

**Anexo I. Impreso de SOLICITUD de modificaciones en el plan de estudios.**

## IMPRESO DE SOLICITUD DE MODIFICACIONES

### 1. DATOS DE LA UNIVERSIDAD Y EL TÍTULO QUE PRESENTA LA SOLICITUD DE MODIFICACIÓN

De conformidad con el Real Decreto 1393, de 29 de octubre de 2007, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales

<b>UNIVERSIDAD/ES SOLICITANTE/S</b>	Universitat de Girona
<b>ID DEL TÍTULO</b>	
<b>DENOMINACIÓN DEL TÍTULO VERIFICADO</b>	Grado en Audiovisuales y multimedia
<b>FECHA DE VERIFICACIÓN</b>	
<b>RAMA DE CONOCIMIENTO EN LA QUE FUE VERIFICADO</b>	Ciencias sociales y jurídicas
<b>CENTRO/S DONDE SE IMPARTE EL TÍTULO</b>	Escola Universitària ERAM

<b>REPRESENTANTE LEGAL (nombre y denominación del cargo)</b>			
Gerente			
<b>1º Apellido</b>	<b>2º Apellido</b>	<b>Nombre</b>	<b>N.I.F.</b>
Bosch	Roura	Eduard	40247370S

<b>RESPONSABLE DEL TÍTULO (nombre y denominación del cargo)</b>			
Director			
<b>1º Apellido</b>	<b>2º Apellido</b>	<b>Nombre</b>	<b>N.I.F.</b>
Bisbe	Fraixinó	Miquel	40322023X

#### DIRECCIÓN PARA LA NOTIFICACIÓN (Art.59.2 de la Ley 30/92, modificada por la ley 4/99)

A los efectos de la práctica de la **NOTIFICACIÓN** de todos los procedimientos relativos a la presente solicitud, las comunicaciones se dirigirán a la dirección que figure en el presente apartado.

<b>DIRECCIÓN A EFECTOS DE NOTIFICACIÓN</b>			
<b>Dirección Postal</b>	<b>Código Postal</b>	<b>Ciudad</b>	<b>Provincia</b>
<b>CC.AA</b>	<b>Correo electrónico</b>	<b>Fax</b>	<b>Teléfono</b>

## **PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES**

De acuerdo con lo previsto en la Ley Orgánica 5/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal, se informa de que los datos solicitados en este impreso son necesarios para la tramitación de la solicitud y podrán ser objeto de tratamiento automatizado. La responsabilidad del fichero automatizado corresponde al Consejo de Universidades. Los solicitantes, como cedentes de los datos podrán ejercer ante el Consejo de Universidades los derechos de información, acceso, rectificación y cancelación a los que se refiere el Título III de la citada Ley 5/1999, sin perjuicio de lo dispuesto en otra normativa que ampare los derechos como cedentes de los datos de carácter personal.

El solicitante declara conocer los términos de la convocatoria y se compromete a cumplir los requisitos de la misma, consintiendo expresamente la notificación por medios telemáticos a los efectos de lo dispuesto en el artículo 59 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, en su versión dada por la Ley 4/1999, de 13 de enero.

El solicitante declara que los subcriterios que señala en el apartado 2 de este anexo (ASPECTOS DE LA MEMORIA QUE SE PRETENDEN MODIFICAR Y LA JUSTIFICACIÓN DE LOS MISMOS) son los únicos sobre los que se solicita modificación y que aparecerán desarrollados en la nueva versión de la memoria presentada, no pudiendo realizar ningún otro cambio que no se haya señalado en el apartado citado.

En Girona a 20 de Octubre de 2010

El Representante legal de la Universidad:

Fdo:

Cargo:

**SR. PRESIDENTE DEL CONSEJO DE UNIVERSIDADES**



## 2. ASPECTOS DE LA MEMORIA QUE SE PRETENDEN MODIFICAR Y LA JUSTIFICACIÓN DE LOS MISMOS

**Realice una descripción general de la modificación/es que desea realizar**  
*debe superar los 2500 caracteres)*

(no

Se modifican cuatro puntos de la memoria presentada.

Estos dos puntos son una simple actualización de la memoria presentada a las nuevas normativas aprobadas por la Universitat de Girona.

.- 1- Descripción del título :

1.5 Número mínimo de créditos europeos de matrícula por estudiante y periodo lectivo y, en su caso, normas de permanencia.

.- 4- Acceso y admisión de estudiantes :

4.1 Información previa a la matriculación y procedimiento de acogida y orientación de los estudiantes de nuevo ingreso. Apartado Vías y requerimientos de acceso al título

Los dos puntos siguientes son una modificación de la memoria para actualizarla al Real Decreto 861/2010 según la nueva redacción del artículo 6 de reconocimiento de créditos.

Con el objetivo de reconocer los créditos del título propio de Graduado en Realización Audiovisual y Multimedia (GRAM) de la Universitat de Girona, que se extingue y será sustituido por el título oficial de Grado en Audiovisual y Multimedia (GAM).

.- 10- Calendario de implantación :

10.2 Procedimiento de adaptación, en su caso, de los estudiantes de los estudios existentes al nuevo plan de estudios.

10.3 Enseñanzas que se extinguen



**Apartados de la memoria**

**Breve descripción de la modificación, en su caso.**  
*(no debe superar los 500 caracteres.)*

**1. Descripción del título**

1.1 Denominación.

1.2 Universidad solicitante, y centro responsable de las enseñanzas conducentes al título, o en su caso, departamento o instituto.

1.3 Tipo de enseñanza de qué se trata (presencial, semipresencial, a distancia, etc.).

<p>1.4 Número de plazas de nuevo ingreso ofertadas (estimación para los primeros 4 años).</p>	
<p>1.5 Número mínimo de créditos europeos de matrícula por estudiante y periodo lectivo y, en su caso, normas de permanencia.</p>	<p>Modificación por adaptación a la nueva normativa aprobada por la Universitat de Girona.</p>
<p><b>Apartados de la memoria</b></p> <p>1.6 Resto de información necesaria para la expedición del Suplemento Europeo al Título de acuerdo con la normativa vigente.</p>	<p><b>Breve descripción de la modificación, en su caso.</b> (no debe superar los 500 caracteres )</p>

<b>2. Justificación</b>	
2.1 Justificación del título propuesto argumentando el interés académico, científico o profesional del mismo.	
2.2 En el caso de títulos de Graduado/a: Referentes externos a la universidad proponente que avalen la adecuación de la propuesta a criterios nacionales o internacionales para títulos de similares características académicas	
<b>3. Objetivos</b>	
3.1 Competencias generales y específicas	



<p>3.2 Competencias básicas en el caso del Grado</p>	
<p><b>4. Acceso y admisión de estudiantes</b></p>	
<p>4.1 Información previa a la matriculación y procedimientos de acogida y orientación de los estudiantes de nuevo ingreso</p>	<p>Modificación del apartado vías y requerimientos de acceso al título por adaptación a la nueva normativa aprobada por la Universitat de Girona.</p>
<p>4.2 Condiciones o pruebas de acceso especiales</p>	

<b><i>Apartados de la memoria</i></b>		<b><i>Breve descripción de la modificación, en su caso. - (no debe superar los 500 caracteres.)</i></b>
4.3 Apoyo y orientación a los estudiantes matriculados		
4.4 Transferencia y reconocimiento de créditos		
<b><i>5.1 Estructura de las enseñanzas.</i></b>		<b><i>5. Planificación de las enseñanzas</i></b>

<p>5.2 Procedimientos para la organización de la movilidad de los estudiantes propios y de acogida.</p>	
<p>5.3 Módulos o materias de enseñanza-aprendizaje.</p>	
<p><b>6. Personal académico</b></p>	
<p>6.1 Profesorado y otros recursos humanos necesarios y disponibles.</p>	
<p>6.2 De los recursos humanos disponibles, se indicará, al menos, su categoría académica, su vinculación a la Universidad y su experiencia docente e investigadora o profesional.</p>	

<b>7. Recursos materiales y servicios</b>	
7.1 Medios materiales y servicios disponibles.	
7.2 Previsiones de adquisición de medios materiales y servicios.	
<b>8. Resultados de aprendizaje</b>	
<b>Apartados de la memoria</b>	<b>Breve descripción de la modificación, en su caso.-</b> <i>(no debe superar los 500 caracteres.)</i>
8.1 Estimación de los valores cuantitativos para los indicadores y su justificación.	

<p>8.2 Procedimiento general de la universidad para valorar el progreso y los resultados de aprendizaje de los estudiantes.</p>	
<p><b>9. Sistema de garantía de la calidad</b></p>	
<p>9.1 Responsables del sistema de garantía de calidad del plan de estudios</p>	
<p>9.2 Procedimientos de evaluación y mejora de la calidad de la enseñanza y el profesorado</p>	
<p>9.3 Procedimientos para garantizar la calidad de las prácticas externas y los programas de movilidad</p>	

<p>9.4 Procedimientos de análisis de la inserción laboral de los graduados y de la satisfacción con la formación recibida</p>	
<p>9.5 (Criterios específicos de extinción del título)</p>	
<p><b>10. Calendario de implantación</b></p>	
<p>10.1 Cronograma de implantación</p>	
<p>10.2 Procedimiento de adaptación, en su caso, de los estudiantes de los estudios existentes al nuevo plan de estudios.</p>	<p>Modificación de la memoria por actualizarla al Real decreto 861/2010 a la nueva redacción del artículo 6 de reconocimiento de créditos.</p> <p>El objetivo es crear una tabla de reconocimiento de los créditos del título propio del Graduado en Realización Audiovisual y Multimedia (GRAM) de la Universitat de Girona, al título oficial del Grado en Audiovisual y Multimedia (GAM).</p>



10.3 Enseñanzas que se extinguen	<p>Modificación de la memoria por actualizarla al Real decreto 861/2010 a la nueva redacción del artículo 6 de reconocimiento de créditos.</p> <p>Presentar una tabla de extinción del título propio del Graduado en Realización Audiovisual y Multimedia ( GRAM )</p>
----------------------------------	--

Todas las modificaciones en un plan de estudios deberán ser notificadas por medio de este Impreso de solicitud de modificación. Por lo que aquellas modificaciones que no se notifiquen por esta vía no tendrán los efectos previstos en los artículos 27 y 28 del Real Decreto 1393/2007, de ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales.

MEMORIA PARA LA SOLICITUD DEL TÍTULO OFICIAL DE  
GRADO EN AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA POR LA UNIVERSIDAD DE GIRONA, EN  
LA RAMA DE CIENCIAS SOCIALES Y JURÍDICAS

Documento realizado por Escuela Universitaria ERAM

Girona, 6 de junio de 2008

## Índice

- 1. Descripción del título**
- 2. Justificación**
- 3. Objetivos**
- 4. Acceso y admisión de estudiantes**
- 5. Planificación de la enseñanza**
- 6. Personal académico**
- 7. Recursos materiales y servicios**
- 8. Resultados previstos**
- 9. Sistema de garantía de calidad**
- 10. Calendario de implantación**

## 1. Descripción del título

### 1.1. Denominación

Grado en Audiovisual y Multimedia por la Universidad de Girona en la rama de ciencias sociales y jurídicas.

### 1.2. Universidad solicitante y centro responsable

Universidad de Girona  
Centro adscrito Escuela Universitaria ERAM

### 1.3. Tipo de enseñanza

Presencial

### 1.4. Número de plazas de nuevo ingreso que se ofrecen

<b>Plazas</b>	50	50	50	50
<b>Año</b>	08/09	09/10	10/11	11/12

El número de plazas que se ofrecen se ha determinado después de analizar las características de nuestros estudios y los factores socioeconómicos de nuestro entorno. Las 50 plazas ofrecidas durante los primeros años corresponden al número adecuado para iniciar estos estudios.

Las características de nuestros estudios hacen que las clases prácticas requieran la disponibilidad de diverso material audiovisual. El hardware y el software específico para cada alumno, así como las cámaras, los equipos de iluminación, sonido y otros determinan, como óptima, la cantidad de 25 personas para formar los grupos.

Dado el tejido industrial de la provincia de Girona, la experiencia nos ha demostrado que el mercado laboral de nuestro entorno puede absorber sin dificultades a los graduados que estimamos saldrán por año.

### 1.5. Número de créditos y requisitos de matriculación

Número de créditos del título: 240 créditos

Número mínimo de créditos europeos de matrícula por estudiante, periodo lectivo y normas de permanencia:

### Normativa general de la Universidad de Girona (UdG)

Los estudiantes que se matriculen por vez primera en unos estudios deben matricularse exclusivamente de los créditos de primer curso. Como mínimo tienen que matricularse de 30 créditos.

