



## PROYECTO DOCENTE

### ASIGNATURA:

### "Tecnologías de los Nuevos Medios Audiovisuales"

Grupo: Clases Teórico-prácticas de Tecnologías de los Nuevos Medios Audiovisua(994130)

Titulación: Grado en Comunicación Audiovisual

Curso: 2017 - 2018

#### DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA/GRUPO

<b>Titulación:</b>	Grado en Comunicación Audiovisual
<b>Año del plan de estudio:</b>	2010
<b>Centro:</b>	Facultad de Comunicación
<b>Asignatura:</b>	Tecnologías de los Nuevos Medios Audiovisuales
<b>Código:</b>	1920060
<b>Tipo:</b>	Obligatoria
<b>Curso:</b>	3º
<b>Período de impartición:</b>	Segundo Cuatrimestre
<b>Ciclo:</b>	
<b>Grupo:</b>	Clases Teórico-prácticas de Tecnologías de los Nuevos Medios Audiovisua (1)
<b>Créditos:</b>	6
<b>Horas:</b>	150
<b>Área:</b>	Comunicación Audiovisual y Publicidad (Área principal)
<b>Departamento:</b>	Comunicación Audiovisual y Publicidad (Departamento responsable)
<b>Dirección postal:</b>	FACULTAD DE COMUNICACIÓN, C/ AMÉRICO VESPUCIO,S/N 41092 - SEVILLA
<b>Dirección electrónica:</b>	<a href="http://www.departamentocavp.com/">http://www.departamentocavp.com/</a>

#### COORDINADOR DE LA ASIGNATURA

NAVARRETE CARDERO, JOSE LUIS

#### PROFESORADO

1 NAVARRETE CARDERO, JOSE LUIS

## OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

### Objetivos docentes específicos

Competencias básicas:

- B1.- 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.
- B2.- Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos al trabajo o vocación propia de una forma profesional y poseer 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.
- B3.- Que los estudiantes tengan la capacidad para reunir e interpretar datos relevantes en el ámbito de la comunicación, para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- B4.- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- B5.- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades básicas de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Otros objetivos:

- 1.-Conocimiento teórico-práctico y aplicación de las tecnologías aplicadas a los medios de comunicación audiovisuales conociendo sus posibilidades y soportes multimedia e interactivos).
- 2. Comprender los principios que fundamentan las tecnologías de los nuevos medios audiovisuales.
- 3. Reconocer la importancia, funciones e instrumentos de los elementos que conciernen a los procesos tecnológicos y su imbricación con los medios audiovisuales e Internet.
- 4. Capacitar el análisis crítico adecuado del uso de la tecnología y su aplicación a la cultura audiovisual.
- 5. Conocer y aprender el uso de las tecnologías en la era digital.
- 6. Conocer la evolución histórica y conformación progresiva de las nuevas tecnologías.

### Competencias

#### Competencias transversales/genéricas

- G01. Capacidad de adaptación a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales audiovisuales.
- G04. Toma de decisiones: capacidad para acertar al elegir en situaciones de incertidumbre, asumiendo responsabilidades.
- G06. Orden y método: habilidad para la organización y temporalización de las tareas, realizándolas de manera ordenada adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual.
- G07 Conciencia solidaria: respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, así como conocimiento de las grandes corrientes culturales en relación con los valores individuales y colectivos y respecto por los derechos humanos.
- G08. Fomento del espíritu emprendedor.
- G09. Fomento de las garantías de igualdad.

#### Competencias específicas

- E02.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 imprescindible.
- E06. Capacidad para percibir críticamente el nuevo paisaje visual y auditivo que ofrece el universo comunicativo que nos rodea, considerando los mensajes icónicos como fruto de una sociedad determinada, producto de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada.
- E52. Capacidad para aplicar procesos y técnicas implicadas en la organización y gestión de recursos técnicos en cualquiera de los soportes sonoros y visuales existentes.
- E54 Capacidad para recrear el ambiente sonoro de una producción audiovisual o multimedia atendiendo a la intención del texto y de la narración mediante la utilización de banda sonora, efectos sonoros y soundtrack.
- E57 Capacidad para la utilización de las técnicas y procesos en la organización y creación en las diversas fases de la construcción de la producción multimedia y materiales interactivos.

## CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

### Relación sucinta de los contenidos (bloques temáticos en su caso)

1.- Tecnologías de lo nuevos medios audiovisuales. Conceptos básicos.

Planteamientos básicos sobre la significación de las tecnologías de los nuevos audiovisuales en la sociedad actual y, en concreto, en el campo de los medios audiovisuales.

1.1 Sobre las Tecnologías de los Nuevos Medios Audiovisuales.

1.2 Nuevos Medios Audiovisuales y Tecnología. Convergencia tecnológica.

1.3 Nuevos Medios Audiovisuales para nuevos tiempos.

2.- Sobre la Interactividad y la Usabilidad.

Los contenidos audiovisuales actuales se caracterizan por la interactividad y la usabilidad. La interactividad es un proceso de comunicación entre humanos y sistemas informáticos; podría definirse como la capacidad de un sistema para responder a los

requerimientos de los usuarios. Aquí es donde aparece la usabilidad. En la interacción persona-ordenador, la usabilidad se refiere a la claridad y la elegancia con la que se diseña la interacción con un programa de ordenador (un videojuego) o un website.

2.1 Fundamentos básicos de Interactividad.

2.2 Fundamentos básicos de Usabilidad..

2.3 Diseño de una interfaz interactiva desde la usabilidad.

3.- La interactividad en los nuevos medios audiovisuales y su vinculación con la narración de los acontecimientos. El caso del videojuego.

Uno de los propósitos primordiales de todo nuevo medio audiovisual es la construcción de una narración. Los procesos narrativos en los nuevos medios están participados por las nociones de Interactividad y Usabilidad.

3.1 Ludología. Regla y mecánica como principios del videojuego.

3.2 Sustancia de la expresión narrativa y forma de la expresión narrativa en videojuegos narrativos.

3.3 Diseño de un videojuego no narrativo en 3D.

4.- Game Design. Del prototipado de papel al prototipado digital.

La exploración de teorías sobre el diseño de videojuegos. El diseño de juegos es una disciplina que incorpora todos los conceptos estudiados previamente. Prototipado, testeo e iteración en papel de un proyecto videolúdico para su conversión en prototipado digital con base programática.

4.1.- Introducción a las principales teorías de diseño de juegos.

4.2.- Prototipado de un juego en papel.

4.3.- Prototipado digital. Introducción a la programación mediante la realización de un juego 2D.

### Relación detallada y ordenación temporal de los contenidos

Se ha previsto repartir las 15 semanas lectivas de la asignatura entre los cuatro temas en los que se divide la asignatura. Según la importancia de cada uno se les dedicará un determinado tiempo y recursos concretos de la asignatura.

ORDENACIÓN TEMPORAL: SEMANAS Y HORAS PREVISTAS.

Tema 1: semanas 1 y 2. (8 horas).

Tema 2: semanas 3, 4, 5 y 6. (16 horas).

Tema 3: semanas 7, 8, 9, 10 y 11. (20 horas).

Tema 4: semanas 12, 13, 14 y 15. (16 horas).

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

### Relación de actividades formativas del cuatrimestre

#### Clases teóricas

---

**Horas presenciales:** 20.0

**Horas no presenciales:** 0.0

#### Metodología de enseñanza-aprendizaje:

Exposición de los contenidos teóricos de acuerdo al programa, los cuales serán ilustrados con ejemplos prácticos por parte del profesor. De manera que las clases teóricas tienen un gran enfoque práctico.

#### Competencias que desarrolla:

G01. Capacidad de adaptación a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales audiovisuales.

G04. Toma de decisiones: capacidad para acertar al elegir en situaciones de incertidumbre, asumiendo responsabilidades.

