

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN**



GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

**PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA
UNIVERSITARIA**

GUÍA DOCENTE

REALIZACIÓN DE TV: FICCIÓN

CURSO ACADÉMICO 2015-2016

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Comunicación Audiovisual
Facultad:	Facultad de Ciencias de la Comunicación
Departamento/Instituto:	Departamento de Comunicación Audiovisual
Módulo:	Realización
Denominación de la asignatura:	Realización de TV: Ficción
Código:	17023
Curso:	Tercero
Semestre:	Segundo
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Básica
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Lengua vehicular:	Castellano
Página web: www.ucjc.edu	

2. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:

Los propios del título.

Aconsejables:

Conocimientos básicos de realización, guión, fotografía y edición.

3. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS.

Campo de conocimiento al pertenece la asignatura.

Realización.

Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.

La materia "Realización de TV: Ficción" está relacionada con las otras disciplinas como: guión, dirección de fotografía, montaje, producción y dirección de actores.

Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.

La asignatura "La Realización de TV: Ficción" aporta al alumno las herramientas suficientes para transformar un guión escrito al lenguaje audiovisual.

4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA MATERIA.

COMPETENCIAS BÁSICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS BÁSICAS
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.	Resultado de aprendizaje CB1.- Obtención y desarrollo de los conocimientos básicos necesarios para poder formar parte del proceso técnico de realización y poder resolver situaciones concretas. A través de trabajos individuales y colectivos por parte de los alumnos, obtener los conocimientos básicos necesarios para poder desarrollar, editar y realizar cualquier tipo de pieza o programa audiovisual del género entretenimiento.
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	Resultado de aprendizaje CB2.- Adquirir los recursos necesarios mediante ejercicios prácticos con el objetivo de resolver situaciones que pueden surgir en cualquiera de los géneros audiovisuales con carácter de entretenimiento

resolución de problemas dentro de su área de estudio	
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.	Resultado de aprendizaje CB3.- Saber utilizar ante cualquier situación, los conocimientos, los argumentos, los inconvenientes y las soluciones a adoptar sobre la realización de cualquier pieza o programa de entretenimiento.
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.	Resultado de aprendizaje CB4.- Adquirir los recursos necesarios mediante ejercicios prácticos con el objetivo de resolver situaciones que pueden surgir en cualquiera de los géneros audiovisuales de entretenimiento. Saber utilizar ante cualquier situación, los conocimientos, los argumentos, los inconvenientes y las soluciones a adoptar sobre la realización de cualquier programa de entretenimiento
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.	Resultado de aprendizaje CB5.- Realizar los ejercicios prácticos que con la aplicación de conocimientos estratégicos de adaptación continua de su ejercicio profesional a la mutabilidad vertiginosa de las necesidades audiovisuales en programas de entretenimiento. Saber utilizar ante cualquier situación, los conocimientos, los argumentos, los inconvenientes y las soluciones a adoptar sobre la realización de cualquier pieza o programa de entretenimiento.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
CE2. Habilidad para el uso adecuado de herramientas tecnológicas en las diferentes fases del proceso audiovisual para que los alumnos se expresen a través de imágenes o discursos audiovisuales con la calidad técnica imprescindibles.	Resultado de aprendizaje CE2. A través de trabajos individuales y colectivos por parte de los alumnos, obtener los conocimientos básicos necesarios para poder desarrollar, editar y realizar cualquier tipo de pieza o programa audiovisual del género entretenimiento.
CE5. Capacidad para incorporarse y adaptarse a un equipo audiovisual profesional, haciendo compatibles e incluso sinérgicos sus propios intereses particulares y los del proyecto colectivo en el que se ha incorporado.	Resultado de aprendizaje CE5 Realizar los ejercicios prácticos que con la aplicación de conocimientos estratégicos de adaptación continua de su ejercicio profesional a la mutabilidad vertiginosa de las necesidades audiovisuales en programas de entretenimiento.
CE7. Capacidad para asumir el liderazgo en proyectos que requieran recursos humanos y de cualquier otra naturaleza, gestionándolos eficientemente,	Resultado de aprendizaje CE7. Adquirir los recursos necesarios mediante ejercicios prácticos con el objetivo de resolver situaciones que puedan surgir en cualquiera de los géneros audiovisuales con carácter de entretenimiento.

