

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Grado/Máster en:	Máster Universitario en Creación Audiovisual y Artes Escénicas por la Universidad de Málaga. Plan 2016
Centro:	Facultad de Ciencias de la Comunicación
Asignatura:	Comunicación, Cultura Digital e Innovación
Código:	101
Tipo:	Obligatoria
Materia:	FUNDAMENTOS DE INVESTIGACIÓN EN COMUNICACIÓN
Módulo:	FUNDAMENTOS DE INVESTIGACIÓN EN COMUNICACIÓN
Experimentalidad:	74 % teórica y 26 % práctica
Idioma en el que se imparte:	Español
Curso:	1
Semestre:	1º
Nº Créditos:	3
Nº Horas de dedicación del estudiantado:	75
Tamaño del Grupo Grande:	72
Tamaño del Grupo Reducido:	30
Página web de la asignatura:	

EQUIPO DOCENTE

COORDINADOR/A

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
JUAN SALVADOR VICTORIA MAS	jsvictoria@uma.es	952133279	2.72 Despacho profesorado - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	
Departamento:	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD			
Área:	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD			

RESTO EQUIPO DOCENTE

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
FRANCISCO AURELIO ESTEVEZ REGIDOR	festevez@uma.es	952131771	319 - FAC. DE FILOS. Y LETRAS	

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 / RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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 el estudiantado sepa 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 el estudiantado sepa 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 el estudiantado posea las habilidades de aprendizaje que les permita 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 ESPECÍFICOS DEL APRENDIZAJE

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.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

La metodología docente descansará sobre todo en las exposiciones del profesorado, que presentará las ideas y conocimientos esenciales para conocer la asignatura. Además, se potenciará la reflexión del alumnado y su participación en clase; que a su vez se apoyará en lecturas que el profesorado facilitará al alumnado, así como en el otro material que se facilitará al alumnado 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, el alumnado tendrá 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 profesorado.

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 del alumnado 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/la coordinador/a 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 ESTUDIANTADO

ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL

Descripción	Horas	Grupo grande	Grupos reducidos
Lección magistral	15	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Otras actividades expositivas	2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Conferencia	1.5	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Descripción	Horas	Grupo grande	Grupos reducidos
Conferencia	4	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL	22.5		
ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL			
Descripción	Horas		
TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL	45		
TOTAL HORAS ACTIVIDAD EVALUACIÓN	7.5		
TOTAL HORAS DE TRABAJO DEL ESTUDIANTADO	75		



DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Grado/Máster en:	Máster Universitario en Creación Audiovisual y Artes Escénicas por la Universidad de Málaga. Plan 2016
Centro:	Facultad de Ciencias de la Comunicación
Asignatura:	Seminario de Tendencias Avanzadas en Investigación en Comunicación
Código:	102
Tipo:	Obligatoria
Materia:	FUNDAMENTOS DE INVESTIGACIÓN EN COMUNICACIÓN
Módulo:	FUNDAMENTOS DE INVESTIGACIÓN EN COMUNICACIÓN
Experimentalidad:	74 % teórica y 26 % práctica
Idioma en el que se imparte:	Español
Curso:	1
Semestre:	1º y 2º
Nº Créditos:	3
Nº Horas de dedicación del estudiantado:	75
Tamaño del Grupo Grande:	72
Tamaño del Grupo Reducido:	30
Página web de la asignatura:	

EQUIPO DOCENTE

COORDINADOR/A

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
PENELOPE MARTIN MARTIN	penelopemart@uma.es	952132910	2.62 Despacho profesorado - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	
Departamento:	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD			
Área:	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD			

RECOMENDACIONES Y ORIENTACIONES

El Seminario de Tendencias Avanzadas de Investigación se concibe con el fin de permitir que el alumnado del máster conozca periódicamente algunas de las tendencias de mayor interés en la investigación comunicacional.

CONTEXTO

Esta asignatura se corresponde al Plan de estudio del Máster Creación Audiovisual y Artes Escénicas y tiene el carácter de obligatoria para el estudiantado que cursa el Máster. El Seminario de Tendencias Avanzadas de Investigación se concibe con el fin de permitir que el alumnado del máster conozca algunas de las tendencias de mayor interés en la investigación comunicacional. Entre las actividades de la asignatura se contará con la participación de investigadoras/es o profesionales externos y/o de la propia Universidad de Málaga para que expongan ante el alumnado del máster sus proyectos artísticos, investigaciones actuales, etc. Se planteará la puesta en marcha de un proyecto artístico para llevarlo a los diferentes públicos. Para conseguir tal objetivo se estudiarán las diferentes fórmulas de financiación, dependiendo del producto que se trate. Al mismo tiempo, se diseñará el plan de comunicación en el que se realizará una investigación y estudio del mercado donde se inserta el producto. Finalmente, se hará una revisión de las herramientas de comunicación y publicitarias disponibles para la difusión por los canales más adecuados al proyecto en cuestión. Por último, se realizarán las presentaciones individuales de cada propuesta en la que se establecerá el debate y discusión en el aula, así como, el feed back del equipo docente para complementar los aspectos de la exposición oral, junto aspectos estéticos y compositivos de la citada presentación.

COMPETENCIAS / RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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 el estudiantado posea las habilidades de aprendizaje que les permita 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 1

-Tendencias avanzadas en técnicas de venta de proyectos (pitching) de una obra artística, audiovisual y/o escénica. Modelos de financiación.

Bloque 2

-Tendencias avanzadas en técnicas y herramientas de producción para la promoción de una obra artística, audiovisual y/o escénica.

Bloque 3

-Tendencias avanzadas en difusión pública de obras artísticas, audiovisuales y/o escénicas.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Actividades presenciales

Actividades expositivas

Lección magistral

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

RESULTADOS ESPECÍFICOS DEL APRENDIZAJE

Resultados del aprendizaje

Los resultados de aprendizaje serán sobre todo metodológicos, pues permitirán al estudiantado 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 alumnado 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 alumnado 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 del profesorado, que presentarán las ideas y conocimientos esenciales para comprender sus ámbitos de estudio. Además, se potenciará la reflexión del alumnado y su participación en clase; que a su vez se apoyará en lecturas que el profesorado facilitará al alumnado, así como en el otro material que se facilitará al alumnado a través del campus virtual. El estudiantado de máster podrá tener tutorías -tanto presenciales como virtuales- con el profesorado, 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 estudiantado en el Seminario. Un miembro del equipo docente del máster será el responsable pedagógico y formal del Seminario (responsabilidad que no pueden asumir si hubiera investigadoras/es invitadas/os), garantizándose al tiempo la coherencia formativa del Seminario con el resto del máster.

Se potenciará la conexión de los contenidos impartidos por el profesorado con los Objetivos de Desarrollo Sostenible, poniendo ejemplos específicos sobre proyectos artísticos relacionados con ellos.

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 profesorado.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

La nota mínima para superar la asignatura es de 5 puntos (50%) sobre 10 puntos (100%) como nota máxima.

En primera convocatoria:

- El alumnado deberá realizar un proyecto individual o en un grupo realizado alrededor de los tres bloques de la asignatura. Esta tarea supondrá el 80% de la calificación final.
- Se valorará la asistencia y participación a la asignatura, 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 20%.