Exceptuando el primer año, los estudiantes deben matricularse de un mínimo de 24 créditos, salvo que el número de créditos pendientes para finalizar los estudios sea inferior o que los requisitos de matriculación en los estudios lo impidan.

Para continuar los mismos estudios, todos los estudiantes tienen que superar en los dos primeros años académicos asignaturas o módulos con un valor total mínimo de 30 créditos. En caso contrario, no podrán continuar estos estudios en la UdG. A estos efectos no computan los créditos reconocidos.

Los estudiantes que se han matriculado por primera vez en unos estudios y en el primer año académico no aprueben 30 créditos sólo podrán matricularse en el segundo año académico de créditos de primer curso.

Los estudiantes disponen de tres convocatorias de calificación para superar cada asignatura o módulo (se establece una convocatoria de calificación por año académico). En caso de que el estudiante no supere la asignatura o módulo en la tercera convocatoria podrá solicitar una cuarta y última convocatoria de gracia a la dirección del centro docente que, debidamente informada, la tramitará a la Comisión Académica i de Convalidaciones para que elabore la correspondiente propuesta de resolución del rector o rectora.

Las normas de permanencia vigentes se pueden consultar en la página web que se indica a continuación:

<http://www.udg.edu/Informacioacademica/Normatives/Permanenciaiprogressioenestudisdegrau/tabid/13309/language/es-ES/Default.aspx>

1.6. Resto de información necesaria para expedir el suplemento europeo al título

Rama: ciencias sociales y jurídicas

Naturaleza de la universidad: pública

Naturaleza del centro: fundación privada, centro adscrito

Lenguas utilizadas: catalán, castellano e inglés

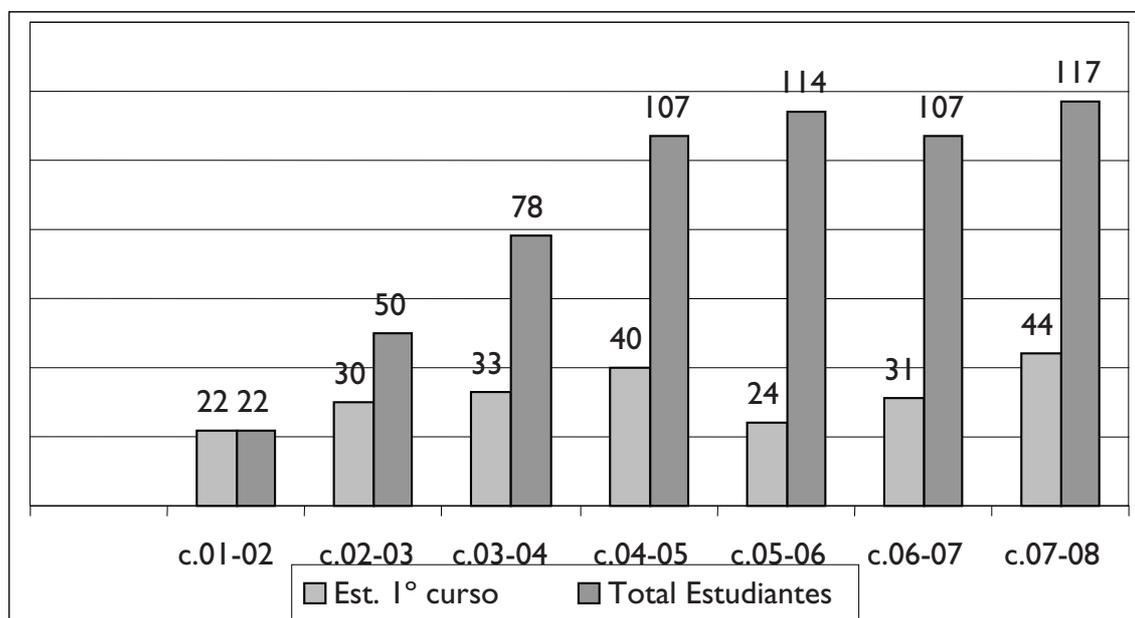
## 2. Justificació

### 2.1. Justificació del títol

#### 2.1.1. Historia

La Escuela de Realización Audiovisual y Multimedia ([www.eram.es](http://www.eram.es)) nació y se vinculó a la Universidad de Girona el año 2001 para impartir el título propio de Graduado en Realización Audiovisual y Multimedia. Este estudio universitario, que actualmente ya se está impartiendo, tiene una duración de tres años y 180 créditos. Estos estudios se engloban dentro del sistema universitario actual, y está inscrito en el catálogo de títulos propios universitarios de la Generalitat de Catalunya desde el año 2001, la entrada de alumnos se realiza utilizando el proceso de preinscripción universitaria de la Generalitat de Catalunya para las universidades públicas, código S833, y la calidad exigida es la misma que la que se exige en cualquier otro estudio oficial.

En el cuadro 2.1 podemos ver la evolución de alumnos de primer año y del número total de estudiantes de estos estudios.



Los cursos 2006-2007 y 2007-2008 las notas de corte fueron de 5,25 y de 5,64, respectivamente.

Estos estudios nacieron con la idea de llenar un vacío de formación en el sector profesional de la comunicación audiovisual, en concreto dentro de la comunicación multimedia. Desde un primer momento, en el plan de estudios y en los perfiles

profesionales se apostó por un profesional multidisciplinar, que fuera capaz de integrar el audiovisual tradicional (lineal) con el diseño gráfico para crear productos interactivos (multimedia). El tiempo nos ha dado la razón y el mercado laboral cada vez pide a más profesionales que tengan las competencias de nuestros alumnos. El 100% de nuestro alumnado que se quiere introducir en el mercado laboral encuentra un trabajo relacionado con lo que ha estudiado, hasta el punto que recibimos llamadas de empresas para contratar alumnos, demanda que, por otro lado, no podemos satisfacer.

### **2.1.2 Referentes nacionales**

Esta especialización de nuestros estudios de comunicación audiovisual dentro del ámbito de conocimiento del multimedia nos ha permitido establecer relaciones y vínculos importantes con los otros cuatro títulos propios que existen actualmente en Cataluña de estudios universitarios relacionados con el ámbito de conocimiento.

- . Ingeniería La Salle (Universidad Ramon Llull), Graduado en Tecnologías Multimedia.
- . Escuela Universitaria Gimbernat y Tomàs Sardà (Universidad Autónoma de Barcelona), Graduado Multimedia.
- . Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia (Universidad Politécnica de Cataluña), Graduado Multimedia.
- . Universitat Oberta de Catalunya, Graduado Multimedia.

Para coordinarnos y aprovechar las sinergias, los directores de los diferentes centros hacemos reuniones cada 15 días.

Cada estudio tiene especializaciones diferentes que nos permiten diferenciarnos y no provocar interferencias entre nosotros.

Las cinco escuelas universitarias hemos creado el Consortium for Multimedia Studies (Consortio de Estudios Multimedia) para trabajar conjuntamente en la internacionalización de nuestros estudios universitarios.

### **Consortio de Estudios Multimedia**

El Consortio de Estudios Multimedia (CM) es una alianza estratégica entre las universidades catalanas punteras en el sector multimedia. La oferta combinada de programas de las cinco instituciones cubre el 100% de la demanda de los estudiantes catalanes en el ámbito de los estudios de enseñanza superior.

Nuestra función es garantizar la colaboración efectiva entre las cinco universidades, las organizaciones colaboradoras y las instituciones de todo el mundo. Desde el

Consortio no proporcionamos financiación, pero sí que damos apoyo a las universidades colaboradoras que promueven la creatividad y la innovación para que puedan conseguir los fondos y los recursos necesarios para llevar a buen puerto sus iniciativas empresariales, de investigación y de enseñanza en el campo multimedia. Además, trabajamos con diferentes instituciones nacionales y estatales para impulsar proyectos punteros que beneficien a las universidades y estimulen la inversión en Cataluña.

### **El objetivo**

Nuestra pretensión es que todos los estudiantes del campo multimedia tengan la posibilidad no solo de acercarse a diferentes disciplinas durante su formación, sino también de vivir de cerca diferentes culturas, experiencias y maneras de entender la vida profesional.

También forma parte de nuestros objetivos conseguir el reconocimiento y la regulación de los estudios multimedia internacionalmente como una profesión especializada primordial para la sociedad de la información y el conocimiento.

### **Nuestra razón de ser**

Queremos ser un espacio de investigación y de desarrollo de contenidos académicos en el ámbito multimedia, además de impulsar la profesionalización y el reconocimiento de diferentes campos de estudio relacionados con esta área, aglutinar los círculos profesionales y ofrecerles servicios, como un observatorio de la actualidad del sector multimedia y de los perfiles profesionales del futuro.

### **Nuestro compromiso**

Partiendo de los campos que más dominamos, sobre todo de la pedagogía y la tecnología, queremos trabajar para conseguir que las instituciones colaboradoras y Cataluña prosperen en este sector haciendo un frente común, y que aprovechen el gran abanico de iniciativas y oportunidades que abren los estudios multimedia. Entre nuestras propuestas, destaca el impulso de la investigación conjunta entre diversas instituciones, la posibilidad de compartir programas de grado y posgrado, y también la materialización de oportunidades comerciales y empresariales.

### **Internacionalización del Consorcio de Estudios Multimedia (CM)**

Durante los años próximos todas las universidades del CM quieren impulsar con decisión la ampliación de sus horizontes de formación hacia el ámbito europeo, acción que tiene que cristalizar en acuerdos muy importantes.

El modelo cultural que impera actualmente en Europa hace que los estudiantes de hoy se vean como profesionales globales en el futuro. Esta percepción los empuja a plantearse la posibilidad de ampliar sus experiencias educativas en un ámbito internacional, para continuar formándose más allá de la enseñanza estrictamente académica. Una de las claves para hacer posible esta educación internacional es darles la oportunidad de estudiar en diferentes países en el marco de un único programa de formación que no se aparte de la base de la enseñanza superior que han recibido hasta entonces, sino que sume en la misma línea.

Para alcanzar este objetivo, proponemos establecer una estrecha relación con las organizaciones colaboradoras que comparten características con el CM, ya sea en el campo del diseño o en el de la producción multimedia, y que estén adscritas a universidades.

### 2.1.3. Àmbit de coneixement

#### Introducció

Dentro del àmbit de les ciències socials i jurídiques se desenvolupa la Escola Universitària ERAM, com a centre d'estudis interdisciplinaris vinculat a la comunicació audiovisual i multimèdia.

La Escola aposta per el gran potencial de la comunicació audiovisual en la creació de nous perfils professionals, amb lo qual ofereix una resposta a les noves professions emergents.

Los nous mitjans i les actuals dinàmiques laborals estan produint nous productes en el camp audiovisual i multimèdia. Los futurs professionals tendran que dotarse de continguts específics amb singularitats comunicatives, tècniques i creatives.

Nostros graduats seran professionals amb coneixements de comunicació, tècnics i creatives, capaces d'actuar en el camp de la comunicació audiovisual i multimèdia, que exige consolidar una mentalitat interdisciplinària a causa de la diversitat d'actuacions que necessita el ús de la tecnologia, los coneixements de los mitjans d'expressió, i la formació ètica i estètica adequada.

#### Introducció a la comunicació audiovisual

Nadie duda hoy del papel que tienen en la actualidad las producciones audiovisuales en general en la formación de cultura y de valores. Tampoco se puede discutir la importancia económica que está adquiriendo el mercado audiovisual en el ámbito del comercio, especialmente a partir de los procesos de liberalización y desregulación del sector, y de la creciente consolidación de las industrias audiovisuales.

Los medios de comunicación forman parte de la realidad social, de manera que ésta no puede explicarse sin su presencia. La comunicación audiovisual se convierte en punta de lanza en la innovación tecnológica. Las tecnologías de la información están transformando el mundo y los conceptos que de él tenemos, como son la interactividad en la telefonía móvil, la televisión digital, la comunicación por satélite, Internet, el cine de alta definición, la realidad virtual, etc.

A la expresión *comunicación audiovisual* se le pueden asociar diversos significados, como una actividad profesional, una carrera universitaria o ciertas habilidades del conjunto de las expresiones comunicativas, y también se asocia a conceptos como *multimedia* o *hipermedia*. Existe, por lo tanto, una amplia intercepción entre los términos que utilizamos y por eso proponemos especificar su significado.

