

TITULACIÓN: GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

1. DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Nombre: **GÉNEROS Y FORMATOS AUDIOVISUALES**

Curso: CUARTO

Semestre: SEGUNDO

Tipo (Formación Básica/Obligatoria/Optativa): Optativa

Horas de clase semanales: 4 horas Créditos totales (ECTS): 6

Año del Plan de Estudio:

Profesor: Dr. Sergio Toledo Aral

Dirección electrónica: Sergio.toledo@eusas.es

2. DESCRIPTORES

Es una asignatura de estudio crítico y sobre todo de carácter muy práctico. Cuando el alumno conozca los mecanismos de generación de un formato podrá aplicar su creatividad en la puesta en marcha de los mismos.

Se plantea la conceptualización y el análisis de los formatos, desde la idea hasta su materialización en un producto determinado emitido por televisión convencional, on-line, bajo demanda, una aplicación, Internet, smartphone, tablets, Se realizará una introducción a los conceptos, lenguajes, métodos, técnicas, tecnologías y procesos de creación para la producción de nuevos contenidos audiovisuales.

El fomento de la creatividad es un punto muy importante para profundizar en la creación de formatos reales y adaptados a las necesidades de un mercado en constante evolución.

3. SITUACIÓN

Conocimientos y destrezas previos:

Los propios del Grado.

Recomendaciones y consejos de interés:

Sin comentarios

Adaptaciones para estudiantes con necesidades especiales:

Se aconseja para los extranjeros el manejo fluido del español .

4. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

OBJETIVOS:

- Conferir al alumnado los conocimientos y los métodos de aplicación de las técnicas y procesos de diferenciación de géneros y formatos audiovisuales, tanto en el cine como en televisión, vídeo y multimedia.
- Conseguir que el alumnado conozca, identifique y sepa aplicar los recursos, elementos, métodos y procedimientos de los procesos de construcción y diferenciación de géneros y formatos audiovisuales.
- Fomentar la creatividad en aspectos no tratados en las asignaturas obligatorias, en lo relativo a la generación de nuevos formatos o nuevos géneros audiovisuales,
- Enseñar los diferentes mecanismos y elementos de la construcción en la innovación de formatos dentro de los diferentes géneros y medios audiovisuales.

COMPETENCIAS:

Competencias específicas:

E41-Adquisición de modelos de enseñanza para el fomento de la lectura crítica de los medios audiovisuales.

E09-Desarrollo de habilidades para la generación de nuevos formatos y géneros audiovisuales.
E25-Capacidad para diseñar y comunicar ideas propias, así como trabajar en equipo y saber integrarse en un proyecto común destinado a la obtención de resultados

Competencias genéricas:

G02-Capacidad de trabajo en equipo audiovisual 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.

G03-Capacidad para asumir riesgos expresivos y temáticos en el marco de las disponibilidades y plazos de la producción audiovisual, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.

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

G05-Práctica sistemática de autoevaluación crítica de resultados: valoración de la importancia de corregir y ajustar constantemente los errores cometidos en los procesos creativos u organizativos de las producciones audiovisuales.

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 respeto por los derechos humanos.

G09-Fomento de las garantías de igualdad.

5. CONTENIDOS O BLOQUES TEMÁTICOS

1. Introducción al concepto de género y formato
2. Los géneros y formatos clásicos en el audiovisual
3. Creatividad e innovación: más allá de las fórmulas clásicas
4. La creatividad y sus técnicas
5. Generación de nuevos formatos

6. TEMARIO DESARROLLADO

Tema 1: La Creatividad

- 1.1 Teorías sobre la creatividad
- 1.2 Etapas del proceso creativo
- 1.3 Técnicas de creatividad
- 1.4 Hábitos y costumbres para una actitud creativa
- 1.5 La creatividad vista por profesionales, pensadores, creativos e investigadores.

Tema 2: Los Formatos

- 2.1 Creador y creativo
- 2.2 El proceso de creación: desde la idea hasta el programa, pasando por el formato.
- 2.3 El book del formato.
- 2.4 La receta del programa de éxito (método STA ,...). Coeficiente de confluencia.
- 2.5 La venta de formatos. Las claves del pitching.

Tema 3: Sociedad digital y cultura audiovisual.

- 3.1 Introducción.
- 3.2 Internet y su relación con lo audiovisual.
- 3.3 Cultura participativa y modelos de creación colectiva.

- 3.4 El espectador del escenario digital.
- 3.5 La narrativa en el mundo audiovisual.

Tema 4: Nuevos formatos y grandes conceptos del audiovisual actual.