Para la evaluación en sucesivas convocatorias (segunda y extraordinarias), el alumnado deberá realizar un proyecto individual o en un grupo realizado alrededor de los tres bloques de la asignatura. Esta tarea supondrá el 100% de la calificación 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 parcial, 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 (10 días desde el comienzo de las clases), 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

Asociación de Agencias de Marketing Directo e Interactivo: www.agenciasdigitales.org (<http://www.agenciasdigitales.org>)

Asociación de Agencias de Medios <http://www.agenciasdemedios.com/>

Asociación Española de Agencias de Comunicación Publicitaria: www.agenciasaeacp.es (<http://www.agenciasaeacp.es/>)

Asociación Española de Anunciantes: <http://www.anunciantes.com> (<http://www.anunciantes.com>)



Asociación Española de Estudios de Mercado, Marketing y Opinión: www.aedemo.es (<http://www.aedemo.es>)
 Asociación Española de la Economía Digital: <http://www.adigital.org> (<http://www.adigital.org>)
 Asociación para la Autorregulación de la Comunicación Comercial (Autocontrol): <http://www.autocontrol.es> (<http://www.autocontrol.es>)
 Asociación para la Investigación de Medios de Comunicación (AIMC): www.aimc.es (<http://www.aimc.es>)
 Ayudas y subvenciones Cine y Audiovisuales <https://www.cultura.gob.es/servicios-al-ciudadano/catalogo/becas-ayudas-y-subvenciones/ayudas-y-subvenciones/cine.html>
 Ayudas y subvenciones de Artes escénicas y Música <https://www.cultura.gob.es/cultura/artesescenicas/sc/becas-ayudas-subvenciones.html>
 Consejo Estatal de las Artes Escénicas y de la Música <https://www.cultura.gob.es/cultura/artesescenicas/consejo-estatal/que-es.html>
 Europa Creativa: <https://europacreativa.es/>
 Festivales Cine <https://www.cultura.gob.es/cultura/areas/cine/cortometraje/festivales.html>
 Festivales y Circuitos: <https://www.cultura.gob.es/cultura/artesescenicas/festivales.html>

Complementaria

Campana: <http://www.elpublicista.es> (<http://www.elpublicista.es>)
 Club de Bartering.com: <http://www.club-bartering.com> (<http://www.clubbartering.com>)
 Control Publicidad: <http://www.controlpublicidad.com> (<http://www.controlpublicidad.com>)
 El Periódico de la Publicidad: <http://www.periodicopublicidad.com> (<http://www.periodicopublicidad.com>)
 García Barrientos, Jose Luis (2007). Cómo se comenta una obra de teatro : ensayo de método. Barcelona: Paidós.
 Injuve: <https://www.injuve.es/>
 La Rubia, Leopoldo (2021) Teorías contemporáneas del arte y la literatura. Madrid: Tecnos.
 López Rodríguez, Fernando (2021) De puertas para adentro : disidencia sexual y disconformidad de género en la tradición flamenca
 Martínez Valderas, Jara y López Antuñano, Jose Gabriel (eds.). El análisis de la escenificación. Madrid: Fundamentos.
 Pavis, Patrice (2019). El análisis de los espectáculos : teatro, mimo, danza, cine. Barcelona: Paidós.
 Raymond, Jose Luis (2019). El actor en el espacio: La escenografía como generadora de la acción escénica. Madrid: Fundamentos
 Rose, Gillian (2019). Metodologías visuales: Una introducción a la investigación con materiales visuales. Región de Murcia; CENDEAC.

DISTRIBUCIÓN DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTADO

ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL

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

ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL

Descripción	Horas
TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL	45
TOTAL HORAS ACTIVIDAD EVALUACIÓN	7.5
TOTAL HORAS DE TRABAJO DEL ESTUDIANTADO	75



DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Grado/Máster en:	Máster Universitario en Creación Audiovisual y Artes Escénicas por la Universidad de Málaga. Plan 2016
Centro:	Facultad de Ciencias de la Comunicación
Asignatura:	Investigación Cualitativa Aplicada y Prospectiva de la Comunicación Audiovisual
Código:	104
Tipo:	Optativa
Materia:	FUNDAMENTOS DE INVESTIGACIÓN EN COMUNICACIÓN
Módulo:	FUNDAMENTOS DE INVESTIGACIÓN EN COMUNICACIÓN
Experimentalidad:	74 % teórica y 26 % práctica
Idioma en el que se imparte:	Español
Curso:	1
Semestre:	1º
Nº Créditos:	3
Nº Horas de dedicación del estudiantado:	75
Tamaño del Grupo Grande:	72
Tamaño del Grupo Reducido:	30
Página web de la asignatura:	

EQUIPO DOCENTE

COORDINADOR/A

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
FRANCISCO JAVIER RUIZ DEL OLMO	fjrui@uma.es	952133280	2.70 Despacho profesorado - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	
Departamento:	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD			
Área:	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD			

RESTO EQUIPO DOCENTE

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
JUAN SALVADOR VICTORIA MAS	jsvictoria@uma.es	952133279	2.72 Despacho profesorado - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	

RECOMENDACIONES Y ORIENTACIONES

Se recomienda al alumnado la lectura de trabajos de investigación, singularmente TFM de naturaleza investigadora, artículos científicos, tesis doctorales, etc. En especial, se recomienda 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 alumnado para adquirir 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 / RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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 el estudiantado sepa 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 alumnado

Prueba diagnóstica inicial

Participación en clase

RESULTADOS ESPECÍFICOS DEL APRENDIZAJE

La asignatura busca 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 en materia de investigación.

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

La asignatura se plantea y vertebra 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 del profesorado, que presentarán las ideas y conocimientos esenciales para conocer la asignatura. Además, se potenciará la reflexión del alumnado y su participación en clase, que a su vez se apoyará en lecturas que el profesorado facilitará al alumnado, así como de diverso material que se facilitará al alumnado 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 alumnado asuma, con criterio propio, una visión panorámica de los escenarios propios del ejercicio profesional de la Comunicación Audiovisual y las Artes Escénicas, 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.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

El procedimiento de evaluación descansa en 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/la 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 alumnado en régimen de dedicación general.

El procedimiento de evaluación será el mismo, tanto en la primera convocatoria ordinaria, como en la segunda, 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 ESTUDIANTADO

ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL

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

ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL

Descripción	Horas
TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL	45
TOTAL HORAS ACTIVIDAD EVALUACIÓN	7.5
TOTAL HORAS DE TRABAJO DEL ESTUDIANTADO	75



DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Grado/Máster en:	Máster Universitario en Creación Audiovisual y Artes Escénicas por la Universidad de Málaga. Plan 2016
Centro:	Facultad de Ciencias de la Comunicación
Asignatura:	Máster Class
Código:	105
Tipo:	Obligatoria
Materia:	FUNDAMENTOS DE INVESTIGACIÓN EN COMUNICACIÓN
Módulo:	FUNDAMENTOS DE INVESTIGACIÓN EN COMUNICACIÓN
Experimentalidad:	74 % teórica y 26 % práctica
Idioma en el que se imparte:	Español
Curso:	1
Semestre:	1º y 2º
Nº Créditos:	6
Nº Horas de dedicación del estudiantado:	150
Tamaño del Grupo Grande:	72
Tamaño del Grupo Reducido:	30
Página web de la asignatura:	

EQUIPO DOCENTE

COORDINADOR/A

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
PALOMA DEL ROCIO LOPEZ VILAFRANCA	pallopvil@uma.es	951953291	2.01.A Decanato - interno - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	
Departamento:	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD			
Área:	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD			

RESTO EQUIPO DOCENTE

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
ALBERTO CORTÉS	alberto@comoseralbe rtocortes.com		-	
ÁNGEL RUEDA MONTALVO	direccion@s8cinema.c om		-	
XIMENA CARNEVALE	ximena.carnevale.cia @gmail.com		-	

RECOMENDACIONES Y ORIENTACIONES

Materia concebida como un escenario que contará con la presencia de conferenciantes externos y/o profesorado propio de la UMA 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, lectura de la bibliografía recomendada y visionado de obras artísticas.

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 albergue. 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 conciban o logren (innovación social, científica, artística, comunicacional). Así, entre las personas invitadas a participar en las Máster 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/as 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/a 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 / RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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 el estudiantado sepa 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 el estudiantado sepa 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**

-Aproximación al documental sonoro: creación de un podcast narrativo

Bloque 2

-Vanguardia filmica: espacios performativos del cine experimental y su expresión en formatos fotoquímicos.

Bloque 3

-Taller de danza contemporánea: Flowmotion Danza & Creación

Bloque 4

-Laboratorio de artes escénicas: dramaturgia bastarda, periférica y salvaje.

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 estudiantado**

Realización de trabajos y/o proyectos

RESULTADOS ESPECÍFICOS DEL APRENDIZAJE

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.
- Fomentar entre alumnado que los contenidos o temáticas de los trabajos guarden relación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

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.