G06. Orden y método: habilidad para la organización y temporalización de las tareas, realizándolas de manera ordenada adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual.

G07. Conciencia solidaria: respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, así como conocimiento de las grandes corrientes culturales en relación con los valores individuales y colectivos y respecto por los derechos humanos.

G08. Fomento del espíritu emprendedor.

E02. 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 imprescindible.

E06. Capacidad para percibir críticamente el nuevo paisaje visual y auditivo que ofrece el universo comunicativo que nos rodea, considerando los mensajes icónicos como fruto de una sociedad determinada, producto de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada.

E52. Capacidad para aplicar procesos y técnicas implicadas en la organización y gestión de recursos técnicos en cualquiera de los soportes sonoros y visuales existentes.

E57 Capacidad para la utilización de las técnicas y procesos en la organización y creación en las diversas fases de la construcción de la producción multimedia y materiales interactivos.

### **Prácticas informáticas**

---

**Horas presenciales:** 30.0

**Horas no presenciales:** 0.0

#### **Metodología de enseñanza-aprendizaje:**

- Conocer instrumentos y programas informáticos que posibilitan el uso creativo de contenidos multimedia encaminados a la construcción de mensajes narrativos e interactivos.
- Encontrar el equilibrio entre la praxis pura y el conocimiento aplicado a unos objetivos concretos.
- Sentar unas bases críticas en el uso y aprendizaje de varios programas destinados a generar contenidos multimedia e interactivos.
- Conocer los distintos modos de unir audio, vídeo, texto y lenguaje para generar mensajes con sentido y comprometidos con la ética de nuestro trabajo.

#### **Competencias que desarrolla:**

E02. 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 imprescindible.

E06. Capacidad para percibir críticamente el nuevo paisaje visual y auditivo que ofrece el universo comunicativo que nos rodea, considerando los mensajes icónicos como fruto de una sociedad determinada, producto de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada.

E52. Capacidad para aplicar procesos y técnicas implicadas en la organización y gestión de recursos técnicos en cualquiera de los soportes sonoros y visuales existentes.

E57 Capacidad para la utilización de las técnicas y procesos en la organización y creación en las diversas fases de la construcción de la producción multimedia y materiales interactivos.

### **Prácticas de campo**

---

**Horas presenciales:** 10.0

**Horas no presenciales:** 0.0

#### **Metodología de enseñanza-aprendizaje:**

- Escribir y reflexionar sobre el uso de las tecnologías de los nuevos medios audiovisuales en nuestra vida cotidiana.
- Asimilar las bondades de las tecnologías de los medios audiovisuales y discernir sus verdaderos efectos.

#### **Competencias que desarrolla:**

E02. 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 imprescindible.

E06. Capacidad para percibir críticamente el nuevo paisaje visual y auditivo que ofrece el universo comunicativo que nos rodea, considerando los mensajes icónicos como fruto de una sociedad determinada, producto de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada.

E52. Capacidad para aplicar procesos y técnicas implicadas en la organización y gestión de recursos técnicos en cualquiera de los soportes sonoros y visuales existentes.

E57 Capacidad para la utilización de las técnicas y procesos en la organización y creación en las diversas fases de la construcción de la producción multimedia y materiales interactivos.

Tutorías colectivas de contenido programado

### Tutorías colectivas de contenido programado

---

Horas presenciales: 0.0

Horas no presenciales: 45.0

#### Metodología de enseñanza-aprendizaje:

- Tutorizar el proyecto final de la asignatura. En función de la envergadura del mismo, los trabajos podrán desarrollarse en grupos que serán tutelados por el profesor.

#### Competencias que desarrolla:

- G01. Capacidad de adaptación a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales audiovisuales.
- G04. Toma de decisiones: capacidad para acertar al elegir en situaciones de incertidumbre, asumiendo responsabilidades.
- G06. Orden y método: habilidad para la organización y temporalización de las tareas, realizándolas de manera ordenada adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual.
- G07. Conciencia solidaria: respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, así como conocimiento de las grandes corrientes culturales en relación con los valores individuales y colectivos y respecto por los derechos humanos.
- G08. Fomento del espíritu emprendedor.