- 4.1 Nuevos formatos de ficción
- 4.2 *Transmedia* y *Storytelling*.
- 4.3 Nuevos formatos en las redes sociales
- 4.4 *Social Tv* y Televisión conectada
- 4.5 Las plataformas

Tema 5: Los Géneros

- 5.1 Introducción
- 5.2 Evolución de los géneros televisivos
- 5.3 Nacimiento y desarrollo de los géneros cinematográficos

7. METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DOCENTES

METODOLOGÍA

El contenido de la asignatura se imparte desde una metodología que integra la teoría y la práctica. De las cuatro horas semanales se procurará que dos sean teóricas y otras dos prácticas.

La teoría se fundamenta en exposiciones de temas teóricos impartidos por el docente, que se verán implementados por ejemplos y ejercicios relacionados con la materia (ejercicios de creatividad, creatividad aplicada a los formatos, análisis de programas y formatos, videos de formatos nacionales e internacionales, vídeos de formatos que no han visto la luz, ponencias nacionales e internacionales, ejemplos de desarrollo de formatos de alumnos de otras universidades españolas...). La participación del alumno en el debate creativo y análisis es fundamental en la asignatura.

Se intentará la visita a algún centro de producción creativo para que el alumno observe la realidad del mundo audiovisual.

En la fase práctica vamos a estimular la asimilación de conceptos mediante dos fórmulas:

A) una hora a la semana los alumnos divididos en grupos (analizarán formatos de televisión, videojuegos, harán estudios comparativos de programas, ficciones,...) tienen que exponer a toda la clase las conclusiones de sus estudios.

B) Trabajos fin de curso: los grupos ya constituidos deberán presentar al docente por escrito y defender ante la clase mediante "Pitching", un proyecto original de formato de entretenimiento y otro de ficción. Para ello deberán aplicar todas las técnicas creativas, estudios de audiencia, recursos de venta,... que consideren oportuno. Estos trabajos son de carácter obligatorio.

Trabajo audiovisual. Cada grupo puede realizar una de estas obras: Promo de venta de un formato, campaña de publicidad spot, promo de proyecto transmedia, storytelling, episodio de webserie, elaboración de un formato para hacerlo en plató o grabado,...

El profesor coordinará con los diferentes grupos de alumnos y el trabajo a realizar.

TÉCNICAS DOCENTES

Exposición y debate. Sesiones prácticas. Visitas a centros de producción audiovisual..

8. TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

Método A

Para superar la asignatura el alumnado deberá asistir a las clases teóricas y a las sesiones prácticas. (70% mínimo de asistencia)

La evaluación para los alumnos que asistan regularmente a clase es totalmente práctica. Constará de 4 partes.

A) Asistencia y exposición semanal de los trabajos encargados por el profesor (40%). La nota máxima es de 4 puntos.

B) Trabajos fin de curso en grupos (60%):

- Creación de una memoria de Formato audiovisual original (Pitching del formato) (20%). El trabajo además de ser entregado al profesor, deberá ser expuesto y defendido en el aula. La nota máxima es de 2 puntos.

- Creación de una memoria de Serie de ficción original (Pitching de la serie) (20%). El trabajo además de ser entregado al profesor, deberá ser expuesto y defendido en el aula. La nota máxima es de 2 puntos.

- Trabajo audiovisual Storytelling (20%). El video se expondrá y defenderá en clase. La nota máxima será de 2 puntos.

Método B

Los alumnos que no asistan a clase, tendrán:

a) Un examen final del temario de la asignatura. (40% de la nota. 4 puntos) Este examen versará sobre los temas del programa académico y su aplicación práctica. Se compondrá de dos preguntas teóricas y una práctica (creación de un formato, análisis comparativo,...). Por lo tanto, el examen teórico estará aprobado cuando la nota esté comprendida entre un mínimo de 2 puntos y un máximo de 4 puntos. Para poder superar la asignatura es IMPRESCINDIBLE APROBAR EL EXAMEN TEÓRICO. Una vez que esto haya ocurrido, a esta nota se le sumará la calificación obtenida en la parte práctica y el total deberá ser igual o superior a 5 puntos.

b) Trabajos fin de curso en grupos (60%):

- Creación de una memoria de Formato audiovisual original (Pitching del formato) (20%). El trabajo además de ser entregado al profesor, deberá ser expuesto y defendido en el aula. La nota máxima es de 2 puntos.

- Creación de una memoria de Serie de ficción original (Pitching de la serie) (20%). El trabajo además de ser entregado al profesor, deberá ser expuesto y defendido en el aula. La nota máxima es de 2 puntos.

