2.1. División de los sonidos.
- o 2.2. Simultaneidad e imágenes sonoras.
- o 2.3. La música como recurso dramático.
- o 2.4. Géneros y estilos musicales

**Registro del folclore hispánico en el cine**

- o 3.1. Medios de expresión: simbiosis de música e imagen.
- o 3.2. Música diegética: orquestas, danzarines y cantantes en imagen.
- o 3.3. Música no diegética: elemento estructural y expresivo.
- o 3.4. La música como elemento expresivo, contenidos semiológicos y códigos.
- o 3.5. Mitos e intertextualidad en el cine. Carmen y Don Juan.

**ACTIVIDADES FORMATIVAS****Actividades presenciales****Actividades expositivas**

Lección magistral

**Actividades prácticas en aula docente**

Prácticas de evaluación y autoevaluación

**Seminarios/ Talleres de estudio, revisión, debate, etc.**

Exposición de trabajos

**ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN****RESULTADOS DE APRENDIZAJE / CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

Situar al alumno ante la complejidad de los sistemas propios de la comunicación audiovisual y de las artes escénicas, así como brindarle herramientas para el conocimiento de la dinámica de dichos sistemas, de acuerdo con lógicas de la evolución tecnológica y de la experimentación social.

El aprendizaje del programa, que se enuncia en el siguiente apartado, permite adquirir claras competencias en materia de análisis sobre la música, el folclore y el cine. En esta asignatura se estudiará la importancia de la música en el cine, su papel trascendental en el impacto de este arte como audiovisual. Se atenderá a sus funciones (emotivas, expresivas, narrativas, simbólicas) en la película, con especial atención a su impacto emocional sobre el espectador. También se estudiarán los usos de los diferentes estilos musicales, tanto en el caso de composiciones preexistentes como compuestas ex profeso para la película. Asimismo, se estudiarán elementos propios de nuestro folclore, dialogando con la producción audiovisual.

**PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN**

La nota mínima para superar la asignatura será de 5 sobre 10.

PRIMERA Y SEGUNDA (septiembre) CONVOCATORIA En modalidad virtual y bimodal: La nota final será el resultado del 20% (ensayo) y el 80% (trabajo práctico individual o en grupo)..

El resto de convocatorias se evaluará exclusivamente a partir de un trabajo/ensayo sobre los contenidos de la asignatura: el alumno tendrá que ponerse en contacto con el coordinador sobre fechas y contenidos.

Por otra parte, aquellos estudiantes que sean reconocidos por la UMA como estudiantes a tiempo parcial, deberán ponerse en contacto con la coordinadora en un plazo máximo de diez días a contar a partir del comienzo de la docencia, para establecer el plan de trabajo, seguimiento y evaluación del material. En el caso de que el estudiante no estableciera este contacto en el plazo establecido, la forma de seguimiento y evaluación de la materia serán las mismas que para el estudiantado en régimen de dedicación general.

El alumnado con el reconocimiento de deportista universitario de alto nivel deberá realizar una propuesta de trabajo de investigación con los diferentes apartados y entregarlo al docente a través del Campus Virtual.

El método docente incluye la lección del profesorado, en la que se expondrán tanto los fundamentos epistemológicos y metodológicos de la disciplina, así como las prácticas realizadas. Todas las prácticas son reguladas a través de un estricto control por parte del profesor. Además, se potenciará la reflexión de los alumnos y su participación en clase; que a su vez se apoyará en lecturas que los profesores facilitarán a los alumnos,

así como en el otro material que se facilitará a los alumnos a través del campus virtual. Desde el punto de vista metodológico, el diseño de los horizontes tendenciales de la materia se produce mediante un proceso de reflexión y debate, de modo que el alumno asuma, como criterio propio, una visión panorámica de los escenarios propios del ejercicio profesional de la Comunicación audiovisual y las artes escénicas y de las formas complementarias de tratamiento y difusión de esa temática, así como la definición de los objetos de la investigación aplicada desde una perspectiva sistémica. Las competencias que desarrollará el alumno irán desde la competencia cognitiva -conocer e identificar las distintas categorías de documentos audiovisuales-, hasta las competencias procedimental/instrumental (activar técnicas de diagnóstico, autenticación y evaluación de dichos documentos audiovisuales. Además de una competencia actitudinal -promover un sistema de valores personales proclives al desarrollo y conservación de los documentos audiovisuales, como fuentes de información de actualidad y como patrimonio testimonial e histórico-. La metodología básica es la lección magistral con fuerte apoyo audiovisual, y al mismo tiempo permitiendo la continua interacción del alumnado mediante comentarios y análisis de imágenes y música.