### Tutorías individuales de contenido programado

---

Horas presenciales: 0.0

Horas no presenciales: 45.0

#### Metodología de enseñanza-aprendizaje:

- Hacer un seguimiento exhaustivo de los proyectos individuales llevados a cabo por los alumnos, tanto del proyecto final como de las reflexiones obligatorias que deben entregar al profesor.

#### Competencias que desarrolla:

- G01. Capacidad de adaptación a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales audiovisuales.
- G04. Toma de decisiones: capacidad para acertar al elegir en situaciones de incertidumbre, asumiendo responsabilidades.
- G06. Orden y método: habilidad para la organización y temporalización de las tareas, realizándolas de manera ordenada adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual.
- G07. Conciencia solidaria: respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, así como conocimiento de las grandes corrientes culturales en relación con los valores individuales y colectivos y respecto por los derechos humanos.
- G08. Fomento del espíritu emprendedor.

## BIBLIOGRAFÍA E INFORMACIÓN ADICIONAL

### Bibliografía general

#### *Cybertext: perspectives on ergodic literature*

---

**Autores:** Aarseth, E. J. **Edición:** JHU Press.

**Publicación:** 1997 **ISBN:**

#### *Imperio@ play: videojuegos y capitalismo global. VV. AA. Extra Life, 10 Videojuegos que han revolucionado la cultura contemporánea*

---

**Autores:** Dyer-Whiteford, N., & De Peuter, G. **Edición:** Errata Naturae

**Publicación:** 2012 **ISBN:**

#### *Rise of the videogame zinesters: How freaks, normals, amateurs, artists, dreamers, drop-outs, queers, housewives, and people like you are taking back an art form*

---

**Autores:** Anthropy, A. **Edición:** . Seven Stories Press

**Publicación:** 2012 **ISBN:**

### Bibliografía específica

---

***The Art of Game Design: A book of lenses***

---

<b>Autores:</b>	Schell, J.	<b>Edición:</b>	CRC Press
<b>Publicación:</b>	2014	<b>ISBN:</b>	

***Gaming: Essays on algorithmic culture (Vol. 18).***

---

<b>Autores:</b>	Galloway, A. R.	<b>Edición:</b>	Galloway, A. R.
<b>Publicación:</b>	2006	<b>ISBN:</b>	

***Hamlet en la holocubierta: el futuro de la narrativa en el ciberespacio.***

---

<b>Autores:</b>	Murray, J.	<b>Edición:</b>	Paidós
<b>Publicación:</b>	1999	<b>ISBN:</b>	

***Persuasive games: The expressive power of videogames***

---

<b>Autores:</b>	Bogost, I.	<b>Edición:</b>	Mit Press
<b>Publicación:</b>	2007	<b>ISBN:</b>	

***Unity 3D Game Development by Example Beginner's Guide.***

---

<b>Autores:</b>	Ryan Henson Creighton.	<b>Edición:</b>	PacktPub
<b>Publicación:</b>	2011	<b>ISBN:</b>	

***Unity Game Development Scripting***

---

<b>Autores:</b>	Kyle D'Aoust	<b>Edición:</b>	PacktPub
<b>Publicación:</b>	2014	<b>ISBN:</b>	

## SISTEMAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

### *Sistema de evaluación*

***Examen de contenidos teóricos y prácticos estudiados en el programa de la asignatura.***

---

La evaluación consistirá por adecuación a lo explicitado en la Memoria de Verificación del Título:

- 1.- Un examen teórico práctico de los contenidos aprendidos durante el aprendizaje de habilidades y destrezas de los diferentes softwares utilizados en la asignatura (40%).
  - 2.- Un trabajo consistente en la creación de un videojuego en 3D (30%).
  - 3.- Un trabajo consistente en la creación de un videojuego en 2D (30%).
- Participación en clase. Este porcentaje puede sumarse a los anteriores en el caso de no llegar al 100%.
- 4.- Participación en clase (10%).
  - 5.- Colaboración en foros, blogs, wikis (10%).
  - 6.- Trabajos voluntarios: crítica de videojuegos, análisis comparativos entre obras literarias y videolúdicas, etc. (10%).

