



Guía Académica de la asignatura

“Creación de la experiencia visual”

GRADO EN DISEÑO Y GESTIÓN DE PROYECTOS DE NARRATIVA

TRANSMEDIA

Curso 2019-2020

CREACIÓN DE LA EXPERIENCIA VISUAL

1. DATOS BÁSICOS DE IDENTIFICACIÓN			
Nombre de la Asignatura		CREACION DE LA EXPERIENCIA VISUAL	
Carácter		Básico <input type="checkbox"/>	Obligatorio <input checked="" type="checkbox"/>
		Prácticas Externas <input type="checkbox"/>	Trabajo Fin de Grado <input type="checkbox"/>
Materia		HERRAMIENTAS TRANSMEDIA	
Curso		Semestre	Créditos
Segundo		Primero	6 ECTS
Profesor/a		Ángel Serrano Valverde	
Despacho		Teléfono	E-mail
		917401980	
Horario de Tutorías		<i>A rellenar cuando se publique el horario académico</i>	
Horario de Clases			
Periodo lectivo de la Convocatoria Ordinaria		Del 16 de septiembre al 25 de enero	
Periodo lectivo de la Convocatoria Extraordinaria		Del 23 al 28 de junio (asignaturas del 1º semestre)	

CREACIÓN DE LA EXPERIENCIA VISUAL**2. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA**

Asignaturas que debe haber superado el alumnado	No se han establecido.
Conocimientos previos esenciales para el seguimiento de la asignatura	No se han establecido.
Conocimientos previos recomendables para el seguimiento de la asignatura	No se han establecido.
Otras observaciones	Dentro de la materia a la que pertenece esta asignatura también se encuentran las asignaturas de "Producción de la narración interactiva", "Creación de la experiencia visual" y "Tendencias tecnológicas", con las que se establece una especial vinculación.

CREACIÓN DE LA EXPERIENCIA VISUAL**3. OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA**

Seleccionar los que se consideren pertinentes para esta asignatura, de los que aparecen en la Ficha de Materia correspondiente como “resultados de aprendizaje” (consideramos que lo que en la ficha de materia aparecen como resultados esperados, a la hora de planificar la formación son objetivos de aprendizaje).

- Trabajar con fluidez en las distintas herramientas transmedia.
- Comenzar a guionizar las diferentes herramientas transmedia juntas.
- Aprender a trabajar la imagen y comprender la importancia de esta en la transmedia.

Si se considera oportuno, se pueden añadir objetivos específicos de la asignatura que sean más concretos (no muchos, tres o cuatro máximo).

- Conocer la teoría de la imagen y los elementos del lenguaje visual

CREACIÓN DE LA EXPERIENCIA VISUAL**4. COMPETENCIAS A DESARROLLAR EN LA ASIGNATURA****4.1 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA MATERIA-ASIGNATURA**

- E1. Aplicar la tecnología de una forma global, innovadora y creativa en el diseño y gestión de proyectos transmedia.
- E21. Diseñar y aplicar procesos innovadores con el fin de conseguir los objetivos en situaciones y proyectos reales trascendiendo el ámbito del propio proyecto.

4.2 COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- T3. Conocimientos informáticos relativos al ámbito de estudio
- T14. Creatividad

4.3 COMPETENCIAS NUCLEARES

- CB1. Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- CB2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- CB4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- N4. Orientación a la persona: valorar el trasfondo humano de las personas con las que se trabaja, bien en la organización, bien fuera de ella. Capacidad para escuchar con atención e interés a otras personas, mostrándoles que están siendo escuchadas y comprendidas. Supone respeto y aceptación de los otros, tratándoles como personas por encima de todo.
- N5. Capacidad reflexiva: actuar conforme a las verdades del pensamiento para conferir a los conocimientos la capacidad suficiente para describir, explicar y validar datos observables para así explorar el alcance y la precisión de las ideas.