El aprendizaje de los contenidos, sin dejar de ser relevante, será evaluado junto a aquellas habilidades y destrezas necesarias para poner en práctica los conocimientos adquiridos. El sistema de evaluación tendrá en cuenta la asistencia a las clases, así como la participación y la calidad de las aportaciones en el espacio de debate y en las tutorías. Además, los alumnos tendrán que presentar obligatoriamente un trabajo individual dentro del módulo al que pertenece la asignatura. Este trabajo será definido y delimitado en el desarrollo de las sesiones del curso, y será supervisado por el profesor.

## BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

### Básica

Calleja, Concha(2003): Carmen, deseo y muerte; Ediciones del Laberinto. Madrid.

Félix Fernández, Leandro(2004): Carmen, esa gran desconocida; Libros Encasa, Málaga.

San Miguel, Manuela(1984): Merimée. Erudición y creación literaria; Ediciones Universidad de Salamanca.

Utrera, Rafael(2010): Carmen global, el mito en las artes y los medios audiovisuales; Secretariado de Publicaciones, Universidad de Sevilla.

## DISTRIBUCIÓN DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

### ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL

Descripción	Horas	Grupo grande	Grupos reducidos
Lección magistral	18	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Prácticas de evaluación y autoevaluación	1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Exposición de trabajos	3.5	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL</b>	<b>22.5</b>		

### ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL

Descripción	Horas
<b>TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL</b>	<b>45</b>
<b>TOTAL HORAS ACTIVIDAD EVALUACIÓN</b>	<b>7.5</b>
<b>TOTAL HORAS DE TRABAJO DEL ESTUDIANTE</b>	<b>75</b>

## ADAPTACIÓN A MODO VIRTUAL POR COVID19

### ACTIVIDADES FORMATIVAS

El estudiantado deberá asistir presencialmente a la Facultad, atendiendo al cronograma de reparto en grupos establecido por el centro. El estudiantado deberá seguir la clase sincrónica desde espacios fuera del centro atendiendo al cronograma de reparto en grupos establecido por el centro. Cuando el profesorado que imparte un grupo/asignatura pertenezca a un grupo de riesgo y decida que su docencia sincrónica la llevará a cabo en espacio diferente al aula/laboratorio asignado, el estudiantado podrá elegir cualquier lugar para el seguimiento de la clase. No obstante y para evitar desplazamientos, falta de dispositivos móviles u otros inconvenientes, el centro abrirá el aula consignada en el horario, para que desde ese lugar pueda ser visionada por el grupo correspondiente, proyectando la sesión a través de los medios del propio aula. Al igual que ocurre en situación de normalidad, el estudiantado no puede compartir, distribuir, ni utilizar para otros fines fuera de su propia formación personal e individual, ninguna imagen ni grabación de la docencia impartida. El incumplimiento de esta norma atenta contra el derecho de imagen tanto del profesorado como del alumnado y puede derivar en consecuencias legales.

Las actividades se desarrollarán en modo presencial en el aula/laboratorio y horario establecidos en los horarios. El profesor/a interactuará en el aula con el grupo determinado por el centro en esa semana, mientras el resto del grupo sigue la sesión sincrónicamente on-line. La siguiente semana acudirán al aula el grupo que en la anterior no lo hizo, y será el primero el que siga la sesión sincrónicamente on-line. En caso de que haya que activar el modo Virtual pues las autoridades determinaran confinamiento, el único cambio será que se modificará la interacción y que no se llevará a cabo en el aula/laboratorio, sino que será on-line para todos los grupos y para todo el profesorado, respetando los horarios y contenidos. Se potenciará la acción tutorial y los mecanismos que permitan obtener el feedback necesario sobre la comprensión de la materia.