Por *comunicación audiovisual* entendemos aquellos signos visuales y auditivos que se constituyen en mensajes multisensoriales y generan, dentro de un contexto cultural, la construcción de referentes significativos en el espectador. Estos mensajes están producidos a través de diversos procedimientos, materiales y herramientas propios de ciertos medios. Para la transmisión de los mensajes se requieren técnicas e instrumentos que se adaptan a los soportes y contenidos, y a la forma de recibirlos.

Una palabra que todos asociamos al hablar de los nuevos medios de comunicación es *multimedia*, entendida como la integración de diferentes medios audiovisuales. El

multimedia, con su correspondiente interactividad, implica una narración no lineal, por oposición a la narración unidireccional y secuencial del audiovisual convencional.

Definimos *multimedia* como la utilización de múltiples y diversos medios dentro de un mismo entorno, que se aglutinan para llevar a cabo un acontecimiento comunicativo audiovisual. La interrelación de las materias expresivas como son el diseño, los textos, la música, las imágenes, el sonido, el vídeo, las animaciones, etc. posibilita la interacción del espectador con el mensaje, es decir, el diseño del mensaje moviliza las actividades exploradoras del espectador, y eso hace que el usuario seleccione amplias opciones en relación con sus necesidades.

Entendemos también el hipertexto como un sistema de organización y consulta de la información que se lee de manera no secuencial, según la voluntad del lector, y que pide un sistema de comunicación interactivo.

Técnicamente, un hipertexto es un conjunto de nudos atados por conexiones. Los nudos pueden ser palabras, imágenes, grafismos, secuencias audiovisuales o documentos enteros, que también pueden ser otros hipertextos. Los ítems no están conectados linealmente, como los nudos de una cuerda, sino en forma de red, según un modelo reticular.

Es el potencial de estos contenidos de cariz plural e interdisciplinario, así como la interrelación con la realidad evolutiva de los nuevos medios, lo que nos posibilita afrontar el reto pedagógico, metodológico, institucional y profesional de nuestros estudios del Grado en Audiovisual y Multimedia.

#### 2.1.4. Entorno socioeconómico de la zona de influencia

Actualmente en las comarcas gerundenses hay dos asociaciones relacionadas con el ámbito de nuestros estudios:

- AENTEG: Asociación de Empresas de Nuevas Tecnologías de Girona,  
[www.aenteg.com](http://www.aenteg.com).

**La Asociación de Empresas de Nuevas Tecnologías de Girona (AENTEG)** es una asociación profesional de empresarios dedicados a actividades relacionadas con las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

Los objetivos de la Asociación se centran en establecer puntos de contacto entre las empresas relacionadas con las nuevas tecnologías, y defender y coordinar los intereses de estas empresas, así como en ofrecer servicios a los asociados y trabajar en la divulgación y el fomento de las nuevas tecnologías.

Pueden pertenecer a la Asociación, como miembros, los empresarios que tengan trabajadores a su servicio y que desarrollen habitualmente su actividad en las comarcas gerundenses, siempre que ésta se centre en las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

Actualmente tiene unos ochenta asociados.

- ARPAGI: Asociación de Realizadores y Productores Audiovisuales de Girona,  
[www.arpagi.org](http://www.arpagi.org).

**La Asociación de Realizadores y Productores Audiovisuales de Girona (ARPAGI)** es una asociación de empresas productoras audiovisuales y de profesionales de la realización audiovisual de las comarcas del Girona que se dedican a actividades relacionadas con la creación y producción audiovisual en sus diferentes formatos.

Los objetivos de la Asociación son vincular la información del sector entre los profesionales gerundenses, impulsar acontecimientos que dinamicen el sector audiovisual en las comarcas de Girona (como el Fondo de Creación Audiovisual, el Festival Internacional de Vídeo y Artes Digitales –VAD– o el ciclo Pantalla Abierta), incentivar la formación continuada de los profesionales del sector, ayudar a crear las sinergias necesarias para potenciar las coproducciones, y estimular y trabajar para divulgar la producción autóctona.

Pueden pertenecer a la Asociación, como miembros, los empresarios o profesionales que desarrollen habitualmente su actividad en las comarcas gerundenses y cuya actividad se centre en la creación y la producción audiovisual. Asimismo, pueden formar parte de la Asociación estudiantes del sector que quieran formar parte activa de los grupos de trabajo de la Asociación.

Actualmente ARPAGI tiene 12 empresas y 38 profesionales asociados, y 18 entidades vinculadas a través de convenio.

Instituciones, empresas y colectivos vinculados a la Asociación:

- Ayuntamiento de Girona
- Diputación de Girona
- Generalitat de Catalunya - Entidad Autónoma de Difusión Cultural (EADC)
- Generalitat de Catalunya - Instituto Catalán de las Industrias Culturales (ICIC)
- Sociedad General de Autores y Editores (SGAE)
- Entidad de Gestión de Derechos de los Productores Audiovisuales (EGEDA)
- Colegio de Profesionales del Audiovisual de Cataluña (CPAC)
- Fundación Museo del Cine - Colección Tomàs Mallol
- Casa de Cultura de Girona
- Centro Cultural La Mercè
- Escuela de Realización Audiovisual y Multimedia (ERAM)
- El Galliner - Escuela de Teatro
- Asociación de Guionistas de Girona (AGGI)
- Colectivo de Críticos de Cine de Girona

Los convenios de cooperación educativa se gestionan directamente desde la administración de la Escuela, el modelo utilizado es una adaptación, a nuestras características, del utilizado por la UDG.

Se adjunta un modelo de convenio de cooperación educativa.

Núm. convenio **001/07-08**

GIRONA a [redacted] de [redacted] de 200[redacted]

REUNIDOS

Por una parte, el Sr. [redacted], en nombre y representación de [redacted]; por otra parte, el/la estudiante [redacted], con DNI núm. [redacted], domicilio en la calle..... núm. [redacted] de [redacted] CP..... y teléfono núm. [redacted], que ha conseguido el 50% de créditos para obtener el título universitario de los estudios en **Grado en Audiovisual y Multimèdia** de la **Escuela Universitaria ERAM** de esta Universidad.

Ambas partes se reconocen la capacidad legal necesaria para este acto y suscriben el presente convenio de cooperación educativa bajo la normativa del Real decreto 1497/1981, de 19 de junio, y modificado en el Real decreto 1845/1994, de 9 de septiembre.

El desarrollo de este convenio se regirá por los siguientes:

#### PACTOS

1. El/La estudiante tiene como tutor/a nombrado por la empresa, el/la señor/a....., que velará por su formación y por el cumplimiento del plan de trabajo anexo.
2. El número total de horas de dedicación del/de la estudiante en este programa es de ....., realizadas en el periodo comprendido entre .....
3. La empresa debe pagar al/a la estudiante la cantidad total de..... euros en concepto de beca o ayuda al estudio, en cantidades mensuales de ..... euros.
4. El/La estudiante debe cumplir los horarios y las normas que se fijan en el plan de trabajo.
6. De acuerdo con el artículo 7.2. del Real decreto 1497/1981, de 19 de junio, y modificado por el Real decreto 1845/1994, de 9 de septiembre, la relación del/de la estudiante con la empresa ..... no tiene carácter laboral. El Seguro Escolar cubre las contingencias de los estudiantes que siguen los programas de cooperación educativa en las condiciones que se establecen en las disposiciones legales que la regulan.
7. En cualquier momento, si hay causas que lo justifican, se puede rescindir este convenio por iniciativa de cualquiera de las dos partes.

Y, en muestra de conformidad, firmamos este convenio en el lugar y la fecha indicados en el encabezamiento.

El representante de la empresa

El/La estudiante

Señor/a.....  
DNI.....

.....  
DNI.....

CONVENIO DE PROGRAMA DE COOPERACIÓN EDUCATIVA

ANNEXO. PLAN DE TRABAJO

El/La señor/a....., nombrado por la empresa para ejercer las funciones de tutor del convenio de cooperación educativa de la empresa .....,

DECLARA que, en el caso de que se firme este convenio, el plan de trabajo que tendrá que realizar el/la estudiante..... será el siguiente:

1. Descripción de la actividad que tiene que hacer el/la estudiante:

.....

2. Lugar donde se realiza la actividad: .....

3. Periodo en el cual se realiza la actividad (1): .....

4. Número total de horas dentro de este periodo (2): .....

5. Horario: .....

6. Conocimientos específicos que debe tener el/la estudiante para realizar la actividad:

.....

7. Formación que adquiere el/la estudiante al realizar esta actividad:

.....

8. Forma prevista de seguimiento y orientación al estudiante en la realización de la actividad: .....

Girona, a ... de ..... de 200...

Firmado:  
Tutor del ERAM

(1) El periodo tiene que estar incluido entre el 15 de septiembre de 200\_ y el 14 de septiembre de 200\_. La fecha de inicio del convenio es como mínimo de 7 días a partir de la fecha en la que se rellene el presente convenio.

(2) El número máximo de horas es de 600.

Los estudios presentados son una evolución de los estudios actuales que nuestra escuela imparte desde el año 2001, esto implica que el plan de estudios básicamente se ha realizado con la propia experiencia, los referentes se han utilizado para constatar que las decisiones tomadas son correctas y están en concordancia con el resto de entidades relacionadas en nuestro campo de estudio.

Referentes nacionales: existe una relación muy estrecha con las cuatro escuelas que actualmente imparten estudios universitarios de multimedia en Cataluña, tenemos establecida una reunión periódica cada quince días, lo que nos ha permitido establecer una base de contenidos comunes y, a la vez, la especialización en distintas áreas para evitar la coincidencia de programas. En un futuro, esto permitirá establecer pasarelas entre nuestros respectivos estudios o trabajar en másters comunes.

Referentes empresariales: igualmente, la relación con las dos asociaciones de nuestro ámbito socioeconómico, representativas de nuestro sector, que se mencionan en la memoria permitió realizar diversas sesiones de trabajo para comprobar que el plan de estudios se adecuaba a sus necesidades.

En cuanto al estudio realizado con las empresas del sector, graduados y profesores, permitió validar las competencias principales.

Referentes externos: libros blancos. En este caso, los libros blancos referenciados permitieron trabajar las competencias y los perfiles profesionales.

Referentes externos: universidades internacionales. Las distintas universidades referenciadas y estudiadas permitieron:

- Enfocar la pertenencia a la rama de conocimiento, ya que inicialmente la rama de Artes y Humanidades también parecía encajar en nuestros estudios.
- Perfilar el nombre; en el fondo la mayoría de los estudios son similares, tienen una base común muy potente y distintas especializaciones, pero sin embargo tienen nombres muy diferentes.
- Comprobar el plan de estudios.

- Descubrir otras posibilidades futuras de líneas de estudios.

En definitiva, los referentes internacionales nos permitieron descubrir que nuestra disciplina es joven en todo el mundo, pero con un gran futuro.

Referentes externos: asociaciones. El informe del Career Space permitió descubrir qué esperan las grandes corporaciones de nuestros estudiantes y reforzó los perfiles profesionales escogidos, a partir de los cuales se ha desarrollado el plan de estudios.

Referentes externos: Quality Assurance Agency for Higher Education. Este referente influyó de manera importante en la definición de las competencias. Nuestro contacto con universidades inglesas de este ámbito influyó en algunos métodos de enseñanza planificados en el último año de estudio.

## 2.2. Referentes externos a la Universidad

### 2.2.1. Libros blancos

. Libro blanco de comunicación, especialidad comunicación audiovisual. *Libro blanco de los títulos de grado en ciencias de la comunicación.*

. Libro blanco en bellas artes y diseño, especialidad diseño.

### 2.2.2. Planes de estudios de universidades europeas e internacionales

. El Consorcio de Estudios Multimedia (Escuela Universitaria ERAM, UdG; Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia, UPC; Escuela Técnica Superior de Ingeniería Electrónica e Informática La Salle, URL; Estudios de Informática, Multimedia y Telecomunicación, UOC; Escuela Universitaria Gimbernat y Tomàs Sardà ) encargó el estudio *Referentes internacionales del ámbito multimedia*, que analiza las principales universidades europeas e internacionales que actualmente ofrecen estudios relacionados dentro del ámbito de la comunicación audiovisual y multimedia.

Se puede consultar este estudio en el **anexo, apartado 1**, o en la dirección de Internet [www.eram.cat/serveis/GAM/Annexes/A1-Referentes-internacionales.pdf](http://www.eram.cat/serveis/GAM/Annexes/A1-Referentes-internacionales.pdf).

### 2.2.3. Informes de asociaciones

Carreer Space es un consorcio formado por once grandes compañías de tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) –BT, Cisco Systems, IBM, Intel, Microsoft, Nokia, Nortel, Philips, Siemens, Telefónica, Thales y la EICTE (acrónimo inglés de la Asociación Europea de Industrias de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones)–. Trabaja en colaboración con la Comisión Europea para reducir el actual vacío de capacidades profesionales correspondientes, que amenaza la prosperidad europea.