CREACIÓN DE LA EXPERIENCIA VISUAL
5. DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Bloque 1	FUNDAMENTOS DE LA IMAGEN: LENGUAJE Y CONSTRUCCIÓN		
Créditos	Horas Interacción Profesorado (lectivas)	Horas Trabajo Autónomo	Semanas Lectivas Previstas
3	0	0	9
Descripción del contenido del bloque			
<p>En este bloque conocerán los fundamentos del lenguaje audiovisual, desde tres enfoques:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La sintaxis de la imagen. 2. Enfoques de la experiencia visual: arte, fotografía, cine y diseño gráfico. 3. Herramienta Adobe Illustrator como base de la gramática visual. 			
Bibliografía básica del bloque			
<p>Acaso, M. (2011). <i>El lenguaje visual</i>. Paidós.</p> <p>Dondis, D. A. (1976). <i>La sintaxis de la imagen : introducción al alfabeto visual</i>. Editorial G. Gili.</p> <p>Villafañe, J. (1985). <i>Introducción a la teoría de la imagen</i>. Pirámide.</p>			
Bibliografía complementaria del bloque			
<p>Gombrich, E. H. (Ernst H., & Santos Torroella, R. (1997). <i>La historia del arte</i>. Phaidon Press.</p> <p>Calbet, J., & Castelo, L. (2002). <i>Historia de la fotografía</i>. Acento.</p> <p>Meggs, P. B. 1942-2002, & Purvis, A. W. 1943-. (2015). <i>Historia del diseño gráfico</i>. RM Verlag.</p>			

Poner un cuadro por cada bloque en que se desee estructurar la asignatura.

Entendemos por BLOQUE una parte de la asignatura que tiene unidad de contenido y sobre todo de trabajo para el alumno ("en este bloque tengo que hacer tal cosa"). De cada bloque tendremos que tener una Guía de Trabajo. Por ejemplo:

Bloque 1:

- Contenido
- Objetivos y competencias que se trabajan en este bloque
- Documentación y recursos que tiene que manejar el estudiante (fuentes de información)
- Proceso de trabajo que tiene que seguir el estudiante
- Resultado (lo que le vamos a pedir al estudiante: un trabajo, un examen...)
- Criterios de evaluación y plazos de entrega o realización

Se pueden establecer todos los bloques que se consideren oportunos; la mayoría de las asignaturas suelen estructurarse entre cinco y diez bloques.

Asegurarse de que la suma de "Créditos" de todos los bloques sea 6.

Asegurarse de que la suma de "Horas Interacción Profesorado (lectivas)" de todos los bloques sea 60.

Asegurarse de que la suma de "Horas Trabajo Autónomo" de todos los bloques sea 90.

Asegurarse de que la suma de "Semanas Lectivas Previstas" de todos los bloques sea 17.

Aunque la bibliografía básica y/o complementaria sea la misma en todos los bloques, copiarla en todos.

CREACIÓN DE LA EXPERIENCIA VISUAL

Hay que asegurarse de que el 70% de la bibliografía básica se encuentra en el Centro de Recursos.

Enlace al catálogo online del Centro de Recursos: <http://biblioteca.lasallecampus.es>

Citar las referencias bibliográficas con las normas APA.

CREACIÓN DE LA EXPERIENCIA VISUAL

Bloque 2	RETÓRICA Y NARRATIVA DE LA IMAGEN		
Créditos	Horas Interacción Profesorado (lectivas)	Horas Trabajo Autónomo	Semanas Lectivas Previstas
2	0	0	6
Descripción del contenido del bloque			
Metáforas visuales. Tono de la imagen. Anclaje de texto. Niveles de lectura de las imágenes. Herramienta Adobe Photoshop.			
Bibliografía básica del bloque			
<p>Marzal Felici, J. J. (2007). <i>Cómo se lee una fotografía : interpretaciones de la mirada</i>. Cátedra.</p> <p>Langford, M., Bilissi, E., & Allen, E. (2009). <i>Langford tratado de fotografía : guía para fotógrafos</i>. Omega.</p> <p>Eguizábal, R. (2001). <i>Fotografía publicitaria</i>. Cátedra.</p> <p>Fontcuberta, J. (2015). <i>El beso de Judas : Fotografía y verdad</i>. Editorial Gustavo Gili.</p> <p>Berger, J. (2016). <i>Modos de ver: basado en la serie de la televisión BBC en colaboración con John Berger</i>. Gustavo Gili.</p> <p>Jardí, E (2012) <i>Pensar con imágenes</i>. Editorial G. Gili.</p>			
Bibliografía complementaria del bloque			

CREACIÓN DE LA EXPERIENCIA VISUAL

Bloque 3	LA IMAGEN PUBLICITARIA		
Créditos	Horas Interacción Profesorado (lectivas)	Horas Trabajo Autónomo	Semanas Lectivas Previstas
1	0	0	2
Descripción del contenido del bloque			
El lenguaje publicitario. La tipografía en la publicidad. Uso de imágenes: derechos de autor y bancos de imágenes			
Bibliografía básica del bloque			
Bassat, L. (2003). <i>El Libro rojo de la publicidad : ideas que mueven montañas</i> . Debolsillo. Andrews, M., van Leeuwen, M., & van Baaren, R. (2016). <i>Persuasión. 33 técnicas publicitarias de influencia psicológica</i> . Gustavo Gili. Kane, J. (2012). <i>Manual de tipografía</i> . GG. Lupton, E. (2011). <i>Pensar con tipos</i> . Gustavo Gili			
Bibliografía complementaria del bloque			
Abellan, M. (2017). <i>Impressive advertising</i> . Monsa. Heller, E. (2004). <i>Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón</i> . Gustavo Gili.			