SISTEMAS 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 docente) que deberán entregarse dentro del plazo fijado. En el caso de que el profesorado lo requiera, 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 10 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.
- CORBAL, J. 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.
- 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.
- RUIZ, P. y MONROY, X.R. (2015): Videodanza: creación híbrida. Madrid: Arrebato Libros.
- 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.
- VV.AA. (2019): ¿Arte sonoro?. Barcelona: Fundación Miró.
- 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
Lección magistral	1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Otros seminarios	7	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Conferencia	30	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Realización informes	4	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Análisis de materiales, experiencias y/o contextos	3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL	45		

ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL

Descripción	Horas
Estudios de casos	25
Desarrollo y evaluación de proyectos	30
Elaboración de memorias	10
Estudio personal	25
TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL	90

TOTAL HORAS ACTIVIDAD EVALUACIÓN **15**

TOTAL HORAS DE TRABAJO DEL ESTUDIANTE **150**



DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Grado/Máster en:	Máster Universitario en Creación Audiovisual y Artes Escénicas por la Universidad de Málaga. Plan 2016
Centro:	Facultad de Ciencias de la Comunicación
Asignatura:	Laboratorio y Taller Performativo
Código:	106
Tipo:	Obligatoria
Materia:	TRABAJO FIN DE MÁSTER
Módulo:	TRABAJO FIN DE MÁSTER
Experimentalidad:	74 % teórica y 26 % práctica
Idioma en el que se imparte:	Español
Curso:	1
Semestre:	2º
Nº Créditos:	6
Nº Horas de dedicación del estudiantado:	150
Tamaño del Grupo Grande:	72
Tamaño del Grupo Reducido:	30
Página web de la asignatura:	

EQUIPO DOCENTE

COORDINADOR/A

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
ALEJANDRO ALVARADO JODAR	alvarado@uma.es	952134289	2.63 Despacho profesorado - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	
Departamento:	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD			
Área:	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD			

RESTO EQUIPO DOCENTE

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
JOSE ANTONIO SEDEÑO LOPEZ	joseantosed@gmail.com	952137521	2.16-C - FAC. DE CC. DE LA EDUCACIÓN	
MARÍA JESÚS BARRIOS PERALBO	mariaperalbo@gmail.com		-	

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 el alumnado deberá 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 estudiantado 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 es obligatoria y está incluida en el segundo semestre del Máster de Creación Audiovisual y Artes Escénicas. Se enmarca en un contexto de creación y experimentación de carácter totalmente práctico.

COMPETENCIAS / RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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 el estudiantado sepa 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 el estudiantado sepa 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

Otras actividades prácticas Ensayos

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

Revisión de trabajos Evento performativo final en espacio escénico

Dinámica de grupos

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN**RESULTADOS ESPECÍFICOS DEL APRENDIZAJE**

Resultados del aprendizaje:

- Conocer los distintos procesos performativos
- Desarrollar y ejecutar un proyecto performativo
- Conocer y manejar las distintas herramientas digitales
- Fomentar entre alumnado que los contenidos o temáticas de los trabajos performativos guarden relación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Criterios de evaluación:

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

La valoración del trabajo del estudiantado 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 alumnado 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.

SISTEMAS 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

El alumnado realizará el proyecto consistente en la creación y representación de una obra performativa (100%). Se configurarán varios grupos, según el número de estudiantes 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, el alumnado deberá alcanzar la nota mínima de 5 puntos, resultante de la media de la evaluación continua y final.

+SEGUNDA CONVOCATORIA ORDINARIA

El trabajo final podrá ser realizado individual o grupalmente. En cualquier caso, al no existir evaluación continua, la calificación del alumnado 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, el alumnado deberá alcanzar la nota mínima de 5 puntos.

+CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA DE REPETIDORES Y EXTRAORDINARIA FIN DE ESTUDIOS

El trabajo final deberá ser realizado individualmente. En cualquier caso, al no existir evaluación continua, la calificación del alumnado 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, el alumnado deberá 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 parcial, 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

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

Gómez Alonso, Rafael. Paradigmas de la representación audiovisual. Experiencias intermediales 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): 3788. 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.

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

DISTRIBUCIÓN DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTADO

ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL

Descripción	Horas	Grupo grande	Grupos reducidos
Lección magistral	5	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Otras actividades prácticas	15	<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"/>
Dinámica de grupos	8	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL	45		

ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL

Descripción	Horas
TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL	90
TOTAL HORAS ACTIVIDAD EVALUACIÓN	15



TOTAL HORAS DE TRABAJO DEL ESTUDIANTADO

150



DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Grado/Máster en:	Máster Universitario en Creación Audiovisual y Artes Escénicas por la Universidad de Málaga. Plan 2016
Centro:	Facultad de Ciencias de la Comunicación
Asignatura:	Trabajo Fin de Máster
Código:	107
Tipo:	Trabajo fin de estudios
Materia:	TRABAJO FIN DE MÁSTER
Módulo:	TRABAJO FIN DE MÁSTER
Experimentalidad:	74 % teórica y 26 % práctica
Idioma en el que se imparte:	Español
Curso:	1
Semestre:	2º
Nº Créditos:	6
Nº Horas de dedicación del estudiantado:	150
Tamaño del Grupo Grande:	72
Tamaño del Grupo Reducido:	30
Página web de la asignatura:	

EQUIPO DOCENTE

COORDINADOR/A

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
FRANCISCO JAVIER RUIZ DEL OLMO	fjrui@uma.es	952133280	2.70 Despacho profesorado - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	
Departamento:	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD			
Área:	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD			
SILVIA OLMEDO SALAR	silviaolmedo@uma.es	952133450	2.25 Despacho profesorado - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	
Departamento:	PERIODISMO			
Área:	PERIODISMO			

RESTO EQUIPO DOCENTE

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
ALEJANDRO ALVARADO JODAR	alvarado@uma.es	952134289	2.63 Despacho profesorado - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	
ANA SEDENO VALDELLOS	valdellos@uma.es	952137619	2.01 2.01 - Decanato - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	
ANTONIO CANTOS CEBALLOS	cantos@uma.es	952132912	2.74 Despacho profesorado - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	
ANTONIO CASTRO HIGUERAS	acastro@uma.es	952137687	2.69 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 RUIF	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	mariajesus@uma.es	952137316	2.36 Despacho	



RESTO EQUIPO DOCENTE

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
MUNOZ			profesorado - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	
PALOMA DEL ROCIO LOPEZ VILLAFRANCA	pallopvil@uma.es	951953291	2.01.A Decanato - interno - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	
PENELOPE MARTIN MARTIN	penelopemart@uma.es	952132910	2.62 Despacho profesorado - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	
SONIA MARIA BLANCO RUIZ	sblanco@uma.es	952133282	2.41 Despacho profesorado - 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 alumnado.

El estudiantado, a través de su propia experimentación y siempre con la supervisión de la tutoría académica, 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 del alumnado, 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 del profesorado que tutorizará los trabajos, 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, el alumnado deberá seleccionar una de esas líneas conforme a sus intereses académicos y/o profesionales.

El estudiantado 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 consta de 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 se haya superado el resto de los créditos del Máster. Será una defensa pública ante un tribunal formado por tres profesores o profesoras, durante aproximadamente 15 minutos, respondiendo a las cuestiones que le planteen estos evaluadores u otros asistentes a la presentación.

COMPETENCIAS / RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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 el estudiantado sepa 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 el estudiantado sea capaz 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 el estudiantado sepa 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 el estudiantado posea las habilidades de aprendizaje que les permita 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 ESPECÍFICOS DEL APRENDIZAJE**

La asignatura tiene 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 alumnado, de manera semiautónoma, desarrolle un proyecto propio de naturaleza teórica, de reflexión y/o de creación artística o comunicativa. En ese sentido el alumnado 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 estudiantado 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 que el alumnado que lo desee pueda 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.

Respecto a la extensión del Trabajo Fin de Máster, se aconseja entre 30 páginas como mínimo y un máximo 60 páginas, incluidas las referencias, y dependiendo de la tipología del TFM (investigación, práctico-creativo, aplicación, etc.)