Se puede consultar este estudio en el **anexo, apartado 2**, o en las siguientes direcciones de Internet: [www.eram.cat/serveis/GAM/Annexes/A2-Carreer-space-1.pdf](http://www.eram.cat/serveis/GAM/Annexes/A2-Carreer-space-1.pdf) y [www.eram.cat/serveis/GAM/Annexes/A2-Carreer-space-2.pdf](http://www.eram.cat/serveis/GAM/Annexes/A2-Carreer-space-2.pdf).

### 2.2.4. Títulos de catálogo vigentes en la entrada en vigor de la LOMLOU

. Licenciado en Comunicación Audiovisual

### 2.2.5. QAA - Quality Assurance Agency for Higher Education

Nuestra propuesta de estudios está englobada dentro de los Subject Benchmark Statements, en el campo de Communication, Media, Film and Cultural Studies. Compartimos la mayoría de las indicaciones del documento adaptadas a nuestra

cultura y manera de entender las cosas. El documento se puede consultar en el **anexo, apartado 3**, o en la dirección de Internet [www.eram.cat/serveis/GAM/Annexes/A3-A3-Communication-media-film-and-cultural-studies.pdf](http://www.eram.cat/serveis/GAM/Annexes/A3-A3-Communication-media-film-and-cultural-studies.pdf).

## 2.3. Descripción de los procedimientos de consulta internos y externos utilizados para elaborar el plan de estudios

### 2.3.1. Internos

Es necesario recordar que nuestra escuela tiene una experiencia acumulada de ocho años impartiendo el Graduado en Realización Audiovisual y Multimedia, hecho que ha facilitado de manera muy importante la elaboración y mejora de este nuevo plan de estudios por parte de todos los estamentos implicados en la Escuela: profesorado, administración, dirección y alumnos.

Se ha creado una comisión de trabajo para preparar la documentación inicial, formada por el director de la Escuela, el jefe de estudios y los jefes de las áreas Audiovisual y Multimedia. Esta comisión ha redactado un primer documento de trabajo, que posteriormente se ha debatido y trabajado en dos claustros de profesores de manera global, lo que ha permitido dar una visión global al estudio.

Se ha creado una comisión de seguimiento formada por el director de la Escuela, el jefe de estudios y los tres delegados de curso del título GRAM que se imparte en estos momentos con el fin de recoger la opinión de los alumnos.

Llegados a este punto, se ha trabajado con el profesorado, primero de forma global por áreas de conocimiento y finalmente de manera individual, con los profesores que imparten cada módulo, esta metodología ha permitido recoger las opiniones para mejorar cada módulo con la opinión de los expertos de cada materia.

### 2.3.2. Externos

Se ha trabajado conjuntamente con el resto de universidades del Consorcio para validar las competencias entre nosotros y el sector empresarial y profesional.

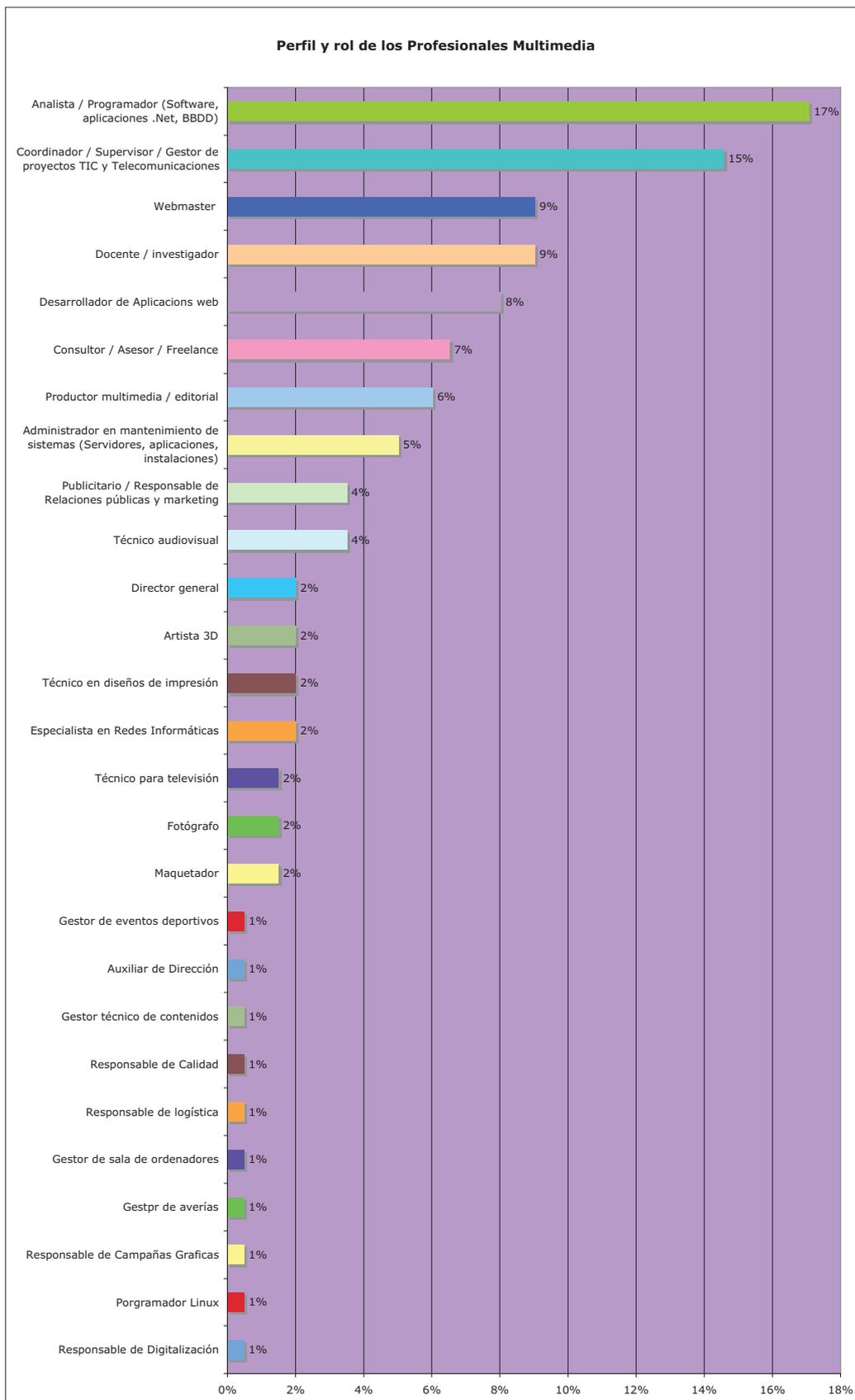
A continuación se presenta un resumen de los datos más significativos de una investigación de perfiles y competencias del ámbito multimedia realizada entre agosto de 2007 y febrero de 2008 por la empresa Interactiva, del Instituto de Recursos e Investigación para la Formación (IRIF), por encargo del Consorcio de Estudios Multimedia. El informe completo se puede consultar en el **anexo, apartado 4**, o en la dirección de Internet [www.eram.cat/serveis/GAM/Annexes/A4-multimedia.pdf](http://www.eram.cat/serveis/GAM/Annexes/A4-multimedia.pdf).

## PERFIL DE LOS PROFESIONALES MULTIMEDIA

### SECTORES EN LOS QUE SE DESARROLLAN LOS PROFESIONALES MULTIMEDIA

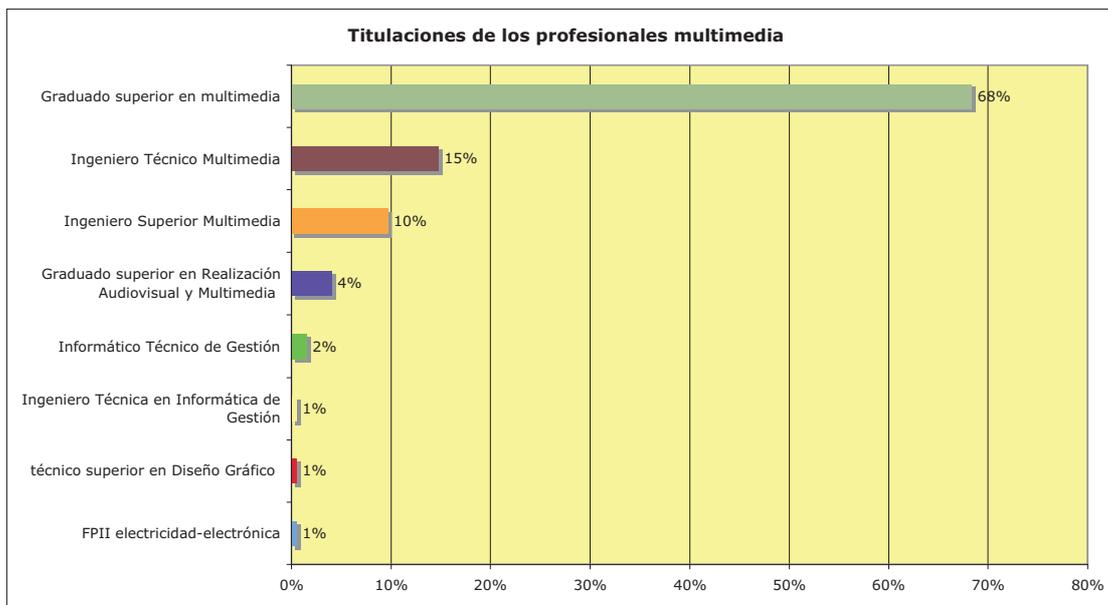
	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Consultoría TIC (usabilidad, programación y desarrollo, 3D)	33	17%
Docencia / universidad / investigación	24	12%
Aplicación web	18	9%
Empresas basadas en Internet (punto.com)	16	8%
Tecnologías de la información y la comunicación (TIC)	15	8%
Proyectos audiovisuales	10	5%
Aplicaciones multimedia	9	5%
Diseño y publicidad	9	5%
Industria informática	7	4%
Diseño gráfico	7	4%
Informática	7	4%
Marketing / publicidad	6	3%
Televisión	5	3%
Automoción	4	2%
Telecomunicaciones	4	2%
Sector de banca	4	2%
Entidades y asociaciones públicas	3	2%
Biomecánica	2	1%
Arquitectura	2	1%
Industria del hogar	1	1%
Acontecimientos artísticos y culturales	1	1%
Artes gráficas	1	1%
Instalaciones eléctricas	1	1%
Prensa	1	1%
Ferias, congresos, acontecimientos	1	1%
Ingeniería informática	1	1%
Alquiler de equipos de luz y sonido	1	1%
Sector de la construcción	1	1%
Telefonía móvil	1	1%
Servicios	1	1%
Salud / Enfermería	1	1%
Empresas químicas multinacionales	1	1%
Radio	1	1%
Sector editorial	1	1%
<b>TOTAL</b>	<b>200</b>	<b>100%</b>