- NOTA SOBRE AUTORÍA. En ningún caso está permitido retransmitir, grabar o fotografiar las sesiones de clase (GG y GR), así como utilizar y distribuir el material de clase (apuntes) sin el consentimiento por escrito de la /del docente. Tanto docentes como estudiantes, con su incorporación a la Universidad de Málaga, se adhieren y someten al:

Código Ético de la UMA: disponible en

[https://www.uma.es/secretariageneral/newsecgen/index.php?option=com\\_content&view=article&id=770:codetico&catid=13:sec-noractuaciones&Itemid=124](https://www.uma.es/secretariageneral/newsecgen/index.php?option=com_content&view=article&id=770:codetico&catid=13:sec-noractuaciones&Itemid=124)

o Protocolo sobre Ética Académica de la UMA: disponible en

## PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

La nota mínima para superar la asignatura será de 5 sobre 10.

PRIMERA Y SEGUNDA (septiembre) CONVOCATORIA En modalidad virtual y bimodal: La nota final será el resultado del 20% (ensayo) y el 80% (trabajo práctico individual o en grupo).

El resto de convocatorias en modalidad bimodal y virtual, se evaluará exclusivamente a partir de un trabajo/ensayo sobre los contenidos de la asignatura: el alumno tendrá que ponerse en contacto con el coordinador sobre fechas y contenidos.

Aquellos estudiantes que sean reconocidos por la UMA como estudiantes a tiempo parcial, deberán ponerse en contacto con el coordinador/a en un plazo máximo de diez días a contar a partir del comienzo de la docencia, para establecer el plan de trabajo, seguimiento y evaluación de la materia. En caso de que el/la estudiante no estableciera este contacto en el plazo establecido, la forma de seguimiento y evaluación de la materia serán las mismas que para el estudiantado de régimen general.

El alumnado con el reconocimiento de deportista universitario de alto nivel deberá realizar una propuesta de trabajo de investigación con los diferentes apartados y entregarlo al docente a través del Campus Virtual.

## CONTENIDOS

No se prevén modificaciones sustanciales de los contenidos en modalidad virtual o bimodal.

## TUTORÍAS

Las tutorías se realizarán, preferentemente, por medios telemáticos usando el chat del campus virtual y/o Ms Teams en mismo horario que las programadas como presenciales. Serán en sesiones síncronas y conforme al horario establecido y el número de horas que corresponden según el POD.

**DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA**

<b>Grado/Máster en:</b>	Máster Universitario en CREACIÓN AUDIOVISUAL Y ARTES ESCÉNICAS por la Universidad de Málaga
<b>Centro:</b>	Facultad de Ciencias de la Comunicación
<b>Asignatura:</b>	INTERDISCIPLINARIEDAD Y TRANSDISCIPLINARIEDAD EN LA PUESTA EN ESCENA MODERNA Y
<b>Código:</b>	119
<b>Tipo:</b>	Optativa
<b>Materia:</b>	ARTE DRAMÁTICO
<b>Módulo:</b>	ARTES ESCÉNICAS
<b>Experimentalidad:</b>	
<b>Idioma en el que se imparte:</b>	Español
<b>Curso:</b>	1
<b>Semestre:</b>	1
<b>Nº Créditos:</b>	3
<b>Nº Horas de dedicación del estudiante:</b>	75
<b>Tamaño del Grupo Grande:</b>	
<b>Tamaño del Grupo Reducido:</b>	
<b>Página web de la asignatura:</b>	

**EQUIPO DOCENTE**

<b>Departamento:</b>	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD
<b>Área:</b>	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
Coordinador/a: ALEJANDRO IGNACIO ALVARADO JODAR	alvarado@uma.es	952134279	2.46 Despacho - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	
JOSE ANTONIO SEDEÑO LOPEZ	joseantosede@gmail.com	952137521	2.16-C - FAC. DE CC. DE LA EDUCACIÓN	

**RECOMENDACIONES Y ORIENTACIONES**

Esta asignatura va acompañada de un extenso material teórico elaborado por el profesorado y de algunas lecturas básicas que amplían y contextualiza los contenidos de cada sesión. Su lectura puede enriquecer las cuestiones planteadas en clase y orientar de manera mucho más precisa el planteamiento práctico.