SISTEMAS 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 una comisión evaluadora, 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
- 2 convocatorias extraordinarias

Los TFM serán evaluados por el citado 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 del alumnado a tiempo parcial.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

[https://www.uma.es/facultad-de-ciencias-de-la-comunicacion/navegador_de_ficheros/SecretariaCCCCOM/descargar/NORMATIVAS/Regl-TFM\(Apr-JuntadeCentrocon%20mod2018\)%20.pdf](https://www.uma.es/facultad-de-ciencias-de-la-comunicacion/navegador_de_ficheros/SecretariaCCCCOM/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 ESTUDIANTADO

ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL

Descripción	Horas	Grupo grande	Grupos reducidos
Revisión de trabajos	5	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL 5.4

ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL

Descripción	Horas
TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL	129.6

TOTAL HORAS ACTIVIDAD EVALUACIÓN 15



TOTAL HORAS DE TRABAJO DEL ESTUDIANTADO

150



DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Grado/Máster en:	Máster Universitario en Creación Audiovisual y Artes Escénicas por la Universidad de Málaga. Plan 2016
Centro:	Facultad de Ciencias de la Comunicación
Asignatura:	Estrategias Interactivas de Video para Espectáculos en Vivo
Código:	108
Tipo:	Optativa
Materia:	PROCESOS CREATIVOS
Módulo:	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y ARTES
Experimentalidad:	74 % teórica y 26 % práctica
Idioma en el que se imparte:	Español
Curso:	1
Semestre:	2º
Nº Créditos:	3
Nº Horas de dedicación del estudiantado:	75
Tamaño del Grupo Grande:	72
Tamaño del Grupo Reducido:	30
Página web de la asignatura:	

EQUIPO DOCENTE

COORDINADOR/A

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
ANA SEDENO VALDELLOS	valdellos@uma.es	952137619	2.01 2.01 - Decanato - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	
Departamento:	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD			
Área:	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD			

RESTO EQUIPO DOCENTE

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
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 al alumando 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 / RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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 el estudiantado sepa 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 procesamiento 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 estudiantado

Actividades no presenciales**Actividades expositivas**

- Lección magistral online

Actividades prácticas

- Desarrollo y evaluación de proyectos

Estudio personal

- Estudio personal

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN**RESULTADOS ESPECÍFICOS DEL APRENDIZAJE**

Se pretende 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. 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 del alumnado, 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 al alumnado, así como en el otro material que se facilitará al alumnado 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.

Se potenciará la conexión de los contenidos impartidos por el profesorado con los Objetivos de Desarrollo Sostenible, poniendo ejemplos específicos sobre proyectos audiovisuales y escénicos que se encuentren dentro del llamado arte inclusivo y arte ecológico, una tendencia específica del panorama artístico contemporáneo.

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 estudiantado 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

SISTEMAS 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 alumnado tendrá 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. Se tendrá en cuenta especialmente la producción de ejercicios de clase comprometidos con los Objetivos de Desarrollo Sostenible. 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 extraordinarias, el alumnado debería ponerse en contacto con el profesorado 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

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 Arr. London: Mit Pres.

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

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.

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

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.



ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL

Descripción	Horas	Grupo grande	Grupos reducidos
Lección magistral	20	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Exposiciones por el estudiantado	2.5	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL	22.5		

ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL

Descripción	Horas
Lección magistral online	1.5
Desarrollo y evaluación de proyectos	33.5
Estudio personal	11
TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL	45

TOTAL HORAS ACTIVIDAD EVALUACIÓN 7.5

TOTAL HORAS DE TRABAJO DEL ESTUDIANTADO 75



DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Grado/Máster en:	Máster Universitario en Creación Audiovisual y Artes Escénicas por la Universidad de Málaga. Plan 2016
Centro:	Facultad de Ciencias de la Comunicación
Asignatura:	La Puesta en Escena Teatral, Musical, Coreográfica y Cinematográfica: Procesos Creativos
Código:	109
Tipo:	Optativa
Materia:	PROCESOS CREATIVOS
Módulo:	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y ARTES
Experimentalidad:	74 % teórica y 26 % práctica
Idioma en el que se imparte:	Español
Curso:	1
Semestre:	2º
Nº Créditos:	3
Nº Horas de dedicación del estudiantado:	75
Tamaño del Grupo Grande:	72
Tamaño del Grupo Reducido:	30
Página web de la asignatura:	

EQUIPO DOCENTE

COORDINADOR/A

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
ANTONIO CANTOS CEBALLOS	cantos@uma.es	952132912	2.74 Despacho profesorado - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	
Departamento:	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD			
Área:	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD			

RECOMENDACIONES Y ORIENTACIONES

Resulta aconsejable el que el alumnado 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/a-creador/a 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/actriz 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 del profesorado, que presentarán las ideas y conocimientos esenciales para conocer la asignatura, junto a la no menos importante reflexión y participación del alumnado 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, el alumnado 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 profesorado.

COMPETENCIAS / RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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 el estudiantado sepa 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 el estudiantado sepa 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 teatral y 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 ESPECÍFICOS DEL APRENDIZAJE

La asignatura consta de una primera parte en la que se ahonda en el imaginario del actor/actriz 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 del 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.

El alumnado aplicará un modelo de investigación cualitativo diseñado y desarrollado por el profesorado sobre una serie de artistas, películas y procesos coreográficos, teatrales y musicales sugeridos en la que deberán poner en valor dichos conocimientos adquiridos.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

La metodología docente descansará sobre todo en las exposiciones del profesorado, que presentarán las ideas y conocimientos esenciales para conocer la asignatura. Además, se potenciará la reflexión del alumnado y su participación en clase. 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 alumnado 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, el alumnado tendrá 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 profesorado 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 aquel alumando reconocido a tiempo parcial contacten en tutoría con el coordinador o coordinadora 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 y alumnas pasarán a ser considerados como de régimen ordinario, ateniéndose a dicho planteamiento. La evaluación de este alumnado se centrará en un trabajo propuesto y tutorizado por el coordinador o coordinadora 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



BARR, TONY (2002): Actuando para la cámara, Madrid, Plot, ISBN: 84-86702-53-4
 BROOK, PETER (2001): Más allá del espacio vacío, Barcelona, Alba Editorial, ISBN: 84-8428-072-1
 CANTOS CEBALLOS, ANTONIO (2003): Creatividad expresiva en el arte del actor. Ejercicios prácticos y propuestas para el trabajo de improvisación, Ñaque Editorial, Ciudad Real, ISBN: 84-89987-60-2
 CANTOS CEBALLOS, ANTONIO (2012): Quiero ser un actor de cine, Ñaque Editorial, Ciudad Real, ISBN: 978-84-96765-46-7
 KANTOR, TADEUSZ (2010): Teatro de la muerte y otros ensayos, Barcelona, Alba Editorial, ISBN:978-84-8428-563-2
 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

Complementaria

BARBA, EUGENIO (1999): La canoa de papel. Tratado de Antropología Teatral, Buenos Aires, Catálogos, ISBN: 950-9314-95-1
 DONNELLAN, DECLAN (2009): El actor y la diana, Madrid, Fundamentos, ISBN: 978-84-245-1031-2
 EINES, JORGE (1997): Alegato en favor del actor, Madrid, Fundamentos, ISBN: 84-245-0758-4
 GUSKIN, HAROLD (2012): Cómo dejar de actuar, Barcelona, Alba Editorial, ISBN: 978-84-8428-693-6
 SÁNCHEZ, JOSÉ ANTONIO (1994): Dramaturgias de la imagen, Cuenca, Universidad de Castilla-La Mancha, ISBN: 84-88255-48-9

DISTRIBUCIÓN DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTADO

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"/>
TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL	22.5		

ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL

Descripción	Horas
TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL	45
TOTAL HORAS ACTIVIDAD EVALUACIÓN	7.5
TOTAL HORAS DE TRABAJO DEL ESTUDIANTADO	75



DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Grado/Máster en:	Máster Universitario en Creación Audiovisual y Artes Escénicas por la Universidad de Málaga. Plan 2016
Centro:	Facultad de Ciencias de la Comunicación
Asignatura:	Creación y Desarrollo de la Marca Personal en la Red para Profesionales del Sector del Entretenimiento
Código:	110
Tipo:	Optativa
Materia:	CULTURA AUDIOVISUAL EN LA ERA DE LA COMUNICACIÓN DIGITAL
Módulo:	CULTURA AUDIOVISUAL EN LA ERA DE LA COMUNICACIÓN DIGITAL
Experimentalidad:	74 % teórica y 26 % práctica
Idioma en el que se imparte:	Español
Curso:	1
Semestre:	2º
Nº Créditos:	3
Nº Horas de dedicación del estudiantado:	75
Tamaño del Grupo Grande:	72
Tamaño del Grupo Reducido:	30
Página web de la asignatura:	

EQUIPO DOCENTE

COORDINADOR/A

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
SONIA MARIA BLANCO RUIZ	sblanco@uma.es	952133282	2.41 Despacho profesorado - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	
Departamento:	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD			
Área:	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD			

RECOMENDACIONES Y ORIENTACIONES

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

CONTEXTO

En un entorno laboral altamente competitivo como el de los y las 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 / RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1 Competencias generales y básicas.

competencias básicas

- 1.2 Que el estudiantado sepa 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 el estudiantado sea capaz 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 el estudiantado posea las habilidades de aprendizaje que les permita 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 autodiagnóstico de su marca personal que le ayude a iniciar su construcción.