## PERFIL Y ROL DE LOS PROFESIONALES MULTIMEDIA

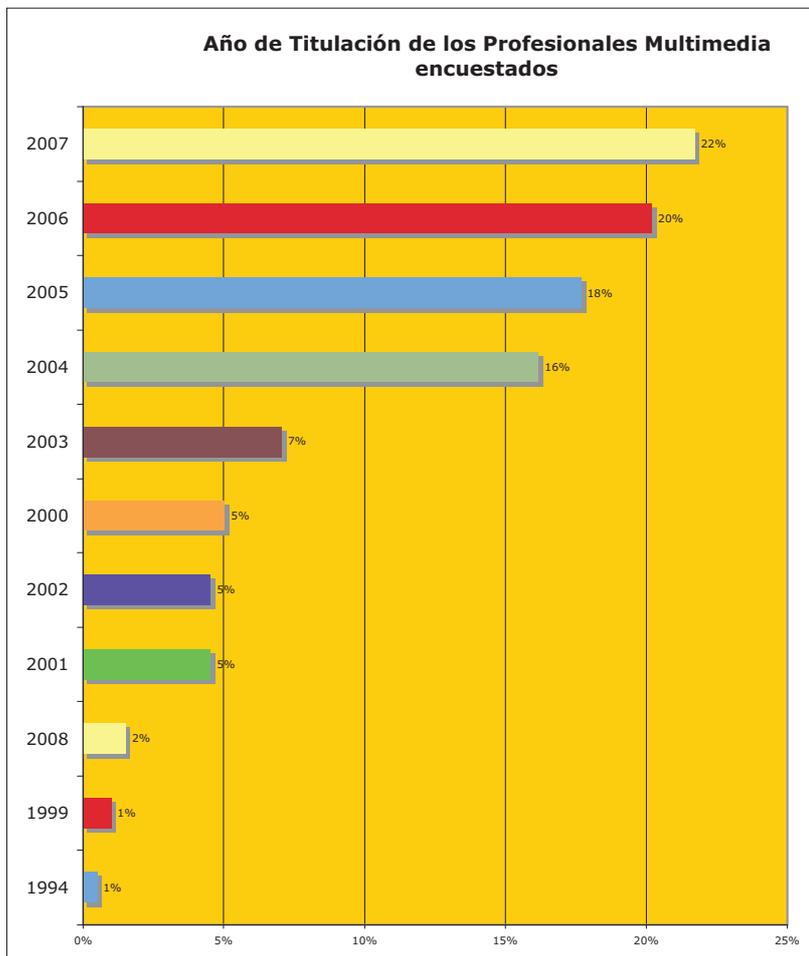




## TITULACIONES DEL PROFESIONAL MULTIMEDIA



## AÑO DE TITULACIÓN DE LA MUESTRA

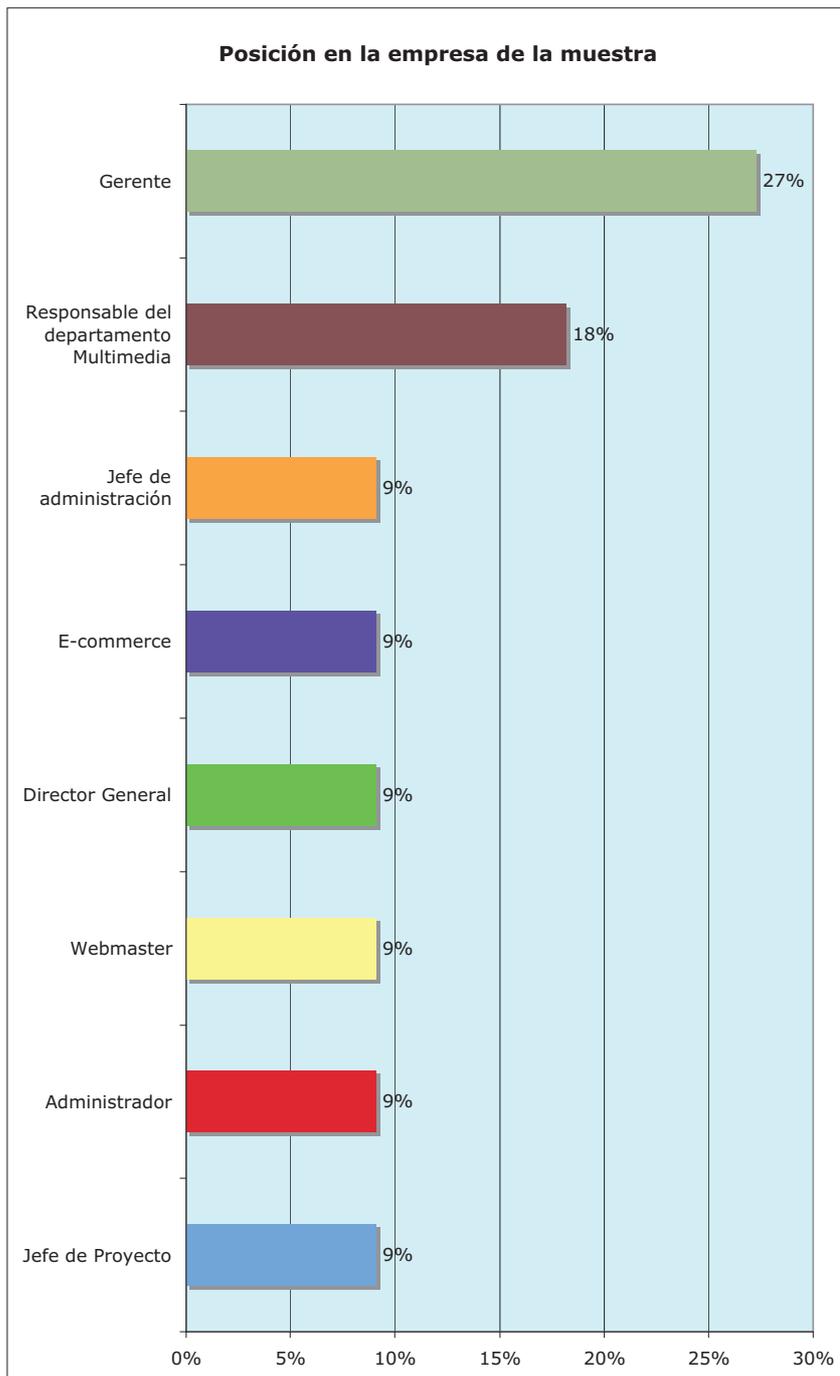


## UNIVERSIDAD DONDE ESTUDIARON LOS PROFESIONALES MULTIMEDIA



## PERFILES DE LOS RESPONSABLES MULTIMEDIA EN LAS EMPRESAS

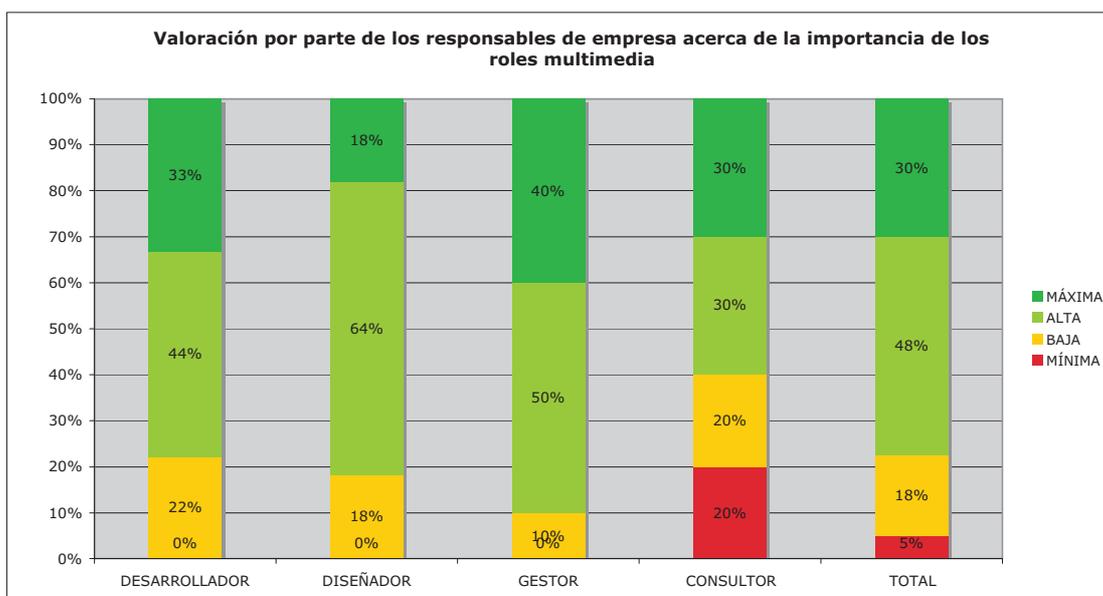
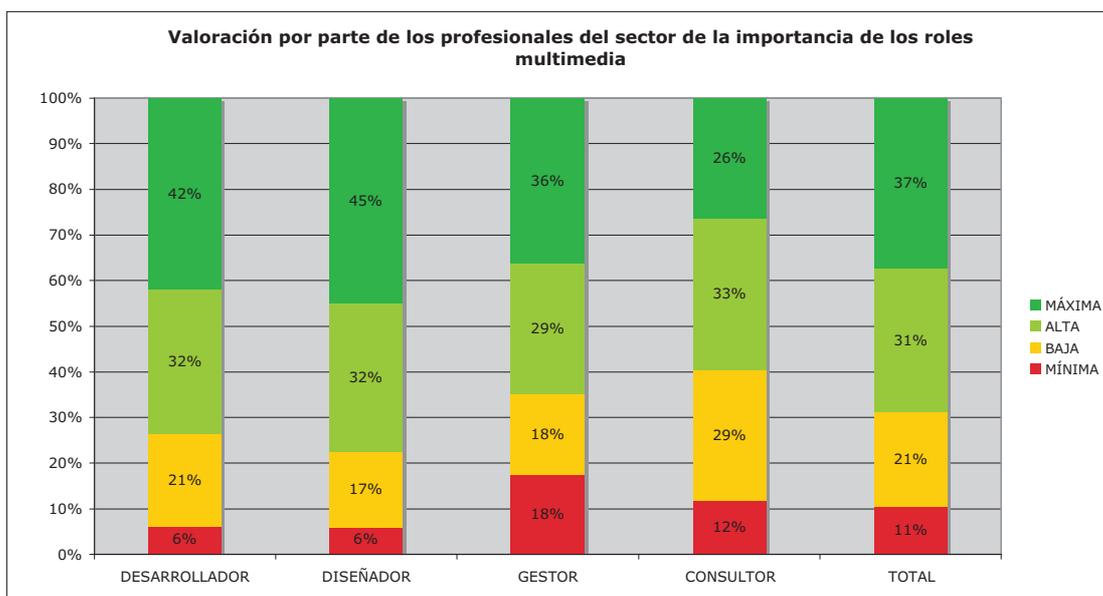
### POSICIÓN DE LOS RESPONSABLES MULTIMEDIA EN LAS EMPRESAS

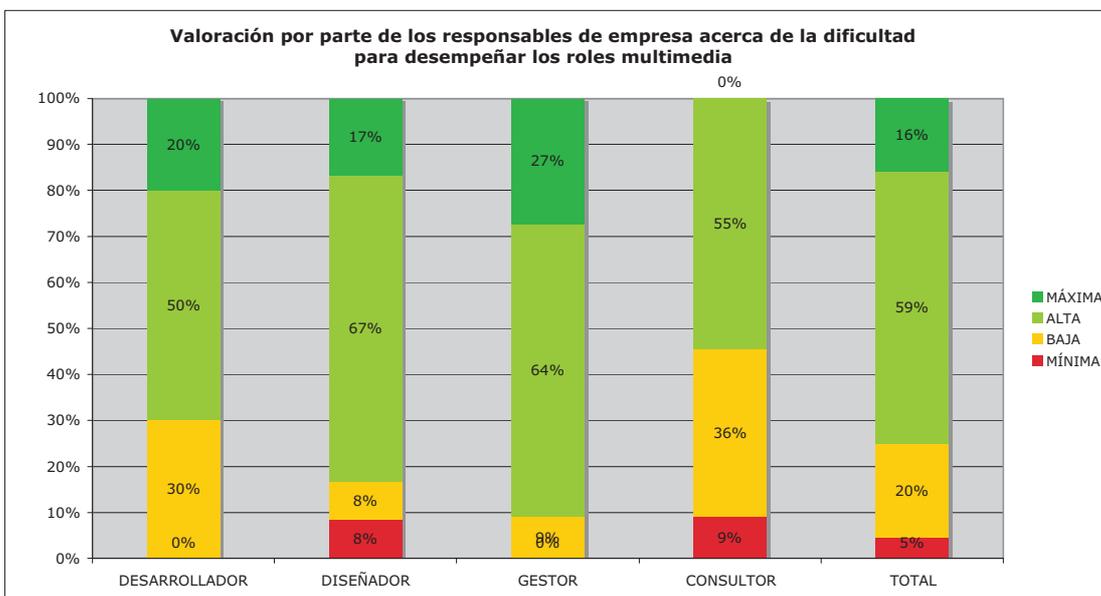
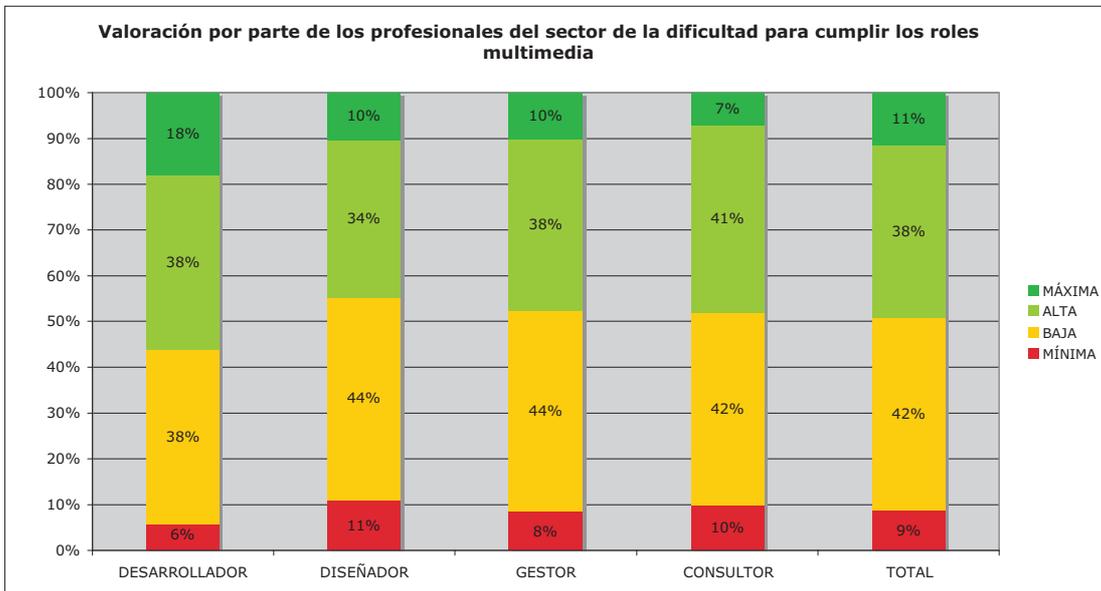


Se puede observar que los roles que asumen los responsables multimedia en las empresas son muy variados, en función de las dimensiones de las empresas, así como en función del sector específico de que se trate.