- Trabajo audiovisual Storytelling (20%). El video se expondrá y defenderá en clase. La nota máxima será de 2 puntos..

En las siguientes convocatorias (segunda y tercera) se aplicará el método B (los trabajos grupales se harán individualmente).

HAY QUE PRESTAR ESPECIAL ATENCIÓN A LAS REGLAS DE ORTOGRAFÍA, YA QUE SE RESTARÁN PUNTOS POR FALTAS GRAVES EN EL EXAMEN TEÓRICO Y EN LOS TRABAJOS PRÁCTICOS.

INFORMACIÓN SOBRE EL PLAGIO

1. EUSA fomentará el respeto a la propiedad intelectual y transmitirá a los estudiantes que el plagio es una práctica contraria a los principios que rigen la formación universitaria. Para ello procederá a reconocer la autoría de los trabajos y su protección de acuerdo con la propiedad intelectual según establezca la legislación vigente.

2. El plagio, entendido como la presentación de un trabajo u obra hecho por otra persona como propio o la copia de textos (escritos y audiovisuales) sin citar su procedencia y dándolos como de elaboración propia, conllevará automáticamente la calificación numérica de cero en la asignatura independientemente del resto de las calificaciones que el estudiante hubiera obtenido.

3. Los trabajos y materiales entregados por parte de los estudiantes tendrán que ir firmados con una declaración explícita en la que se asume la originalidad del trabajo, entendida en el sentido de que no ha utilizado fuentes sin citarlas debidamente.

Ejemplo:

Yo,.....con DNI..... y mayor de edad, declaro la originalidad del presente trabajo y asumo que todas las fuentes usadas están debidamente citadas y referenciadas.

Fdo:.....

9. BIBLIOGRAFÍA Y OTRAS FUENTES DE INFORMACIÓN

ESPECÍFICA

- Contenidos audiovisuales 2.0 (VII jornadas profesionales) (2010). Fundación Audiovisual de Andalucía, Sevilla.
- Berelowitz, M.: "Transmedia Rising". JWT 2011.
- De Bono, E. : "Seis sombreros para pensar". Paidós, Barcelona, 2008.
- Gordillo, I. : " La hipertelevisión: géneros y formatos. CIESPAL, Quito 2009.
-----: "Manual de narrativa televisiva". Síntesis, Madrid 2009.
- Jenkins, H.: "Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación". Paidós, Barcelona – Buenos Aires – México 2008.
- Pérez, O. "El arte de entretenimiento". Laertes, Barcelona 2015.
- Quiles, A. " Nuevos formatos de cine digital". Ma non troppo, 2019.
- Rodríguez Ramírez, F.: "Contenidos Audiovisuales (Todo lo que hay que saber)". Wolters Kluwer, Madrid, 2013.
- Saló, G.: "¿Qué es eso del formato? Cómo nace y se desarrolla un programa de televisión", Gedisa, Barcelona 2003
- Toledo, S. : "Cómo crear un programa de televisión. Creatividad y su aplicación a lo audiovisual", Laertes, Barcelona 2012.
- VV.AA." Los Nuevos lenguajes audiovisuales", Tirant, Valencia 2022.

GENERAL

- Aguado, E.: "Internet , televisión y nuevos hábitos de consumo: horizontes y tendencias". Proyecto fin de carrera. Universidad Carlos III de Madrid, 2011.
- Adelantado, E. : " El impacto de la convergencia y la innovación en los formatos de entretenimiento móvil" UOC, Barcelona 2010.
- Bourdieu, P. : " Sobre la televisión". Anagrama, Barcelona 1997.
- Gil, V. y Romero, F.: "Claves para entender al consumidor español de la nueva generación". Ediciones Gestión 2000, Madrid 2008.
- Monzonillo, J.M. : "La televisión etiquetada: nuevas audiencias, nuevos negocios". Ariel, Madrid 2011.
- Salgado Losada, A.(coord.): "Creatividad en Televisión. Entretenimiento y Ficción. Fragua, Madrid 2010.
- Scolari, C.A. : " Narrativas transmedia: cuando los medios cuentan". Ediciones Deusto, 2013.

OTRAS FUENTES DE INFORMACIÓN (DIRECCIONES DE INTERNET)

- www.aimc.es
- www.kantarmedia.es
- www.rtve.es
- www.telecinco.es
- www.antena3.es
- www.cuatro.es
- www.lasexta.es
- www.forta.es

- www.barloventocomunicacion.es
- www.geca.es
- www.vertele.com
- www.formulatv.com
- www.canalsur.es
- <https://www.panoramaaudiovisual.com/>
- <https://www.audiovisual451.com/>