**CONTEXTO**

Esta asignatura optativa pretende facilitar el encuentro entre la creación audiovisual y las artes escénicas. Está ubicada en el módulo de Artes Escénicas dentro de las materias de Arte Dramático. Está especialmente relacionada con el Laboratorio y Taller Performativo donde el alumnado debe desarrollar una propuesta práctica donde se integren aportaciones de disciplinas distintas, facilitando el desarrollo de un lenguaje común y sentando las bases teóricas y prácticas para que los planteamientos de los proyectos puedan ir más allá de los límites de sus respectivas disciplinas.

**COMPETENCIAS****1 Competencias generales y básicas.****competencias básicas**

- 1.2** Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
- 1.3** Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios

**competencias generales**

- 1.2** Definir temas de estudio y práctica con los que se contribuya a desarrollar la creación en la comunicación audiovisual y las artes escénicas.
- 1.3** Desarrollar la capacidad crítica, analítica y reflexiva en relación al discurso audiovisual y de las artes escénicas.
- 1.5** Identificar los segmentos estratégicos de la industria audiovisual y del espectáculo en un contexto de innovación constante.

**2 Competencias transversales.**

- 2.2** Trabajar en equipos interdisciplinares en entornos de creación y generación de contenidos.
- 2.4** Fomentar el espíritu creativo y emprendedor.
- 2.5** Fomentar y garantizar el respeto a los Derechos Humanos y a los principios de accesibilidad universal, igualdad, no discriminación y los valores democráticos y de la cultura de la paz.

**3 Competencias específicas.**

- 3.1** Adquisición de técnicas de representación y puestas en escena audiovisuales y escénicas.
- 3.2** Crear y dirigir los procesos creativos de la puesta en escena integral de producciones audiovisuales y escénicas.



- 3.3 Conocimiento de los mecanismos de la transformación del texto dramático en texto espectacular y/o audiovisual.  
3.4 Proponer y asumir innovación expresiva y temática en la creación y la producción audiovisual y escénica.

#### 4 Competencias específicas. Aplicables exclusivamente asignaturas optativas

- 4.1 Adquisición de técnicas de representación y puestas en escena audiovisuales y escénicas.  
4.2 Crear y dirigir los procesos creativos de la puesta en escena integral de producciones audiovisuales y escénicas.  
4.9 Capacidad de interrelación desde el punto de vista crítico entre las artes audiovisuales y las del espectáculo.

### CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

#### Bloque 1

1. La verdad en escena: Meinigen, Antoine y Stanislavski.
2. La obra de arte total: Wagner, Appia y Gordon Craig.
3. El teatro político: Meyerhold, Piscator y Brecht.
4. Del teatro sagrado al teatro como proyecto de liberación colectivo: Artaud, Grotowski, el happenig, el Living Theatre y el teatro radical norteamericano.
5. El teatro como experiencia vital: Tadeusz Kantor y Pina Bausch.
6. El teatro y la imagen: Bob Wilson, John Jessurum y Robert Lepage.
7. Del teatro a la performance escénica: Jan Fabre y Romeo Castellucci.

#### Bloque 2

Desarrollo individual o en grupo de un proyecto práctico escénico de diez minutos presencial y/o virtual

### ACTIVIDADES FORMATIVAS

#### Actividades presenciales

##### Actividades expositivas

Lección magistral

##### Actividades fuera de la Universidad

Trabajos de campo

##### Otras actividades presenciales

Otras actividades presenciales

#### Actividades no presenciales

##### Actividades prácticas

Desarrollo y evaluación de proyectos

### ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

#### Actividades de evaluación presenciales

##### Actividades de evaluación del estudiante

Realización de trabajos y/o proyectos

Participación en clase

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE / CRITERIOS DE EVALUACIÓN

#### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Se trata de situar al alumnado ante la complejidad de procesos creativos de las artes escénicas. El aprendizaje del programa que se enuncia en el siguiente apartado permite adquirir una aproximación al lenguaje escénico como espacio de encuentro de disciplinas artísticas distintas que enriquecido sus planteamientos al cuestionar sus propios límites. La asignatura se concibe como una aproximación al lenguaje escénico como espacio de encuentro de disciplinas que han enriquecido sus planteamientos al cuestionar los límites de la teatralidad y en especial con su relación con las nuevas tecnologías y el lenguaje audiovisual. Se espera del alumnado la capacidad para identificar estos rasgos en la puesta en escena moderna y contemporánea y de investigar ejemplos de nuevos espacios de creación transdisciplinar que caracterizan la práctica escénica contemporánea, así como los recursos y la actitud necesaria para buscar el diálogo y la colaboración creativa con otras disciplinas artísticas y la incorporación de las herramientas tecnológicas para materializar sus proyectos.

#### PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

La evaluación para la 1ª y 2ª convocatoria y resto de convocatorias extraordinarias consistirá en la presentación de un trabajo individual o colectivo final donde desarrolle un proyecto creativo transdisciplinar presencial o virtual, individual o en grupo (70%) y aporte una memoria donde lo relacione con la asignatura, lo contraste de forma crítica con su propia experiencia previa y justifique su aportación de manera concreta (30%). Este trabajo tendrá un valor de 10 puntos (100%). Para aprobar la asignatura el estudiantado deberá superar los 5 puntos (50%) de la nota.

Los criterios de evaluación son los siguientes:

1. Su memoria comunica de forma efectiva el planteamiento de su proyecto, presentando un trabajo breve pero coherente completo y bien estructurado donde lo relacione con la asignatura, lo contraste de forma crítica con su propia experiencia previa y justifique su aportación de manera concreta (30%)
2. Su memoria sabe buscar, seleccionar, identificar, analizar y sintetizar las fuentes pertinentes relacionadas con el planteamiento de su proyecto transdisciplinar (10%)
3. Su proyecto plantea una visión original y desarrolla una lectura personal del tema seleccionado (60%)

Para el alumnado a tiempo parcial y con el reconocimiento de deportista universitario de alto nivel, los requisitos son los mismos. Las tutorías



virtuales y presenciales cumplen la función de resolver de manera flexible las dificultades que puedan plantearse.

Nota: El alumnado con el reconocimiento de estudiante a tiempo parcial y con el reconocimiento de deportista universitario de alto nivel dispone de flexibilidad respecto a la asistencia a clases y participación en las actividades docentes pudiendo entregar de forma individual un trabajo sobre los contenidos y los ejercicios propuestos, que tenga un valor máximo de 10 puntos (100%). Para aprobar la asignatura el estudiantado deberá superar los 5 puntos (50%) de la nota.

**PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN**

La evaluación para la 1ª y 2ª convocatoria y resto de convocatorias extraordinarias consistirá en la presentación de un trabajo individual o colectivo final donde desarrolle un proyecto creativo transdisciplinar presencial o virtual, individual o en grupo (70%) y aporte una memoria donde lo relacione con la asignatura, lo contraste de forma crítica con su propia experiencia previa y justifique su aportación de manera concreta (30%). Este trabajo tendrá un valor de 10 puntos (100%). Para aprobar la asignatura el estudiantado deberá superar los 5 puntos (50%) de la nota.

Los criterios de evaluación son los siguientes:

1. Su memoria comunica de forma efectiva el planteamiento de su proyecto, presentando un trabajo breve pero coherente completo y bien estructurado donde lo relacione con la asignatura, lo contraste de forma crítica con su propia experiencia previa y justifique su aportación de manera concreta (30%)
2. Su memoria sabe buscar, seleccionar, identificar, analizar y sintetizar las fuentes pertinentes relacionadas con el planteamiento de su proyecto transdisciplinar (10%)
3. Su proyecto plantea una visión original y desarrolla una lectura personal del tema seleccionado (60%)

Para el alumnado a tiempo parcial y con el reconocimiento de deportista universitario de alto nivel, los requisitos son los mismos. Las tutorías virtuales y presenciales cumplen la función de resolver de manera flexible las dificultades que puedan plantearse.

Nota: El alumnado con el reconocimiento de estudiante a tiempo parcial y con el reconocimiento de deportista universitario de alto nivel dispone de flexibilidad respecto a la asistencia a clases y participación en las actividades docentes pudiendo entregar de forma individual un trabajo sobre los contenidos y los ejercicios propuestos, que tenga un valor máximo de 10 puntos (100%). Para aprobar la asignatura el estudiantado deberá superar los 5 puntos (50%) de la nota.

**BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS****Básica**

ARTAUD, Antonin (1978): El teatro y su doble. Barcelona, Edhasa.

BRAUN, Edward (1986): El director y la escena (del naturalismo a Grotowski). Buenos Aires, Galerna.

SÁNCHEZ, José Antonio (1999): Dramaturgias de la imagen. Universidad de Castilla- La Mancha. Cuenca.

SÁNCHEZ, José Antonio (1999): La escena moderna. Manifiestos y textos sobre teatro de la época de las vanguardias. Madrid, Akal.

STANISLAVSKI, Konstantin (1981): Un actor se prepara. México, Constanca.

VAN KERKHOVEN, Marianne (1994): La Fusión de la Ideología y de la Estética en el Teatro Contemporáneo, Cuadernos de Estudios Teatrales, 4. Málaga, Universidad de Málaga.

**DISTRIBUCIÓN DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE****ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL**

Descripción	Horas	Grupo grande	Grupos reducidos
Lección magistral	15	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Otras actividades presenciales	1.5	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Trabajos de campo	6	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL</b>	<b>22.5</b>		

**ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL**

Descripción	Horas
Desarrollo y evaluación de proyectos	45
<b>TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL</b>	<b>45</b>
<b>TOTAL HORAS ACTIVIDAD EVALUACIÓN</b>	<b>7.5</b>
<b>TOTAL HORAS DE TRABAJO DEL ESTUDIANTE</b>	<b>75</b>

**ADAPTACIÓN A MODO VIRTUAL POR COVID19****ACTIVIDADES FORMATIVAS**



Las actividades se desarrollarán en modo presencial en el aula/laboratorio y horario establecidos en los horarios.

El profesorado interactuará en el aula con el grupo determinado por el centro en esa semana, mientras el resto del grupo sigue la sesión sincrónicamente on-line. La siguiente semana acudirán al aula el grupo que en la anterior no lo hizo, y será el primero el que siga la sesión sincrónicamente on-line.

En caso de que haya que activar el modo Virtual pues las autoridades determinaran confinamiento, el único cambio será que se modificará la interacción y que no se llevará a cabo en el aula/laboratorio, sino que será on-line para todos los grupos y para todo el profesorado, respetando los horarios y contenidos. Se potenciará la acción tutorial y los mecanismos que permitan obtener el feedback necesario sobre la comprensión de la materia.

## PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

En el escenario bimodal o virtual, en la primera convocatoria se mantendrán los procedimientos de evaluación en cuanto a su forma y su valor o porcentaje. La exposición de los trabajos teóricos y prácticos se llevará a cabo a través de la modalidad en línea a través de una sesión síncrona on-line.

Para la segunda y demás convocatorias, el procedimiento será el mismo, en cuanto a su forma y su valor o porcentaje, que el escenario de normalidad.

Para el alumnado que haya sido reconocido, de manera oficial, como estudiante a tiempo parcial, las actividades presenciales susceptibles de evaluación serán adaptadas a través de los medios de enseñanza virtual o modificando el horario y calendario de las mismas, posibilitando de esta manera un procedimiento equivalente de evaluación al descrito de manera general en esta guía docente. Aquellos estudiantes que sean reconocidos por la UMA como estudiantes a tiempo parcial, deberán ponerse en contacto con el coordinador/a en un plazo máximo de diez días a contar a partir del comienzo de la docencia, para establecer el plan de trabajo, seguimiento y evaluación de la materia. En caso de que el/la estudiante no estableciera este contacto en el plazo establecido, la forma de seguimiento y evaluación de la materia serán las mismas que para el estudiantado en régimen de dedicación general.

## CONTENIDOS

Para el escenario bimodal o virtual no existirá ninguna variación de los contenidos de la asignatura respecto al escenario de normalidad.

## TUTORÍAS

Para el escenario bimodal o virtual, las tutorías se realizarán por medios telemáticos, en sesiones síncronas y conforme al horario establecido en la guía docente y el número de horas que corresponden según el POD. Podrán utilizarse aplicaciones del campus virtual así como herramientas o aplicaciones de videollamada o mensajería síncrona, de carácter individual o grupal.