## LOS ROLES DEL PROFESIONAL MULTIMEDIA EN LA EMPRESA

### IMPORTANCIA DE LOS ROLES MULTIMEDIA





Para los profesionales multimedia, prácticamente todos los roles son igual de difíciles de cumplir. Sin embargo, los responsables de empresa piensan que el rol de gestor y de desarrollador son notablemente más complejos que los de diseñador y consultor, y por lo tanto, en algunos sectores productivos posiblemente será más valorada la persona que pueda ejercer estos roles.

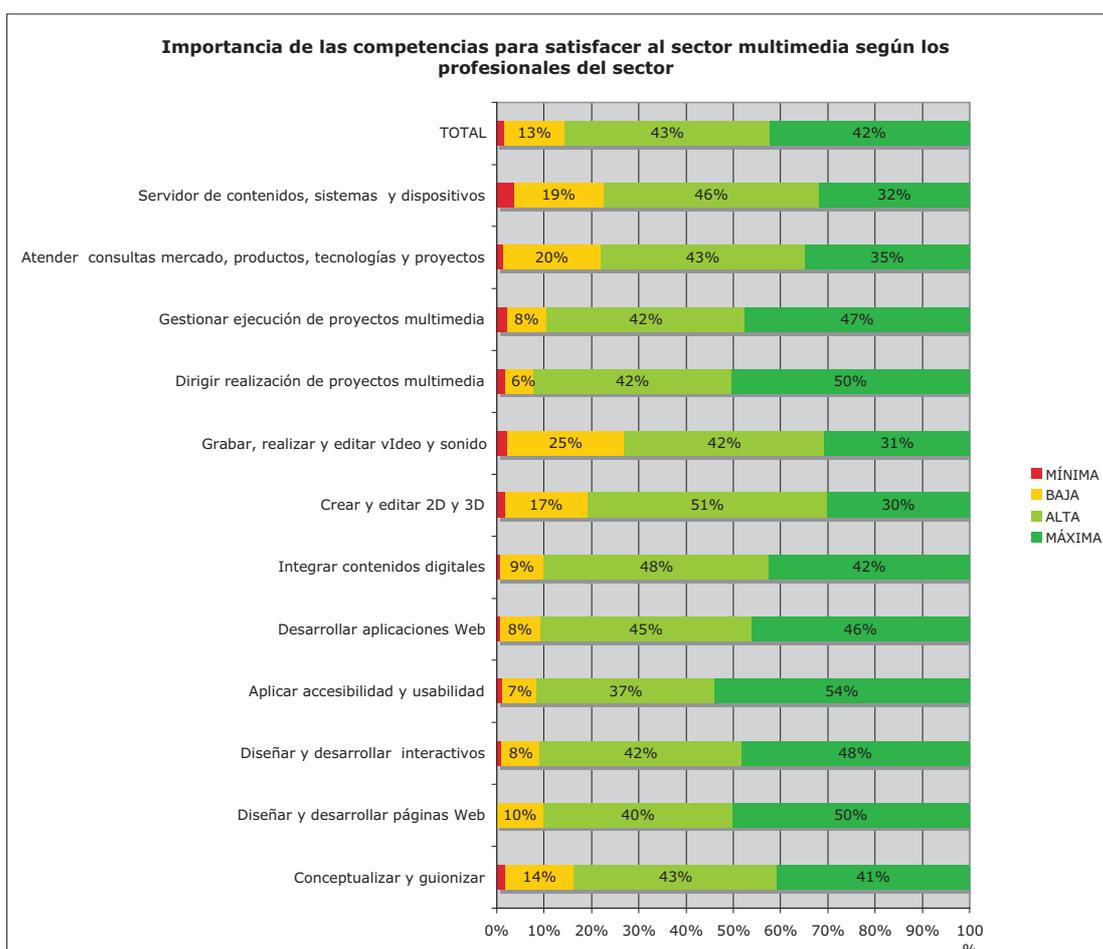
**ERAM**  
ESCOLA UNIVERSITÀRIA

centre adscrit a:



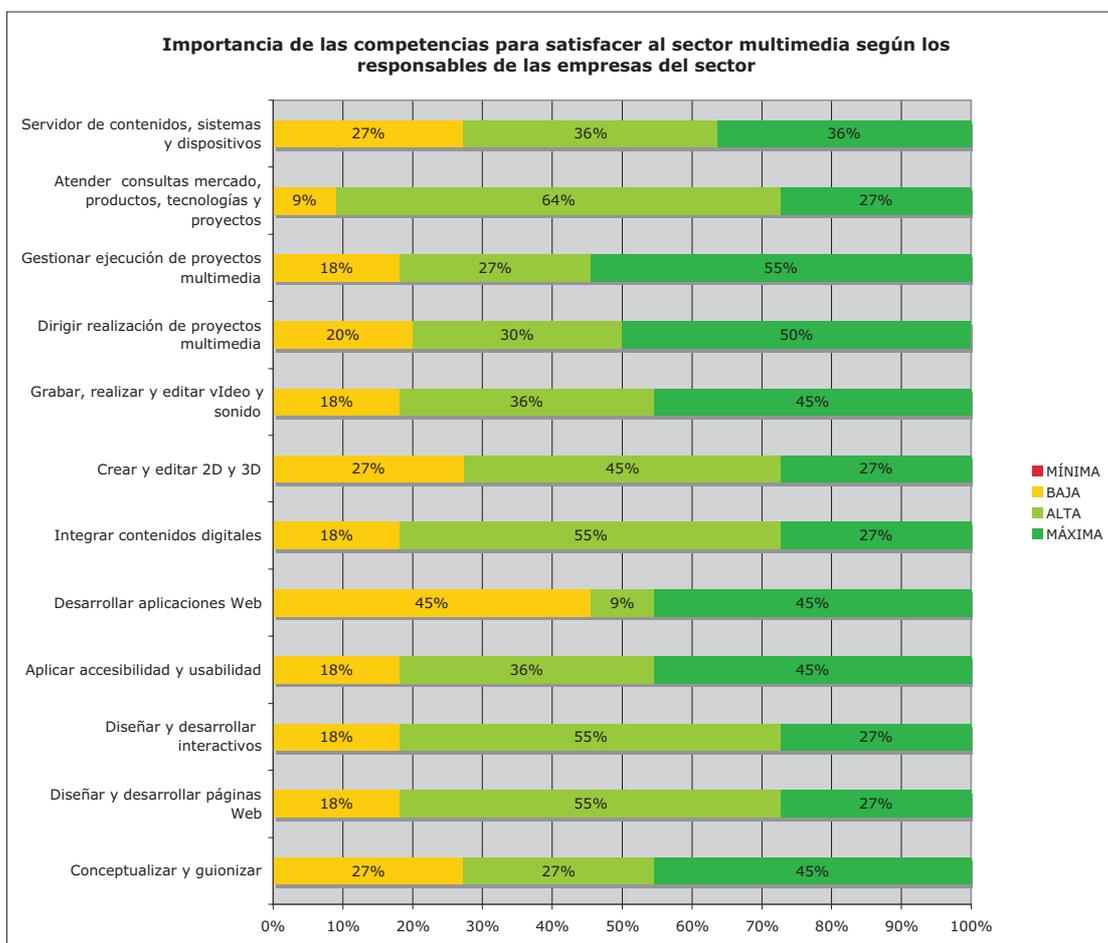
## COMPETENCIAS REQUERIDAS AL PROFESIONAL MULTIMEDIA EN LA EMPRESA

### IMPORTANCIA DE LAS COMPETENCIAS DEL PROFESIONAL MULTIMEDIA PARA LOS PROFESIONALES DEL SECTOR



Para los profesionales del sector, son competencias muy importantes para satisfacer las necesidades multimedia las relacionadas con la gestión y ejecución de proyectos, así como el diseño y desarrollo de interactivos y páginas web.

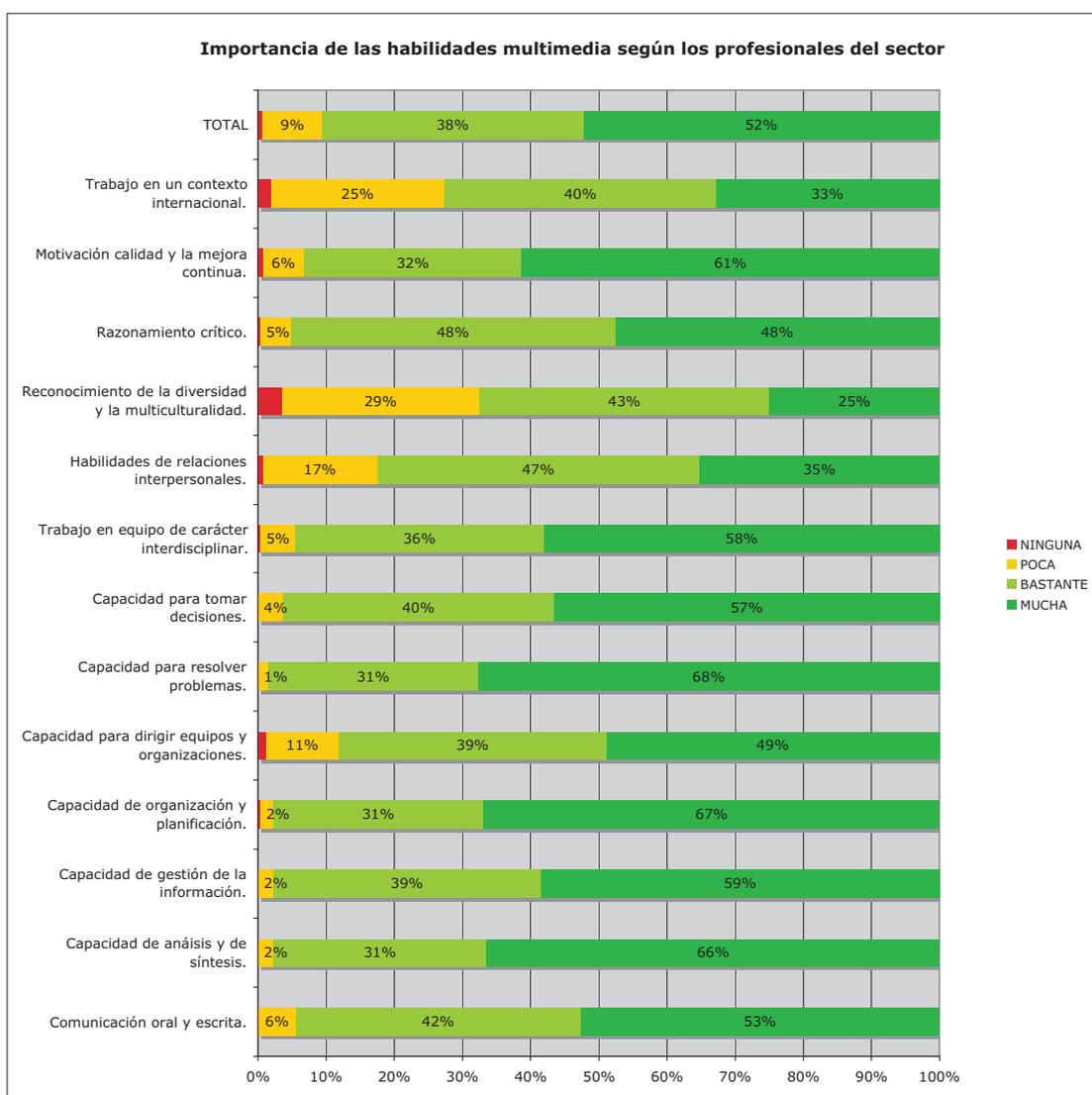
## IMPORTANCIA DE LAS COMPETENCIAS DEL PROFESIONAL MULTIMEDIA PARA LOS RESPONSABLES DE LAS EMPRESAS



Desde el punto de vista de la empresa, de nuevo queda en evidencia la importancia que se otorga a la gestión, esta vez de acuerdo con lo que exponen los profesionales multimedia, que se expresa en la gestión de la ejecución de proyectos multimedia y en la dirección de la realización de estos proyectos.