Los detalles específicos estarán en el campus virtual de la asignatura.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Actividades presenciales

Actividades expositivas

Lección magistral

Charla

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

Exposición de trabajos

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

RESULTADOS ESPECÍFICOS DEL APRENDIZAJE

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 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 de un auto-diagnóstico de la situación actual del alumnado, se adquirirá el conocimiento de la realidad, capacidad de interpretación y desarrollo de criterios propios acerca de procesos abiertos a la interpretación y al debate.

Además, para la realización de determinadas partes del trabajo práctico se realizarán en clase ejercicios de simulación con Inteligencias Artificiales Generativas (IAG).

Con todo ello, en esta asignatura el alumnado 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.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

CONVOCATORIA ORDINARIA 1ª:

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



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: 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, 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

- Protocolo sobre Ética Académica de la UMA: disponible en

https://www.uma.es/secretariageneral/normativa/propia/consejo/octubre_2019/Anexo04.pdf

NOTA SOBRE PLAGIO O USO SIN REFERENCIA DE IAG's:

El plagio, atribución indebida de material o un simple "cortar y pegar" así como el uso de Inteligencias Artificiales Generativas sin referencias en el trabajo, se consideran faltas muy graves y, si se detectan alguna de estas prácticas en los trabajos, supondrá la inmediata suspensión de la

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

Cambronero, 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 ESTUDIANTADO

ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL

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

ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL

Descripción	Horas
TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL	45
TOTAL HORAS ACTIVIDAD EVALUACIÓN	7.5
TOTAL HORAS DE TRABAJO DEL ESTUDIANTADO	75



DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Grado/Máster en:	Máster Universitario en Creación Audiovisual y Artes Escénicas por la Universidad de Málaga. Plan 2016
Centro:	Facultad de Ciencias de la Comunicación
Asignatura:	Hibridación Artística y Nuevas Tecnologías para la Música
Código:	111
Tipo:	Optativa
Materia:	CULTURA AUDIOVISUAL EN LA ERA DE LA COMUNICACIÓN DIGITAL
Módulo:	CULTURA AUDIOVISUAL EN LA ERA DE LA COMUNICACIÓN DIGITAL
Experimentalidad:	74 % teórica y 26 % práctica
Idioma en el que se imparte:	Español
Curso:	1
Semestre:	1º
Nº Créditos:	3
Nº Horas de dedicación del estudiantado:	75
Tamaño del Grupo Grande:	72
Tamaño del Grupo Reducido:	30
Página web de la asignatura:	

EQUIPO DOCENTE

COORDINADOR/A

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
JOSE LUIS CAMPOS GARCIA	jlcampos@uma.es	952134303	2.54 Despacho profesorado - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	
Departamento:	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD			
Área:	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD			

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 alumnado 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 alumnado 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 / RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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 el estudiantado sepa 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 el estudiantado sea capaz 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

Parte teórica

- 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.

Parte práctica

- 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 ESPECÍFICOS DEL APRENDIZAJE

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 alumnado con estos procesos de trabajo creativo, el estudiantado dispondrá de las herramientas para el desarrollo de proyectos, los cuales serán evaluados.

SISTEMAS 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 alumnado. Por lo tanto, el alumnado tendría que ponerse en contacto con suficiente antelación con el profesorado para que este le proporcionara las instrucciones para realizar este trabajo. El trabajo podrá incluir una exposición frente al profesorado.

- 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. 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.

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 ESTUDIANTADO

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"/>
Prácticas en laboratorio Conocimiento práctico de los métodos actuales para elaborar obras musicales.	10.5	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Exposición de trabajos Presentación de proyectos.	4	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL	22.5		

ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL

Descripción	Horas
TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL	45
TOTAL HORAS ACTIVIDAD EVALUACIÓN	7.5
TOTAL HORAS DE TRABAJO DEL ESTUDIANTADO	75



DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Grado/Máster en:	Máster Universitario en Creación Audiovisual y Artes Escénicas por la Universidad de Málaga. Plan 2016
Centro:	Facultad de Ciencias de la Comunicación
Asignatura:	Industrias Creativas y Economía: Comercialización del Producto Audiovisual
Código:	112
Tipo:	Optativa
Materia:	CULTURA AUDIOVISUAL EN LA ERA DE LA COMUNICACIÓN DIGITAL
Módulo:	CULTURA AUDIOVISUAL EN LA ERA DE LA COMUNICACIÓN DIGITAL
Experimentalidad:	74 % teórica y 26 % práctica
Idioma en el que se imparte:	Español
Curso:	1
Semestre:	2º
Nº Créditos:	3
Nº Horas de dedicación del estudiantado:	75
Tamaño del Grupo Grande:	72
Tamaño del Grupo Reducido:	30
Página web de la asignatura:	

EQUIPO DOCENTE

COORDINADOR/A

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
JOSE PATRICIO PEREZ RUI	patricioperez@uma.es	952132916	2.79 Despacho profesorado - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	
Departamento:	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD			
Área:	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD			

RESTO EQUIPO DOCENTE

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
ANTONIO CASTRO HIGUERAS	acastro@uma.es	952137687	2.69 Despacho profesorado - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	

RECOMENDACIONES Y ORIENTACIONES

La asistencia presencial a las clases es OBLIGATORIA para aplicar la materia desarrollada en los ejercicios propuestos y para poder participar de la evaluación continua de la asignatura.

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.

Esta asignatura se imparte en ESPAÑOL y todo el proceso de evaluación se realiza en ESPAÑOL.

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 / RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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 el estudiantado sea capaz 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 interdisciplinarios 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. El análisis DAFO como herramienta de análisis.

Bloque III

III. Introducción al marketing cultural.

El plan de marketing aplicado a producciones audiovisuales y culturales.

Bloque IV

IV. Ventanas de explotación. Nuevos modelos de negocio.

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 estudiantado

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

Actividades de evaluación presenciales

Actividades de evaluación del estudiantado

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 estudiantado: Participación del alumnado en actividades docentes dirigidas a través del Campus Virtual.

RESULTADOS ESPECÍFICOS DEL APRENDIZAJE

Situar al alumnado ante la complejidad de los sistemas propios de la comunicación audiovisual, 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 audiovisual o 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 y las nuevas prácticas de consumo audiovisual.

Todo ello proporciona al alumnado 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, el profesorado presentará los aspectos teóricos necesarios para alcanzar los objetivos propuestos. En estas horas presenciales se expondrán conceptos relacionados con cuestiones relativas a la economía creativa, el marketing y el plan de marketing aplicado a los diversos sectores del 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. La integración de la asignatura dentro de un máster orientado hacia la investigación se completará con orientaciones hacia la investigación académica y hacia las metodologías relacionadas con la materia de la asignatura. En las clases se potenciará la participación del estudiantado, invitándolos a expresar sus dudas, sugerencias y críticas, fruto del análisis y la reflexión.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

-Procedimiento de evaluación:

Para superar la asignatura, el estudiantado debe asistir obligatoriamente a las lecciones presenciales, debe realizar y entregar los ejercicios que se propongan en ellas, debe participar de la presentación de trabajos y debe hacer sus entregas a través del Campus virtual. Estas condiciones mínimas deben cumplirse para poder ser evaluado.

En cuanto a la evaluación, el estudiantado será evaluado por los dos profesores que imparten las lecciones de la asignatura. Cada uno de ellos evaluará a cada estudiante con una nota sobre 10. La calificación final será el resultado de la media de las dos notas. Es condición indispensable que las dos notas estén por encima del 5 sobre 10 para poder hacer media.

En el parte de evaluación del primer profesor, además de asistir de forma presencial a las lecciones y hacer en horario de clase las actividades que se proponen, deben presentar en clase un trabajo basado en el análisis DAFO de una empresa de ámbito audiovisual o cultural (previa aprobación del profesorado). La empresa analizada debe encontrarse activa, no debe ser un proyecto de empresa. Además, debe entregar a través del Campus un trabajo escrito que se componga de las siguientes partes: en primer lugar, búsqueda de indexación y normativa de una revista académica a la que iría destinado un potencial artículo de investigación cuyo proyecto se desarrolla a continuación; en segundo lugar, la introducción para un artículo que estudiaría una empresa de ámbito audiovisual o un sector dentro del audiovisual (o de otro sector cultural previa aprobación del profesorado), proponiendo como metodología un análisis DAFO; y, en tercer lugar, un esquema con el análisis DAFO de la empresa o del sector al 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 culturales. Es obligatoria la presentación del análisis DAFO de manera presencial en las horas lectivas y la entrega del trabajo final a través del Campus. Esta parte de la asignatura (presentación del análisis DAFO y trabajo basado en un proyecto de investigación) supone el 50% de la nota final.