asumiendo los principios de la responsabilidad social.	
CE9. Capacidad de trabajo en equipo y de comunicación de las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio, así como capacidad para integrarse en un proyecto común destinado a la obtención de resultados.	Resultado de aprendizaje CE19. Saber utilizar ante cualquier situación, los conocimientos, los argumentos, los inconvenientes y las soluciones a adoptar sobre la realización de cualquier pieza o programa de entretenimiento.
CE11. Toma de decisiones: capacidad para acertar al elegir en situaciones de incertidumbre, asumiendo responsabilidades.	Resultado de aprendizaje CE11. Adquirir recursos necesarios mediante ejercicios prácticos con el objetivo de resolver situaciones que pueden surgir en cualquiera de los géneros audiovisuales de entretenimiento. Saber utilizar ante cualquier situación, los conocimientos, los argumentos, los inconvenientes y las soluciones a adoptar sobre la realización de cualquier programa de entretenimiento.
CE16. Capacidad para crear y dirigir la puesta en escena integral de producciones audiovisuales y cinematográficas, responsabilizándose de la dirección de actores y ajustándose al guión, plan de trabajo o presupuesto previo.	Resultado de aprendizaje CE16. Realizar los ejercicios prácticos que con la aplicación de conocimientos estratégicos de adaptación continua de su ejercicio profesional a la mutabilidad vertiginosa de las necesidades audiovisuales en programas de entretenimiento.
CE17. Capacidad para planificar y gestionar los recursos técnicos y humanos en las producciones mono-cámara para TV, así como las técnicas y procesos de creación y realización en las distintas fases de la producción televisiva.	Resultado de aprendizaje CE17. Saber utilizar ante cualquier situación, los conocimientos, los argumentos, los inconvenientes y las soluciones a adoptar sobre la realización de cualquier pieza o programa de entretenimiento.
CE27. Capacidad para aplicar procesos y técnicas implicadas en la organización y gestión de recursos técnicos en cualquiera de los soportes sonoros y visuales existentes.	Resultado de aprendizaje CE27. Saber utilizar ante cualquier situación, los conocimientos, los argumentos, los inconvenientes y las soluciones a adoptar sobre la realización de cualquier programa de entretenimiento.
CE22 - Capacidad para desarrollar mediciones vinculadas con la cantidad de luz y la calidad cromática durante el proceso de construcción de las imágenes, a partir del conocimiento teórico y práctico de los fundamentos científicos de la óptica.	Resultado de aprendizaje CE22- Adquirir los recursos necesarios mediante ejercicios prácticos con el objetivo de resolver situaciones que pueden surgir en cualquiera de los géneros audiovisuales de entretenimiento.
CE28 - Capacidad para aplicar técnicas y procesos de creación y recursos técnicos o humanos necesarios para el diseño de producción integral de un trabajo	Resultado de aprendizaje CE28- Saber utilizar ante cualquier situación, los conocimientos, los argumentos, los inconvenientes y las soluciones a adoptar sobre la realización de cualquier pieza

audiovisual desde los elementos escenográficos y la imagen de marca hasta su proyecto gráfico de comercialización.	o programa de entretenimiento.
CE33 - Capacidad para realizar la ordenación técnica de los materiales sonoros y visuales conforme a una idea utilizando las técnicas narrativas y tecnológicas necesarias para la elaboración, composición, acabado y pasterización de diferentes productos audiovisuales y multimedia.	Resultado de aprendizaje CE33- Realizar los ejercicios prácticos que con la aplicación de conocimientos estratégicos de adaptación continua de su ejercicio profesional a la mutabilidad vertiginosa de las necesidades audiovisuales en programas de entretenimiento.
CE34 - Capacidad para diseñar y concebir la presentación estética y técnica de la puesta en escena a través de las fuentes lumínicas y acústicas naturales o artificiales atendiendo a las características creativas y expresivas que propone el director del proyecto audiovisual	Resultado de aprendizaje CE34- A través de trabajos individuales y colectivos por parte de los alumnos, obtener los conocimientos básicos necesarios para poder desarrollar, editar y realizar cualquier tipo de pieza o programa audiovisual del género entretenimiento.

5. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

TEMA I: REALIZACIÓN I

1.1. Fundamentos básicos de la realización de ficción.

TEMA II: MANUAL DE DIRECCIÓN DE CINE

2.1. El plano, la escena, la secuencia y la puesta en escena.

TEMA III: ESTÉTICAS DE CINE

TEMA IV: ANÁLISIS DEL FILM

TEMA V: EL PERSONAJE

5.1. Los actores y los personajes.

TEMA VI: REALIZACIÓN II

6.1. Narrativa audiovisual II: el neorrealismo y la influencia del cine documental.

TEMA VII: POSTPRODUCCIÓN

7.1. La postproducción: el montaje, el etalonaje, el sonido y la música.

TEMA VIII: PRUEBA FINAL

8.1. Prueba final.

6. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Tema I y II	Febrero
Tema III y IV	Marzo
Tema V y VI	Abril
Tema VII y VIII	Mayo

7. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	COMPETENCIAS RELACIONADAS	HORAS PRESENC.	HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Realización de trabajos prácticos que a lo largo del curso proponga el profesor que guiará al alumno en su elaboración a través de las tutorías. Exposición de los mismos	Aprendizaje orientado a proyectos	CB1-CB2-CB3-CB4-CB5- CE2-CE5-CE11-CE16-CE17 CE27,CE28,CE33,CE34	22	1	23
Asistencia a clases magistrales y prácticas programadas por el profesor	Lección magistral Pruebas prácticas en laboratorio	CB1-CB2-CB3-CB4-CB5- CE2-CE16- CE22	15	0	15
Asistencia a tutorías de seguimiento y orientación programadas por el profesor	Contrato de aprendizaje	CB1-CB2-CB3-CB4-CB5-CE2-CE5-CE7-CE17-CE2-CE9-CE11-CE14,CE16,CE17	6	1	7
Preparación de	Aprendizaje orientado	CB1-CB2-CB3-CB4-CB5- CE2-	5	0	5

discursos y debates con su consiguiente exposición pública		CE5-CE7- CE9-CE11-CE14-CE27,CE28,CE33,CE34			
Trabajo del alumno	Aprendizaje orientado	CB1-CB2-CB3-CB4-CB5- CE2-CE11-CE14-CE17-CE22-CE27,CE28,CE33,CE34	0	25	25
TOTAL HORAS			48	27	75