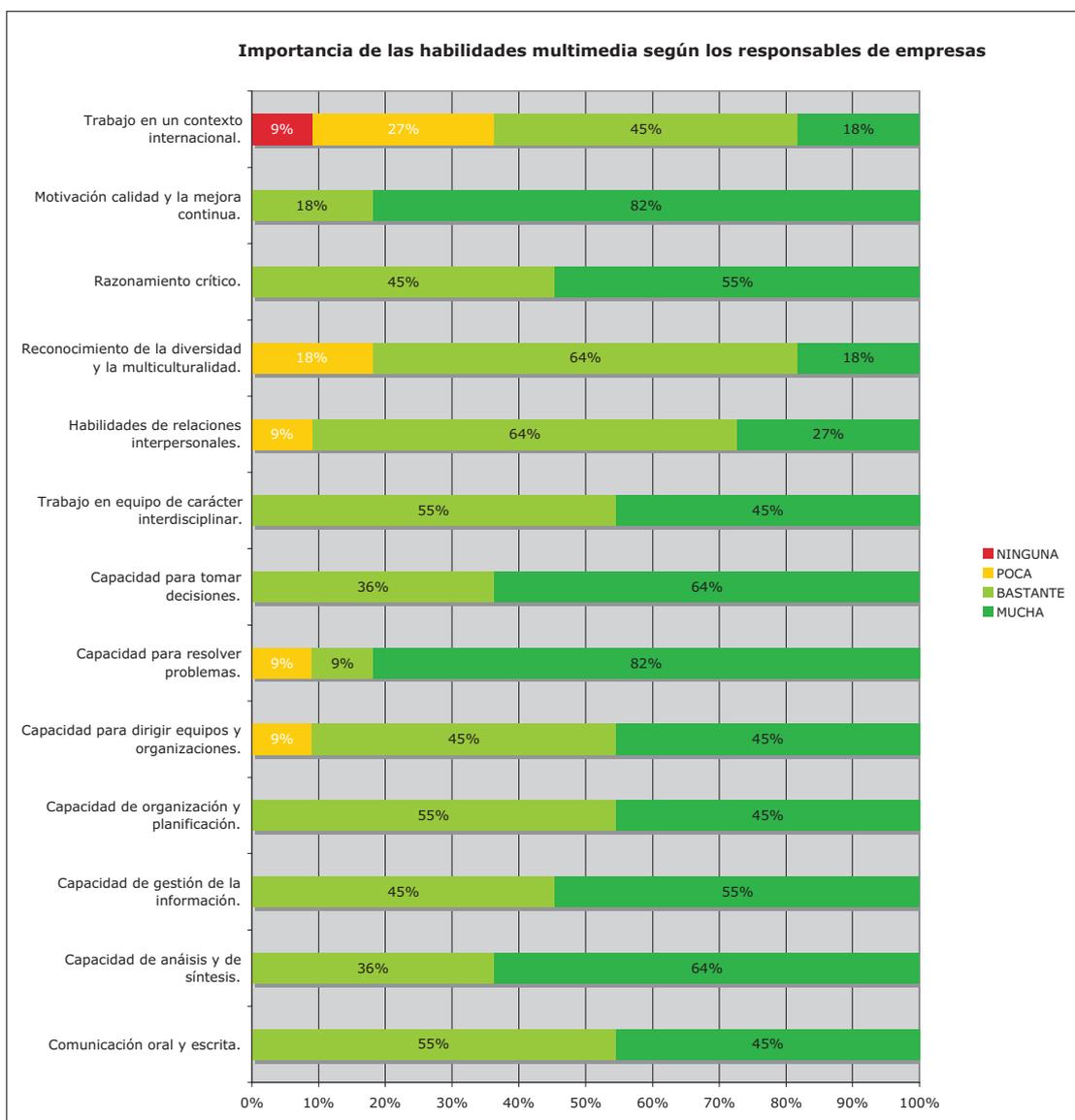
## VALORACIÓN DE LAS HABILIDADES QUE TIENE QUE SER CAPAZ DE DESARROLLAR EL PROFESIONAL MULTIMEDIA PARA SATISFACER A SU SECTOR



Desde el punto de vista de los profesionales multimedia, la capacidad para resolver problemas, la capacidad de organización y planificación, y la capacidad de comunicación oral y escrita son competencias que tienen una gran ventaja a la hora de satisfacer a las empresas en sus actividades.

Por su parte, los responsables de las empresas (véase el gráfico siguiente) coinciden en la importancia de la capacidad para resolver problemas, pero entienden que tienen

más importancia la motivación por la calidad y la mejora continuas, la capacidad de análisis y síntesis, y la capacidad para tomar decisiones.



Se ha enviado y presentado la memoria a las juntas de gobierno de las asociaciones AENTEG y ARPAGI para conocer su opinión y para validar la propuesta. Sus opiniones se han recogido y estudiado y en algunos casos incorporadas en la memoria.

Se pueden encontrar las cartas de apoyo de estas asociaciones en el **anexo, apartado 5**, y en la dirección web [www.eram.cat/serveis/GAM/Annexos/A5-Associacions.pdf](http://www.eram.cat/serveis/GAM/Annexos/A5-Associacions.pdf).

### 3. Objectivos

#### 3.1. Objectivos

Los objetivos del aprendizaje son, por un lado, ofrecer una inmersión íntegra al alumno en el espacio tecnológico audiovisual emergente y, por el otro, capacitarlo con las habilidades y competencias básicas para generar producción audiovisual y multimedia.

El diseño del plan de estudios prevé alcanzar los objetivos mediante el desarrollo de un conjunto de habilidades competenciales fundamentales en el equilibrio de tres áreas principales: el área de conocimiento (Idea), el área industrial y metodológica (Herramienta) y el área de lenguajes expresivos (Expresión).

El espíritu de integración de los contenidos y la perspectiva transversal de los estudios generan la interdisciplinariedad necesaria para poderse titular en Audiovisual y Multimedia, e intentar satisfacer así la demanda creciente de profesionales polivalentes capaces de desarrollarse en la actual convergencia tecnológica de los medios de comunicación.

Las exigencias formativas que orientan la titulación se pueden resumir en los puntos siguientes:

- Corpus de conocimientos humanísticos para fundamentar la capacidad reflexiva y discursiva
- Capacidad creativa y dominio del lenguaje audiovisual
- Capacidad analítica y crítica de naturaleza pluridisciplinaria
- Buena preparación técnica y profesional
- Experimentación práctica en talleres, seminarios, laboratorios docentes y mercado profesional
- Predisposición a la innovación en los diferentes soportes y producciones audiovisuales y digitales
- Facilidad para adaptarse a la comunicación multimedia y a los futuros entornos tecnológicos

De manera general, los objetivos fundamentales del título en Audiovisual y Multimedia deben ser los siguientes:

- Elaborar estrategias creativas para la creación y el desarrollo de contenidos audiovisuales mediante la realización de proyectos individuales o en equipo, con la conciencia de la capacidad transformadora de la llamada *era digital* y de la *globalización*.

- Fomentar la capacitat crítica, analítica i reflexiva en relació amb el fet audiovisual, amb un coneixement tècnic i estètic de les formes, processos i tendències de la comunicació de nostre entorn.
- Adquirir un coneixement bàsic i generalista dels principals esdeveniments i missatges que configuren el panorama actual dels mitjans audiovisuals, de les representacions icòniques i acústiques i de la seva evolució. La dimensió espacial d'aquest coneixement és fonamental en la mesura que contribueix a desenvolupar la diversitat disciplinària i la varietat de funcions de la comunicació audiovisual en les societats contemporànies.
- Aplicar un coneixement exhaustiu de les tècniques i processos de producció i difusió audiovisuals en les seves diverses fases, així com les interrelacions entre els subjectes de la comunicació audiovisual: autors, institucions, empreses, mitjans, suports i receptors. Aquesta formació capacitarà per a la presa de decisions professionals en el camp de la comunicació audiovisual i multimèdia, i per a la gestió dels recursos tecnològics i humans en les empreses del sector.
- Conèixer les metodologies i conceptes aplicables a les distintes branques de recerca, desenvolupament i innovació de la comunicació audiovisual i els futurs entorns tecnològics.
- Ser capaços d'expressar-se amb claredat i coherència en les llengües pròpies de la seva comunitat, i tenir coneixements d'altres idiomes, en particular d'anglès, per comunicar-se en l'exercici professional.

Aquests objectius poden aconseguir-se amb l'adquisició d'una sèrie de coneixements i habilitats que haurien d'incloure els següents aspectes:

- a) Formació en ciències socials, humanitats i tecnologia per proporcionar una competència contextual bàsica de naturalesa transdisciplinària.
- b) Formació en teoria, història i estructura de la comunicació i la informació per conèixer els fonaments teòrics i pràctics i les pràctiques més habituals en els processos de creació, producció, distribució, recepció i avaluació dels missatges i discursos comunicatius. Els paràmetres econòmics, socials, culturals i polítics són fonamentals per a aquesta formació, amb el fi de proporcionar un coneixement integral de l'estructura del sistema audiovisual.

- c) Formación en las capacidades expresivas y en los lenguajes de cada uno de los medios y formatos de la comunicación (fotografía, cine, televisión, vídeo y soportes multimedia en línea y/o fuera de línea), así como capacidad de análisis (lingüística, pragmática, estética e ideológica) de la producción audiovisual, tanto en medios icónicos como en entornos digitales.
- d) Formación en el conocimiento y el uso de las tecnologías de la comunicación en los distintos entornos multimedia e hipermedia para su aplicación en el ámbito de la comunicación audiovisual y el desarrollo de nuevos formatos y soportes audiovisuales y en red.
- e) Formación ética profesional en la tarea comunicativa a través del conocimiento de los códigos deontológicos y los mecanismos legislativos que afectan a los diversos ámbitos de la comunicación, fomentando, además, el desarrollo de una conciencia de responsabilidad social y cultural.
- f) Formación básica relacionada con la planificación y gestión de empresas audiovisuales públicas y privadas, y la realización de proyectos comunicativos innovadores y adaptados al entorno.
- g) Iniciación a la metodología y las técnicas de investigación y análisis aplicadas a los diversos ámbitos de la comunicación audiovisual y tecnológica.

La adquisición equilibrada de este conjunto de conocimientos y destrezas garantizará al titulado en Audiovisual y Multimedia una preparación adecuada para su posterior vida laboral. Será un profesional especializado y técnicamente preparado para la creación audiovisual, el diseño de producción integral y las funciones consultivas, organizativas y directivas en todo tipo de medios y soportes audiovisuales y tecnológicos.

Estos objetivos prepararán a nuestros estudiantes para los perfiles profesionales siguientes:

### 3.1.1. Director y realizador audiovisual y multimedia

Este profesional se sitúa en las funciones de guión, dirección y desarrollo, así como organización y supervisión de la realización en los diferentes medios audiovisuales – cinematográficos, televisivos, videográficos, publicitarios y multimedia– con

conocimientos de los procesos técnicos y artísticos. Se puede especializar, según los atributos de sus competencias, en áreas específicas o con carácter polivalente.

### 3.1.2. Técnico en medios audiovisuales

Este profesional realiza, con diverso equipamiento audiovisual, los procesos de grabación, captura, montaje y reproducción de imagen y sonido, y opera de manera autónoma o bien siguiendo las instrucciones del director/a, realizador/a y director/a de fotografía. Utiliza las técnicas de procesamiento digital para la conversión de formatos y soportes según el ámbito de reproducción, y obtiene productos relacionados con la narrativa de ficción, documental, televisiva y publicitaria, así como aplicaciones interactivas en línea y/o fuera de línea. Tiene la responsabilidad de encontrar soluciones mediante el uso de los medios para garantizar la transferencia de los mensajes audiovisuales teniendo en cuenta su viabilidad tecnicoproductiva.