En la parte de evaluación del segundo profesor, además de asistir de forma presencial a las lecciones y hacer en horario de clase las actividades que se proponen, el estudiantado debe diseñar y presentar en clase un plan de marketing aplicado a la producción de un proyecto de carácter audiovisual o de carácter cultural. El estudiantado deberá realizar y presentar en el horario lectivo un trabajo final a propuesta del profesorado consistente en la realización de un proyecto de producción audiovisual o cultural a partir de un plan de marketing basado en un plan de investigación de mercado previo. Es obligatoria la presentación de este trabajo de manera presencial en las horas lectivas. Este segundo trabajo podrá realizarse de manera individual o en grupos de 2 personas. Los docentes podrían ofrecer un listado de proyectos, dentro de los cuales el alumnado elegirá un proyecto. Además, este trabajo habrá de presentarse por escrito a través del Campus Virtual. Esta parte de la asignatura supone el 50% de la nota final.

La nota de la asignatura (100%) 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.

Todos los trabajos entregados serán escaneados a través del programa TURNITIN y de ZERPGPT. Los trabajos plagiados implicarán el suspenso de la parte práctica. Aquellos trabajos que se sirvan de herramientas o plataformas de inteligencia artificial como ChatGPT serán automáticamente suspensos e implicarán el suspenso del bloque de trabajos completo.

-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 el/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.

-Segunda convocatoria y convocatorias extraordinarias.

Deberán entregarse los dos bloques de trabajos que se han comentado y que forman parte de la evaluación de la convocatoria ordinaria. Todos los trabajos entregados serán escaneados a través del programa TURNITIN y de ZEROGPT. Los trabajos plagiados implicarán el suspenso de la parte práctica. Aquellos trabajos que se sirvan de herramientas o plataformas de inteligencia artificial como ChatGPT serán automáticamente suspensos e implicarán el suspenso del bloque de trabajos completo.

Esta asignatura se imparte en ESPAÑOL y todo el proceso de evaluación se realiza en ESPAÑOL.

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.
- GODIN, S. (2003). La vaca púrpura: diferénciate para transformar tu negocio. Barcelona: Gestiones 2000.
- HERBERA, J., LINARES, R. y NEIRA, E. (2015). Marketing cinematográfico. Cómo promocionar una película en el entorno audiovisual. Barcelona: UOC.
- 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 ESTUDIANTADO

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"/>
TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL	22.5		

ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL

Descripción	Horas
TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL	45
TOTAL HORAS ACTIVIDAD EVALUACIÓN	7.5



TOTAL HORAS DE TRABAJO DEL ESTUDIANTADO

75



DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Grado/Máster en:	Máster Universitario en Creación Audiovisual y Artes Escénicas por la Universidad de Málaga. Plan 2016
Centro:	Facultad de Ciencias de la Comunicación
Asignatura:	Relato Audiovisual Transmedia
Código:	113
Tipo:	Optativa
Materia:	CULTURA AUDIOVISUAL EN LA ERA DE LA COMUNICACIÓN DIGITAL
Módulo:	CULTURA AUDIOVISUAL EN LA ERA DE LA COMUNICACIÓN DIGITAL
Experimentalidad:	74 % teórica y 26 % práctica
Idioma en el que se imparte:	Español
Curso:	1
Semestre:	2º
Nº Créditos:	3
Nº Horas de dedicación del estudiantado:	75
Tamaño del Grupo Grande:	72
Tamaño del Grupo Reducido:	30
Página web de la asignatura:	http://campusvirtual.cv.uma.es

EQUIPO DOCENTE

COORDINADOR/A

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
MARIA JESUS RUIZ MÚÑOZ	mariajesus@uma.es	952137316	2.36 Despacho profesorado - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	
Departamento:	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD			
Área:	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD			

RECOMENDACIONES Y ORIENTACIONES

La asignatura Relato Audiovisual Transmedia resulta de interés en relación con los nuevos formatos nacidos al amparo de las 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 los que los consumidores asumen 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, con la finalidad 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 / RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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 el estudiantado sepa 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 el estudiantado posea las habilidades de aprendizaje que les permita 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 estudiantado**

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

Actividades de evaluación del estudiantado

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

RESULTADOS ESPECÍFICOS DEL APRENDIZAJE**A) RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

Al superar la asignatura, el alumnado tendrá que conocer y relacionar conceptos fundamentales de transmedia, así como aplicarlos al análisis de diferentes medios, soportes y formatos audiovisuales. Asimismo, el alumnado deberá ser capaz 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 diferentes ejercicios parciales que sirvan para poner a prueba los conocimientos teóricos adquiridos y a través de un proyecto final realizado en equipo que permita valorar la asimilación de los contenidos de la asignatura y su aplicación práctica.

En la evaluación de los ejercicios parciales y el proyecto final 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 el alumnado domina los conceptos básicos de la asignatura; si ha sido capaz de relacionarlos entre sí; si ha demostrado capacidad de análisis y síntesis en el desarrollo del ejercicio y en su presentación; y si ha logrado trabajar aportando ideas con interés, rigor y originalidad.

NOTA 1: 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. Tampoco se permite el uso de Inteligencias Artificiales (IA) en la elaboración de los trabajos de la asignatura. 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.

NOTA 2: Tanto docentes como estudiantes, con su incorporación a la Universidad de Málaga, se adhieren y someten al:

- Código Ético de la Universidad de Málaga: <https://www.uma.es/secretaria-general-uma/info/136205/nor1-act-codigo-etico-de-la-universidad-de-malaga>

- Protocolo sobre Ética Académica de la Universidad de Málaga:
https://www.uma.es/secretariageneral/normativa/propia/consejo/octubre_2019/Anexo04.pdf

NOTA 3: En ningún caso está permitido retransmitir, grabar, capturar o fotografiar las sesiones de clase presenciales o cualquier tipo de actividad que se realice online en el marco de la asignatura, 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 del profesorado que imparten la materia.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN**PRIMERA CONVOCATORIA ORDINARIA**

1) Diseño de un proyecto transmedia realizado en equipo: 45% de la calificación final.

Para aprobar esta parte de la evaluación es necesario obtener un mínimo de 2.25/4.50 puntos.

2) Asistencia y participación activa de cada estudiante en las clases presenciales, seminarios y otras actividades: 45% de calificación final.

2.1. Asistencia y participación activa en las clases presenciales (control mediante formulario digital accesible con código QR o en papel): 1 punto de la calificación final por asistencia a un mínimo del 70% de las sesiones.

2.2. Participación activa en las presentaciones parciales de los proyectos (avances parciales, exposiciones y debates): 3.50 puntos de la calificación final.

Para aprobar esta parte de la evaluación es necesario obtener un mínimo de 1.75/3.50 puntos.

3) Participación del alumnado en actividades a través del campus virtual: 10% de la calificación final.

Para aprobar esta parte de la evaluación es necesario obtener un mínimo de 0.5/1.0 punto.

Para superar la asignatura es obligatorio aprobar el diseño del proyecto transmedia y alcanzar un mínimo total de 5/10 puntos en la calificación final sumando las partes 1, 2.2. y 3 de la evaluación que se han descrito anteriormente. Estas partes 1, 2.2. y 3 solo se tendrán en cuenta en la suma para obtener la calificación final si están aprobadas y la parte 2.1. si se ha alcanzado el mínimo establecido del 70% de asistencia a las sesiones presenciales.

Los trabajos deben entregarse obligatoriamente a través del campus virtual de la asignatura. Si un estudiante no realizase una entrega dentro del plazo establecido o la realizase por un medio diferente al campus virtual, tendrá la calificación de no presentado en dicha entrega (0.00 puntos).