### *Criterios de calificación*

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y PUNTUACIÓN MÁXIMA OBTENIDA EN LOS APARTADOS DEL SISTEMA DE EVALUACIÓN:  
2016/2017

1.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL VIDEOJUEGO 3D (3 puntos máximo):

- a.- Colisiones y SetActive correctamente implementados en todos los casos: 1 punto.
- b.- Ejecución del temporizador: 0.5 puntos.
- c.- Implementación de audios: 0.5 puntos.
- d.- Diseño: 1 punto.

2.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL VIDEOJUEGO 2D (3 puntos máximo):

- a.- Implementación del personaje: 0.5 puntos.
- b.- Elementos móviles del escenario. Plataformas, enemigos o similares: 0.5 puntos.
- c.- Tránsito entre escenas: 0.5 puntos.
- d.- Establecimiento de Killzone: 0.5 puntos.
- e.- Funcionamiento de la barra de vida: 0.5 puntos.
- f.- Torretas enemigas o similares, lanzamiento de proyectiles. Colisiones: 0.5 puntos.
- g.- Puzzles (puertas activas y desactivadas, bombas, etc.): 0.5 puntos.
- h.- Diseño del juego: 0.5 puntos.

3.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL EXAMEN (3 puntos máximo):

- a.- El alumno se ha presentado pero no ha contestado correctamente el ejercicio práctico: 1.5 punto.
- b.- El alumno se ha presentado y ha hecho correctamente el ejercicio práctico: 3 puntos.
- c.- El alumno se ha presentado y no ha contestado correctamente el ejercicio teórico: 1.5 puntos.
- d.- El alumno se ha presentado y ha contestado correctamente el ejercicio teórico: de 1.5 a 3 puntos.

4.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL TRABAJO VOLUNTARIO (1 punto máximo):

- a.- El alumno ha elaborado la encuesta (por tanto, ha leído/visto/jugado las obras): 1 punto.
- b.- El alumno ha elaborado la crítica de UN JUEGO: 1 punto.
- c.- El alumno no ha elaborado la encuesta. El alumno no ha elaborado la crítica: 0 puntos.

## CALENDARIO DE EXÁMENES

Consulte al Centro para obtener información sobre el calendario de exámenes.

## TRIBUNALES ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN Y APELACIÓN

<b>Presidente:</b>	ENRIQUE JOSE SANCHEZ OLIVEIRA
<b>Vocal:</b>	MONICA BARRIENTOS BUENO
<b>Secretario:</b>	SEBASTIAN TALAVERA SERRANO
<b>Primer suplente:</b>	JESUS JIMENEZ VAREA
<b>Segundo suplente:</b>	FRANCISCO JAVIER TORRES SIMON
<b>Tercer suplente:</b>	JUAN JOSE VARGAS IGLESIAS

## ANEXO 1:

### HORARIOS DEL GRUPO DEL PROYECTO DOCENTE

Los horarios de las actividades no principales se facilitarán durante el curso.

**GRUPO: Clases Teórico-prácticas de Tecnologías de los Nuevos Medios Audiovisua (994130)**

---

#### Calendario del grupo

**CLASES DEL PROFESOR: NAVARRETE CARDERO, JOSE LUIS**

---

#### Martes

<b>Fecha:</b>	Del 06/02/2018 al 04/06/2018	<b>Hora:</b>	De 08:30 a 10:30
<b>Aula:</b>	AULA INFORMÁTICA MAC-2		

**Jueves**

---

**Fecha:** Del 06/02/2018 al 04/06/2018

**Hora:** De 10:30 a 12:30

**Aula:** AULA INFORMÁTICA MAC-2