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
La participación activa en clases magistrales y prácticas	Listado de clase, observaciones del profesor	10%
La realización de ejercicios y trabajos	Se valora la capacidad del alumno y el trabajo en equipo	45%
La asistencia a actividades extracurriculares (seminarios, conferencias)	Conferencias, Eventos...	15%
La realización exámenes de autoevaluación, parciales y/o examen final.	Evaluación final teórico-práctica de los conocimientos, competencias y habilidades adquiridos.	30%

CONSIDERACIONES GENERALES ACERCA DE LA EVALUACIÓN:

CONVOCATORIA ORDINARIA

Se realizará a finales de mayo.

Cortometraje realizado de manera individual o por parejas sobre una temática específica.

Se valorarán los siguientes aspectos:

Empleo adecuado del lenguaje de realización en TV.

Creatividad y estilo visual.

Técnicas de narrativa audiovisual aprendidas en clase.

Historia comprensible y entretenida.

La profesionalidad del producto final.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

Se realizará a finales de junio.

Cortometraje realizado de manera individual o por parejas sobre una temática específica.

Se valorarán los siguientes aspectos:

Empleo adecuado del lenguaje de realización en TV.

Creatividad y estilo visual.

Técnicas de narrativa audiovisual aprendidas en clase.

Historia comprensible y entretenida.

La profesionalidad del producto final.

MATRICULA DE HONOR

Para optar a la Matrícula de Honor, el alumno deberá solicitar las directrices oportunas para optar a la Matrícula de Honor.

FALTAS DE ORTOGRAFÍA

En cuanto a las faltas de ortografía en los trabajos escritos, y como regla general, una falta grave supondrá un punto menos en el ejercicio o evaluación. Dos faltas graves dos puntos menos y tres faltas graves un suspenso en el ejercicio o evaluación. Respecto a las faltas de ortografía consideradas leves (acentos y mayúsculas) cada dos faltas leves supondrán una grave con la misma equivalencia.

FALTAS DE INTEGRIDAD EN EL AULA

Las faltas en la Integridad Académica (ausencia de citación de fuentes, plagios de trabajos o uso indebido/prohibido de información durante los exámenes), así como firmar en la hoja de asistencia por un compañero que no está en clase, implicarán la pérdida de la evaluación continua, sin perjuicio de las acciones sancionadoras que estén establecidas por la Universidad.

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

DIEZ PUERTAS, Emeterio. *Narrativa fílmica*. Madrid, Fundamentos, 2006.

Bibliografía complementaria

AUMONT, Jacques. *Historia general del cine*. Madrid, Cátedra, 1995.

BAZIN, André. *¿Qué es el cine?*. Madrid, Rialp, 2001.

BURCH, Noël. *El tragaluz del infinito: contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico*. Madrid, Cátedra, 1987.

CERAM, C. W.; Donato Prunera, trad. *Arqueología del cine*. Barcelona, Destino, 1965.

DUDLEY, Andrew; Alsina Thevenet, D. Trad. *Las principales teorías cinematográficas*. Barcelona, Gustavo Gili, 1981.

FERNÁNDEZ DÍEZ, F.; MARTÍNEZ ABADÍA, J. *La dirección de producción para cine y televisión*. Barcelona, Paidós, 1997.

FERNÁNDEZ-TUBAU, Valentín. *El cine en definiciones*. Barcelona, Ixia Llibres 1994.

GUBERN, Román. *Historia del cine*. Lumen, Barcelona, 1993 (2ª edición).

LUMET, Sidney. *Así se hacen las películas*. Madrid . RIALP. 1993.

RAMOS, Jesús. MARIMON, Joan. *Diccionario incompleto del guion audiovisual*". *Océano* 2003.

RETAMAL, Christian. «¿Por qué la vida no es en Cinemascope?» En *El rapto de Europa*. Nº 7. Madrid. 2005.

RETAMAL, Christian. «Melancolía y modernidad». *Revista de Humanidades*, Nº 10. Universidad Andrés Bello. 2004.

SEGER, Linda; WHETMORE, E. J. *Cómo se hace una película: Del guion a la pantalla*. Teià, Ma non troppo, 2004.

V.V.A.A. *La semilla inmortal*. Barcelona Anagrama. 2002.

V.V.A.A. *El tiempo del héroe*. Barcelona. Paidós. 2004.

10.- OBSERVACIONES

Lectura obligatoria:

DIEZ PUERTAS, Emeterio. *Narrativa fílmica*. Madrid, Fundamentos, 2006.