SEGUNDA CONVOCATORIA ORDINARIA:

1) Ejercicio de reflexión crítica sobre un documento escrito o material transmedia relacionado con la asignatura, que será proporcionado a través del campus virtual (50% de la calificación final). 2) Diseño de un proyecto transmedia siguiendo las mismas pautas establecidas para la primera convocatoria ordinaria (50% de la calificación final). Ambos ejercicios se entregarán a través del campus virtual de la asignatura en la fecha y hora establecida para la evaluación de la segunda convocatoria ordinaria. Para superar la asignatura en esta convocatoria, es obligatorio aprobar tanto el ejercicio de reflexión crítica como 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 2.5/5.0 puntos en cada una de ellas.

ALUMNADO A TIEMPO PARCIAL:

El alumnado que obtenga por parte de la Universidad de Málaga el reconocimiento como estudiante a tiempo parcial deberá ponerse en contacto con la coordinadora A TRAVÉS DEL CORREO INTERNO DEL CAMPUS VIRTUAL DE LA ASIGNATURA (NO por email) 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 hubiese estudiantes que no establecieran este contacto en el plazo establecido, las formas de seguimiento y evaluación de la materia serán las mismas que para el alumnado en régimen de dedicación general.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

- COBO-DURÁN, S. y LOZANO DELMAR, J. (2020). Narrativa(s) en ficción televisiva y cinematográfica. Sevilla: ReaDuck.
- CUADRADO ALVARADO, A. y SÁNCHEZ LÓPEZ, P. (Coords.) (2023). Mundos de ficción en cine y televisión: representación, narración y transmedia. Madrid: Fragua.
- FERNÁNDEZ, EVA P. [Eva P.] y LINARES, R. (2014). ¡Echa el anzuelo! Estrategias de 'pitch' para jornadas audiovisuales y proyectos transmedia. Barcelona: UOC.
- GUARINOS, V. [Virginia] y GORDILLO, I. [Inmaculada] (2013). "Acciones didácticas para la enseñanza de la escritura del guion en el entorno crossmedia". En Guarinos, V. [Virginia] y Sedeño, A. [Ana María] (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>
- SÁNCHEZ-MESA MARTÍNEZ, D. (Ed.) (2019). Narrativa transmediales: La metamorfosis del relato en los nuevos medios digitales. Barcelona: Gedisa.
- 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.
- VIZCAÍNO VERDÚ, A. [Arantxa] (2023). Música transmedia y narrativas culturales. Madrid: McGraw Hill.

Complementaria

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

DISTRIBUCIÓN DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTADO

ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL

Descripción

Horas

Grupo grande

Grupos reducidos



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 activides relacionadas con las estructuras transmedia.	2.5	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL	22.5		
ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL			
Descripción	Horas		
TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL	45		
TOTAL HORAS ACTIVIDAD EVALUACIÓN	7.5		
TOTAL HORAS DE TRABAJO DEL ESTUDIANADO	75		



DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Grado/Máster en:	Máster Universitario en Creación Audiovisual y Artes Escénicas por la Universidad de Málaga. Plan 2016
Centro:	Facultad de Ciencias de la Comunicación
Asignatura:	Relaciones Comunicacionales entre Música, Danza y Teatro
Código:	114
Tipo:	Optativa
Materia:	DANZA
Módulo:	ARTES ESCÉNICAS
Experimentalidad:	74 % teórica y 26 % práctica
Idioma en el que se imparte:	Español
Curso:	1
Semestre:	1º
Nº Créditos:	3
Nº Horas de dedicación del estudiantado:	75
Tamaño del Grupo Grande:	72
Tamaño del Grupo Reducido:	30
Página web de la asignatura:	https://www.uma.es/centers/subject/facultad-de-ciencias-de-la-comunicacion/5278/102431/

EQUIPO DOCENTE

COORDINADOR/A

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
PALOMA DEL ROCIO LOPEZ VILAFRANCA	pallopvil@uma.es	951953291	2.01.A Decanato - interno - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	
Departamento:	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD			
Área:	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD			

RESTO EQUIPO DOCENTE

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
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 / RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1 Competencias generales y básicas.

competencias básicas

- 1.2 Que el estudiantado sepa 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 el estudiantado sea capaz 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 ESPECÍFICOS DEL APRENDIZAJE

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 del teatro y la música se planteará como un elemento de la ficción sonora para comprender la importancia de los elementos sonoros en la expresión dramática, subrayando la necesidad de expresarse a través de dichos elementos y configurando una puesta en escena en la que prime el sonido frente a la imagen.

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.

SISTEMAS 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%). Asimismo, se valora la incorporación de temáticas relacionadas con los Objetivos de Desarrollo Sostenible, ODS, el medioambiente y el feminismo en el tratamiento adaptativo tanto de los ejercicios que se han de llevar a cabo tanto en danza como ficción sonora.

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
 LÓPEZ VILLAFRANCA, P. (2024). Creación de Proyectos Sonoros. Prácticas y experiencias en la era de la audificación. Salamanca: Comunicación Social. ISBN: 978-84-17600-90-7
 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
 RODERO, E. (2024). Ficción Sonora. Cómo contar una historia con sonidos. Instituto RTVE. 978-84-948361-7-6
 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 ESTUDIANTADO

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"/>
TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL	22.5		

ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL

Descripción	Horas
TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL	45
TOTAL HORAS ACTIVIDAD EVALUACIÓN	7.5
TOTAL HORAS DE TRABAJO DEL ESTUDIANTADO	75



DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Grado/Máster en:	Máster Universitario en Creación Audiovisual y Artes Escénicas por la Universidad de Málaga. Plan 2016
Centro:	Facultad de Ciencias de la Comunicación
Asignatura:	La Música Clásica en su Contexto Estético, Social y Didáctico
Código:	115
Tipo:	Optativa
Materia:	MÚSICA
Módulo:	ARTES ESCÉNICAS
Experimentalidad:	72 % teórica y 28 % práctica
Idioma en el que se imparte:	Español
Curso:	1
Semestre:	2º
Nº Créditos:	6
Nº Horas de dedicación del estudiantado:	150
Tamaño del Grupo Grande:	72
Tamaño del Grupo Reducido:	30
Página web de la asignatura:	

EQUIPO DOCENTE

COORDINADOR/A

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
SALVE PILAR MARQUEZ SANCHEZ	smarquez@uma.es		-	
Departamento:	CIENCIAS HISTÓRICAS			
Área:	MÚSICA			

RESTO EQUIPO DOCENTE

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
ENEKO VADILLO PÉREZ	enekovadillo@gmail.com		-	

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 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 el fenómeno de la música clásica (mal llamada "cultura"), 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 / RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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 el estudiantado sepa 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 el estudiantado sepa 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 ESPECÍFICOS DEL APRENDIZAJE

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 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 alumnado 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 alumnado 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.

SISTEMAS 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 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 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 Acentilado, 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.
- BOZAL, Valeriano (ed.). Historia de las ideas estéticas y de las teorías artísticas contemporáneas (2 vols.). Madrid: Visor, 1996.
- 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].
- FRITH, Simon. Sociología del rock. Madrid: Júcar, 1980 [1978].
- FRITH, Simon. Sociología del rock. Madrid: Júcar, 1980 [1978].
- GIRÁLDEZ, A. Internet y educación musical. Barcelona: Graó, 2005.
- GIRÁLDEZ, A. Internet y educación musical. Barcelona: Graó, 2005.
- HARNONCOURT, Nikolaus. La música como discurso sonoro. Trad. Juan Luis Milán. Barcelona: Acentilado, 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.
- MEGÍAS 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. ¿iBasta ya de inútiles! En: Revista de Occidente, nº 313, junio de 2007, pp. 5-11.