CREACIÓN DE LA EXPERIENCIA VISUAL
6. METODOLOGÍA
Interacción con el profesorado

Sesión magistral <input checked="" type="checkbox"/>	Debate y puesta en común <input checked="" type="checkbox"/>	Exposición por alumnado <input checked="" type="checkbox"/>
Técnicas de dinámica de grupo <input checked="" type="checkbox"/>	Trabajos en equipo <input type="checkbox"/>	Ejercicios de simulación <input type="checkbox"/>
Estudio de casos <input checked="" type="checkbox"/>	Aprendizaje basado en problemas (ABP) <input type="checkbox"/>	Prácticas laboratorio <input type="checkbox"/>
Portafolio <input checked="" type="checkbox"/>	Trabajo por proyectos <input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input type="checkbox"/>
Cine-fórum <input checked="" type="checkbox"/>	Análisis documental <input type="checkbox"/>	Conferencias <input type="checkbox"/>
Actividades de aplicación práctica <input checked="" type="checkbox"/>	Prácticas de taller <input type="checkbox"/>	Búsqueda de información y documentación <input checked="" type="checkbox"/>
Tutorías programadas <input checked="" type="checkbox"/>	Actividades externas <input checked="" type="checkbox"/>	Otros: FLIP Classroom <input checked="" type="checkbox"/>

Características de la metodología y elección del proceso de trabajo
Descripción de la metodología
Trabajo autónomo

Trabajos y tareas individuales
 Estudio y/o preparación de la asignatura
 Lecturas y ampliaciones

Descripción de la previsión de trabajo autónomo del alumnado

El alumno tendrá que resolver ejercicios prácticos que resolverán problemas planteados por la asignatura, realizando la investigación necesaria para soportar sus exposiciones, que serán públicas para todos los alumnos.

Tutorías programadas (descripción del proceso de tutoría y su relevancia -en el desarrollo de los aprendizajes de la asignatura)

7. DISTRIBUCIÓN HORARIA DEL CURSO

CREACIÓN DE LA EXPERIENCIA VISUAL

8. DISTRIBUCIÓN DE CARGAS DE TRABAJO		Horas	Porcentaje
Interacción con el profesorado	Contenido teórico	15 h	40 % (60 horas)
	Contenido práctico	25 h	
	Tutorías programadas	0 h	
	Pruebas de evaluación	0 h	
Trabajo autónomo	Trabajos y tareas individuales	35 h	60 % (90 horas)
	Trabajos en equipo	0 h	
	Estudio y/o preparación de asignatura	35 h	
	Lecturas y ampliaciones	20 h	
Carga total de horas de trabajo: 25 horas x 6 ECTS		150 h	

Calcular la distribución de horas, manteniendo que la suma de interacción con el profesorado sea 40% (60 horas) y la suma de trabajo autónomo sea 60% (90 horas).

CREACIÓN DE LA EXPERIENCIA VISUAL
9. EVALUACIÓN
Técnicas e instrumentos y porcentajes

Examen. Prueba objetiva	0 %	Examen. Prueba de desarrollo	0 %
Lecturas (recensión, comentario)	0 %	Trabajo individual	45 %
Trabajo en grupo	0 %	Exposición en clase	15 %
Portafolio	10 %	Participación	10 %
Asistencia	10 %	Autoevaluación.	10 %

Descripción del proceso de evaluación (técnicas, instrumentos y criterios)
Sistema de evaluación correspondiente a los estudiantes que asisten a clases presenciales:

Evaluación por entregas siguiendo los porcentajes señalados.

En la guía de trabajo de cada bloque se especifican las actividades y los criterios de evaluación que se van a proponer.

Para evaluar por este método es necesaria una asistencia mínima del 60% de las clases.

Criterios de evaluación específicos para la convocatoria extraordinaria

En caso de que la asignatura no se supere y quede pendiente en la convocatoria ordinaria, el o la estudiante tiene derecho a utilizar una convocatoria extraordinaria para recuperarla dentro de la misma matrícula, según la normativa académica vigente.

En la convocatoria extraordinaria se mantienen los mismos criterios de evaluación que en la ordinaria, tal como se han descrito más arriba. Esto implica que el estudiante debe completar las actividades de evaluación que no haya superado en la convocatoria ordinaria (exámenes, pruebas de evaluación, trabajos u otro tipo de actividades) dentro del plazo establecido en el periodo de convocatoria extraordinaria para esta asignatura.

Sistema de evaluación en la convocatoria extraordinaria correspondiente a los estudiantes que asisten a clases presenciales:

Se exigirá la repetición aquellos trabajos que resultaron no aptos hasta alcanzar los niveles mínimos necesarios

CREACIÓN DE LA EXPERIENCIA VISUAL

10. TABLA RESUMEN DE LA PLANIFICACIÓN DOCENTE DE LA ASIGNATURA													
SEMANA	CONTENIDOS	COMPETENCIAS	METODOLOGÍA. INTERACCIÓN CON PROFESORADO	METODOLOGÍA. TRABAJO AUTÓNOMO	EVALUACIÓN								
1	Fundamentos del lenguaje audiovisual, desde tres enfoques: La sintaxis de la imagen. Enfoques de la experiencia visual: arte, fotografía, cine y diseño gráfico. Herramienta Adobe Illustrator como base de la gramática visual.	E1, E21, T3, T14, N4, N5	Sesión magistral Debate y puesta en común Exposición por alumnado Técnicas de dinámica de grupo Ejercicios de simulación Portafolio Blog Resolución de problemas Análisis documental Actividades de aplicación práctica Búsqueda de información y Documentación Flip Classroom Tutorías programadas (cuando proceda)	Trabajos y tareas individuales. Estudio y/o preparación de la asignatura Lectura y ampliaciones. Flip Classroom	Portafolio Asistencia Trabajo individual Exposición en clase Participación Autoevaluación.								
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10	Metáforas visuales. Tono de la imagen. Anclaje de texto. Niveles de lectura de las imágenes. Herramienta Adobe Photoshop.					E1, E21, T3, T14, N4, N5	Sesión magistral Debate y puesta en común Exposición por alumnado Técnicas de dinámica de grupo Ejercicios de simulación Portafolio Blog Resolución de problemas Análisis documental Actividades de aplicación práctica Búsqueda de información y Documentación Flip Classroom Tutorías programadas (cuando proceda)	Trabajos y tareas individuales. Estudio y/o preparación de la asignatura Lectura y ampliaciones. Flip Classroom	Portafolio Asistencia Trabajo individual Exposición en clase Participación Autoevaluación.				
11													
12													
13													
14													
15													
16	El lenguaje publicitario. La tipografía en la publicidad.									E1, E21, T3, T14, N4, N5	Sesión magistral Debate y puesta en común Exposición por alumnado Técnicas de dinámica de grupo Ejercicios de simulación Portafolio Blog Resolución de problemas Análisis documental Actividades de aplicación práctica Búsqueda de información y Documentación Flip Classroom Tutorías programadas (cuando proceda)	Trabajos y tareas individuales. Estudio y/o preparación de la asignatura Lectura y ampliaciones. Flip Classroom	Portafolio Asistencia Trabajo individual Exposición en clase Participación Autoevaluación.
17													

CREACIÓN DE LA EXPERIENCIA VISUAL

El cronograma de esta tabla lo debemos utilizar para temporalizar el trabajo de los bloques, por ejemplo:

- *Semanas 1, 2, 3 y 4: bloque 1*
- *Semanas 5, 6 y 7: bloque 2*
- *Semanas 8, 9, 10, 11 y 12: bloque 3*

y así sucesivamente. Basta con ir uniendo las celdas de las diferentes semanas de cada bloque.

Dentro de las 17 semanas del semestre tiene que desarrollarse toda la docencia, es decir, las clases, la realización de las pruebas de evaluación y la entrega de los trabajos, ejercicios o actividades que se propongan. Solamente podrá realizarse en la semana siguiente a la de finalización del semestre la revisión de calificaciones con los estudiantes.

Téngase en cuenta la fecha de celebración de la Junta de Evaluación y la fecha en que deben estar puestas las notas en Mimer para planificar las fechas de exámenes, pruebas de evaluación, entregas de trabajos, etc.

ATENCIÓN PARA LAS ASIGNATURAS DEL PRIMER SEMESTRE DEL PRIMER CURSO: la primera semana del primer semestre se dedica a las Jornadas de Acogida (sólo para los estudiantes de primer curso), por lo que no debe programarse docencia en ella.