DISTRIBUCIÓN DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTADO

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"/>
TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL	45		

ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL

Descripción	Horas
-------------	-------



TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL	90
--	-----------

TOTAL HORAS ACTIVIDAD EVALUACIÓN	15
---	-----------

TOTAL HORAS DE TRABAJO DEL ESTUDIANTADO	150
--	------------



DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Grado/Máster en:	Máster Universitario en Creación Audiovisual y Artes Escénicas por la Universidad de Málaga. Plan 2016
Centro:	Facultad de Ciencias de la Comunicación
Asignatura:	Música, Teatro, Multimedia e Industria Musical
Código:	116
Tipo:	Optativa
Materia:	MÚSICA
Módulo:	ARTES ESCÉNICAS
Experimentalidad:	72 % teórica y 28 % práctica
Idioma en el que se imparte:	Español
Curso:	1
Semestre:	2º
Nº Créditos:	6
Nº Horas de dedicación del estudiantado:	150
Tamaño del Grupo Grande:	72
Tamaño del Grupo Reducido:	30
Página web de la asignatura:	

EQUIPO DOCENTE

COORDINADOR/A

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
ANA MARIA DIAZ OLAYA	anadiaola@uma.es	952134110	2.67-D - FAC. DE CC. DE LA EDUCACIÓN	
Departamento:	DIDÁCTICA DE LAS LENGUAS, LAS ARTES Y EL DEPORTE			
Área:	DIDÁCTICA DE LA EXPRESIÓN MUSICAL			

RESTO EQUIPO DOCENTE

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
FERNANDO HURTADO LÓPEZ	fernandohurtado11@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, el alumnado tendrá 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 / RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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 el estudiantado sepa 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 el estudiantado sepa 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 cultural, musical y multimedia: fórmulas, modelos creativos y lógicas de funcionamiento.
Éxitos musicales, estándares y banda sonora colectiva.
La estructura musical en entornos multimedia
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.
Procesos de transformación: de la idea a la escena.
Búsqueda de la presencia del cuerpo: Cuerpo como complemento y eje del mensaje.
De lo individual y lo coral dentro de la escena.
Realidad de la escena artística: propósitos de la producción.

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

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 estudiantado**

Prueba diagnóstica inicial

Actividades de evaluación de la asignatura con participación estudiantado

Otras actividades eval.asignatura

Actividades de evaluación del estudiantado

Realización de trabajos y/o proyectos

RESULTADOS ESPECÍFICOS DEL APRENDIZAJE

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) 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.

SISTEMAS 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 ESTUDIANTADO

ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL

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

ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL

Descripción	Horas
TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL	90
TOTAL HORAS ACTIVIDAD EVALUACIÓN	15
TOTAL HORAS DE TRABAJO DEL ESTUDIANTADO	150



DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Grado/Máster en:	Máster Universitario en Creación Audiovisual y Artes Escénicas por la Universidad de Málaga. Plan 2016
Centro:	Facultad de Ciencias de la Comunicación
Asignatura:	Diálogos en las Artes Audiovisuales y Escénicas
Código:	117
Tipo:	Optativa
Materia:	INTERTEXTUALIDADES
Módulo:	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y ARTES
Experimentalidad:	74 % teórica y 26 % práctica
Idioma en el que se imparte:	Español
Curso:	1
Semestre:	1º
Nº Créditos:	3
Nº Horas de dedicación del estudiantado:	75
Tamaño del Grupo Grande:	72
Tamaño del Grupo Reducido:	30
Página web de la asignatura:	

EQUIPO DOCENTE

COORDINADOR/A

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
JOSE ANTONIO MUNOZ JIMENEZ	josemunoz@uma.es	952133288	2.69 Despacho profesorado - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	
Departamento:	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD			
Área:	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD			

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 / RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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 el estudiantado sea capaz 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 el estudiantado sepa 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

¿Qué es el arte?

La intertextualidad en las artes audiovisuales y en las artes escénicas.

Técnicas y metodologías compartidas y distintivas. El impacto de la tecnología.

Cine y arte

Cine y fotografía

Cine y artes escénicas

Publicidad audiovisual y artes escénicas.

Estudios de caso de colaboraciones exitosas entre cineastas y dramaturgos.

Análisis de obras.

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 ESPECÍFICOS DEL APRENDIZAJE

Aprendizaje/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 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.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Procedimientos de evaluación

El alumnado tendrá 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 profesorado. 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 alumnado presentará dos propuestas y el profesorado que imparte este módulo seleccionará 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 Anthropolos, 208, pp. 122-137.
- SEGRE, 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^a 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 MERCHAN, 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 ESTUDIANTADO

ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL

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

ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL

Descripción	Horas
TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL	45
TOTAL HORAS ACTIVIDAD EVALUACIÓN	7.5
TOTAL HORAS DE TRABAJO DEL ESTUDIANTADO	75



DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Grado/Máster en:	Máster Universitario en Creación Audiovisual y Artes Escénicas por la Universidad de Málaga. Plan 2016
Centro:	Facultad de Ciencias de la Comunicación
Asignatura:	La Música y el Folklore en el Cine
Código:	118
Tipo:	Optativa
Materia:	INTERTEXTUALIDADES
Módulo:	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y ARTES
Experimentalidad:	74 % teórica y 26 % práctica
Idioma en el que se imparte:	Español
Curso:	1
Semestre:	2º
Nº Créditos:	3
Nº Horas de dedicación del estudiantado:	75
Tamaño del Grupo Grande:	72
Tamaño del Grupo Reducido:	30
Página web de la asignatura:	

EQUIPO DOCENTE

COORDINADOR/A

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
ANA SEDENO VALDELLOS	valdellos@uma.es	952137619	2.01 2.01 - Decanato - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	
Departamento:	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD			
Área:	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD			

RESTO EQUIPO DOCENTE

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
ANDRÉS GARACHANA LORENZO	gurusound@gmail.com		-	
PALOMA PEÑARRUBIA RUIZ	lasfloresnolloran@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 fílmicas, 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 / RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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 el estudiantado sepa 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
- 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.
- 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 ESPECÍFICOS DEL APRENDIZAJE

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 profesorado. 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 alumnado 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, el alumnado tendrá 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.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

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

PRIMERA Y SEGUNDA CONVOCATORIA: La nota final será el resultado de la combinación de asistencia y participación (15%) y del trabajo práctico individual o en grupo, que se planteará en cada convocatoria (85%).

El resto de convocatorias se evaluará exclusivamente a partir de un trabajo/ensayo sobre los contenidos de la asignatura: el alumnado tendrá que ponerse en contacto con la coordinación de asignatura sobre fechas y contenidos.

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 profesorado.

Se tendrá en cuenta especialmente la producción de ejercicios de clase comprometidos con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Por otra parte, aquellos estudiantes que sean reconocidos por la UMA como estudiantes a tiempo parcial, deberán ponerse en contacto con la coordinación 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.

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 arte y los medios audiovisuales; Secretariado de Publicaciones, Universidad de Sevilla.

DISTRIBUCIÓN DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTADO

ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL

Descripción	Horas	Grupo grande	Grupos reducidos
Lección magistral	18	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Exposición de trabajos	3.5	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Prácticas de evaluación y autoevaluación	1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL	22.5		

ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL

Descripción	Horas
TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL	45
TOTAL HORAS ACTIVIDAD EVALUACIÓN	7.5
TOTAL HORAS DE TRABAJO DEL ESTUDIANTADO	75



DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Grado/Máster en:	Máster Universitario en Creación Audiovisual y Artes Escénicas por la Universidad de Málaga. Plan 2016
Centro:	Facultad de Ciencias de la Comunicación
Asignatura:	Interdisciplinariedad y Transdisciplinariedad en la Puesta en Escena Moderna y Contemporánea
Código:	119
Tipo:	Optativa
Materia:	ARTE DRAMÁTICO
Módulo:	ARTES ESCÉNICAS
Experimentalidad:	74 % teórica y 26 % práctica
Idioma en el que se imparte:	Español
Curso:	1
Semestre:	1º
Nº Créditos:	3
Nº Horas de dedicación del estudiantado:	75
Tamaño del Grupo Grande:	72
Tamaño del Grupo Reducido:	30
Página web de la asignatura:	

EQUIPO DOCENTE

COORDINADOR/A

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
ALEJANDRO ALVARADO JODAR	alvarado@uma.es	952134289	2.63 Despacho profesorado - FAC. DE CC. DE LA COMUNICACIÓN	
Departamento:	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD			
Área:	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD			

RESTO EQUIPO DOCENTE

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
JOSE ANTONIO SEDEÑO LOPEZ	joseantosed@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 / RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1 Competencias generales y básicas.

competencias básicas

- 1.2 Que el estudiantado sepa 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 el estudiantado sea capaz 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 estudiantado

Realización de trabajos y/o proyectos

Participación en clase

RESULTADOS ESPECÍFICOS DEL APRENDIZAJE

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. En la medida de lo posible, se fomentará entre alumnado que los contenidos o temáticas de los trabajos teórico-prácticos guarden relación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

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%)

SISTEMAS 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 ESTUDIANTADO

ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL

Descripción	Horas	Grupo grande	Grupos reducidos
Lección magistral	15	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Trabajos de campo	6	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Otras actividades presenciales	1.5	<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	45
TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL	45

TOTAL HORAS ACTIVIDAD EVALUACIÓN

7.5

TOTAL HORAS DE TRABAJO DEL ESTUDIANTADO

75