### 3.1.3. Diseñador audiovisual y multimedia

El diseñador audiovisual y multimedia es el profesional que diseña soluciones gráficas de estilo propio o bien las desarrolla a partir de las demandas de terceros o de los requisitos de mercado. Desarrolla políticas de innovación y de comunicación de la empresa en el ámbito de la identidad corporativa. Crea proyectos audiovisuales en el contexto de los productos en línea y/o fuera de línea, aplicaciones interactivas, páginas web, *stop motion*, gráfica televisiva, etc. Diseña todo tipo de apoyos gráficos de comunicación, ya sean impresos, catálogos, *packaging*, revistas o anuncios.

## 3.2. Competencias transversales y específicas

### 3.2.2. Competencias transversales

Estas competencias han sido definidas por la Universidad de Girona para todos sus estudios y toman como referencia los descriptores de Dublín.

**T1.** Recoger, seleccionar, evaluar y transmitir la información de manera eficaz y eficiente, en función de objetivos determinados y de diferente precedencia y formato.

- T1.1. Seleccionar información de fuentes datos.
- T1.2. Seleccionar las fuentes que permitan obtener información.
- T1.3. Seleccionar fuentes e información relevante con objetivos concretos.

**T2.** Leer, comprender y comentar textos científicos.

- T2.1. Leer, comprender y comentar, con la ayuda de un guión de elaboración externa, el contenido de un texto científico.
- T2.2. Leer, comprender y comentar, con un guión de elaboración propia, el contenido de un texto científico.
- T2.3. Analizar y valorar los comentarios de un texto científico elaborado por otras personas e identificar en él los elementos relevantes.

**T3.** Comunicarse de manera efectiva oralmente y por escrito.

- T3.1. Identificar el objetivo, el auditorio a quien se dirige, y los soportes y/o recursos que hacen más eficaces las producciones de comunicación oral y escrita.
- T3.2. Comunicarse oralmente y por escrito con la guía previa y el guiage de alguien más capaz, valorar el resultado incorporando las sugerencias que nos son relevantes en producciones posteriores.
- T3.3. Comunicarse oralmente y por escrito siguiendo un guión de elaboración propia, valorar el resultado e idear propuestas de mejora.
- T3.4. Analizar y valorar producciones de comunicación oral y escrita.

**T4.** Analizar situaciones complejas y diseñar estrategias para resolverlas, individualmente y en equipo.

- T4.1. Analizar situaciones complejas, en equipo e individualmente, y elaborar estrategias para resolverlas, con la ayuda de una guía externa.
- T4.2. Analizar situaciones complejas, en equipo e individualmente, y elaborar estrategias para resolverlas, con la ayuda de una guía de elaboración propia.

**T5.** Trabajar en equipo, estableciendo las relaciones que más pueden ayudar a hacer aflorar potencialidades de cooperación y mantenerlas de manera continuada.

T5.1. Analizar diversos modelos y estrategias de trabajo en equipo identificando los aspectos positivos y los puntos débiles.

T5.2. Trabajar en equipo y valorar los procesos que se establecen y los roles que se desarrollan, con la ayuda de una guía externa.

T5.3. Trabajar en equipo y valorar los procesos que se establecen y los roles que se desarrollan, sin la ayuda de una guía externa, e incorporando las modificaciones fruto de la reflexión.

**T6.** Seleccionar y utilizar las tecnologías de la información y la comunicación más adecuadas a cada situación, en los ámbitos personal y profesional.

T6.1. Identificar las tecnologías de la información y la comunicación que se utilizan en el ámbito personal y profesional, y analizar sus utilidades y puntos débiles.

T6.2. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación en diferentes situaciones.

T6.3. Seleccionar las tecnologías de la información y la comunicación más adecuadas a cada situación.

**T7.** Comprender la lengua inglesa y expresarse en ella de manera correcta oralmente y por escrito.

**T8.** Evaluar la propia actividad y el propio aprendizaje, y elaborar estrategias para mejorarlos.

T8.1. Valorar la propia actividad y el propio aprendizaje a partir de una guía que posibilite su análisis, y elaborar estrategias para mejorar.

T8.2. Valorar la propia actividad y el propio aprendizaje y elaborar estrategias para mejorar sin la ayuda de ninguna guía externa.

**T9.** Trabajar de manera autónoma.

**T10.** Identificar puestos de trabajo en función de las posibilidades que ofrece el mercado –local y global– y de las competencias propias

T10.1. Identificar los puestos de trabajo que ocupan las personas con una formación similar a la propia.

T10.2 Informarse de las profesiones emergentes en relación con el ámbito profesional propio.

T10.3. Analizar las propias competencias y relacionarlas con los ámbitos laborales identificados.

T10.4. Tomar decisiones, relativas a la propia formación, que permitan desarrollar nuevas competencias que identificamos como relevantes para el ejercicio profesional.

**T11.** Utilizar el ingenio y la creatividad para encontrar soluciones adecuadas a problemas inéditos.

T11.1. Crear, desde la imaginación y desde el análisis, propuestas que contengan planteamientos personales, sinceros y/o innovadores, superando estereotipos y convenciones, para poder ofrecer proyectos con viabilidad de desarrollo, tanto si son propios como de encargo.

T11.2. Fluidez, flexibilidad y elaboración ideacional. Imaginación, intuición, conceptualización, pragmatismo, articulación y expresión del mensaje.

**T12.** Desarrollar la capacidad de análisis, de síntesis y de juicio crítico, identificando y argumentando las causas y el contexto.

**T13.** Mostrar sensibilidad hacia la diversidad de opiniones, prácticas y formas de vida, para actuar con responsabilidad, alcanzando principios éticos sólidos y tomando como referencia los valores democráticos y de equidad.

**T14.** Analizar las implicaciones éticas de las actuaciones profesionales.

T14.1. Analizar el código deontológico, explícito o implícito, del ámbito de conocimiento propio y justificar su pertinencia.

T14.2. Identificar las actuaciones del ámbito disciplinario propio que tienen incidencia en las personas y/o el medio.

T14.3. Elaborar diferentes propuestas de actuación que pueden dar respuesta a situaciones éticamente comprometidas.

T14.4. Seleccionar de manera argumentada una de las diferentes propuestas de actuación que pueden dar respuesta a situaciones éticamente comprometidas.

**T15.** Analizar la sostenibilidad de las propias propuestas y actuaciones desde el punto de vista ecológico, económico y humano.

T15.1. Identificar las implicaciones ecológicas, económicas y humanas de las propuestas y actuaciones del ámbito disciplinario propio.

T15.2. Elaborar diferentes propuestas de actuación que pueden dar respuesta a la sostenibilidad ecológica, económica y humana, dentro del campo de conocimiento y de actuación propio.

T15.3. Seleccionar de manera argumentada una de las diferentes propuestas de actuación, ante situaciones concretas que garanticen la sostenibilidad ecológica, económica y humana.

**T16.** Analizar las características socioculturales del propio ámbito disciplinario y personal para tenerlas en cuenta de manera constructiva.

T16.1 Analizar el contexto sociocultural e identificar aspectos que inciden en el propio ámbito de actuación.

T16.2 Utilizar la información relativa al contexto sociocultural para elaborar propuestas de actuación socialmente constructivas.

### 3.2.3. Competencias específicas GAM

Las competencias se inspiran en el orden secuencial del proceso de elaboración que tiene lugar en el desarrollo de todo producto de comunicación audiovisual. El itinerario se plantea como una analogía del mismo proceso orgánico, que va desde la concepción de la idea hasta la transmisión del mensaje.

Hemos ordenado las competencias en Idea (I), Herramienta (H) y Expresión (E).

#### Idea

1. Ideación de contenidos y desarrollo creativo
2. Investigación documental y evaluación
3. Escritura y propuestas narrativas

#### Herramienta

1. Planificación de la producción
2. Asunción de tareas interdisciplinarias
3. Uso de los recursos técnicos

#### Expresión

1. Realización de los contenidos expresivos y artísticos
2. Consecución de la obra audiovisual
3. Comunicación

### Competencias de idea

**I1.** Identificar los principios y evoluciones básicas del proceso creativo, así como sus dimensiones más relevantes.

**I2.** Mostrar una conducta atenta y curiosa hacia el entorno que modifique niveles de percepción común en niveles de percepción estética.

**I3.** Desarrollar la fluidez ideacional, proyectiva y/o representativa, haciendo uso de recursos narrativos y graficoplásticos.

**I4.** Identificar la estructura formal, analizar y leer un guión.

I4.1. Aplicar la nomenclatura y los formatos profesionales para la escritura del guión audiovisual.

I4.2. Utilizar los paradigmas para la construcción del guión.

I4.3. Redactar secuencias para la configuración de un argumento audiovisual.

**15.** Aplicar los cimientos del lenguaje y la sintaxis visual como recurso para obtener resultados narrativos y formales.

Articular aspectos conceptuales clave para el control y el uso esmerado de recursos expresivos en entornos audiovisuales (tanto lineales como interactivos).

I5.1. Analizar las diversas posibilidades expresivas de un mismo contenido mediante la representación.

I5.2. Elaborar y aplicar las variaciones de los aspectos y contenidos formales en relación con un mismo significado de identidad.

I5.3. Aplicar los elementos necesarios para poder abordar críticamente la imagen visual y/o acústica, mediante el análisis de las formas y sus roles en el proceso de comunicación.

I5.4. Analizar y explicitar organizadamente los valores formales y semánticos de la imagen en la representación.

I5.5. Identificar los principales elementos conceptuales, sintácticos y morfológicos del alfabeto audiovisual.

I5.6. Razonar el uso reflexivo de los códigos y del lenguaje ejercitando las habilidades para producir contenidos.

I5.7. Ser capaz de buscar los propios recursos expresivos para la construcción de mensajes audiovisuales.

**16.** Utilizar, diferenciar y analizar de manera consciente y eficaz los procesos de construcción de estructuras y dispositivos narrativos para comprender y producir mensajes en diferentes situaciones y contextos.

I6.1. Reconocer el texto narrativo como un sistema estructurado y reconocer a los agentes que intervienen en su construcción.

I6.2. Utilizar de manera consciente y eficaz la lengua y otros textos comunicativos, para comprender y producir mensajes en diferentes situaciones y contextos.

I6.3. Muestrear las figuras del narrador y el narratario y familiarizarse con el concepto de focalización.

I6.4. Diferenciar las características básicas de los medios de comunicación como productores de textos y los diversos géneros en los que éstos se enmarcan.

I6.5. Identificar y distinguir las diversas formas del discurso audiovisual e interactivo, con el fin de adquirir la capacidad de interpretar o producir críticamente estos tipos de textos.

I6.6. Ejercer el análisis de los relatos audiovisuales buscando las oportunidades que ofrecen los nuevos medios.

**17.** Analizar y sintetizar la información, interpretar los datos, intervenir en ellos, tratarlos y organizarlos sobre diversos formatos.

**18.** Guionizar productos interactivos.

- 18.1. Aplicar determinados procedimientos, estrategias y metodologías para la escritura de proyectos interactivos en línea y/o fuera de línea.
- 18.2. Desarrollar técnicas de escritura para confeccionar el guión multimedia.
- 18.3. Elaborar propuestas para plantear el diseño audiovisual y conceptual del guión.
- 18.4. Formular los recursos artísticos y técnicos, de manera que se adecuen a los objetivos de calidad previstos y a la utilidad última del producto.
- I9. Transformar una idea de negocio en una realidad analizando, para ello, su viabilidad.
- I10. Diseñar soluciones gráficas de estilo propio o bien desarrollarlas a partir de las demandas de terceros o de los requisitos de mercado.
- I11. Aplicar los principios de accesibilidad y usabilidad en la metodología del diseño.
- I12. Guionizar contenidos audiovisuales mediante técnicas de escritura dramática, utilizando para ello técnicas de construcción de los relatos audiovisuales y aplicando las diferentes tipologías y estándares estructurales existentes a los guiones audiovisuales.
- I13. Aprender los conceptos básicos del diseño y la comunicación visual.
- I14. Situar los propios conocimientos en el marco epistemológico e histórico, eludiendo la fragmentación.
- 114.1 Relacionar sistemáticamente los nuevos conocimientos que se van trabajando con otros ya aprendidos del propio campo de conocimiento.
- 114.2. Situar los contenidos del propio campo de conocimiento en la historia y relacionarlos con la evolución del conocimiento y de la humanidad en conjunto.
- I15. Reconocer, describir e interpretar conceptos y hechos decisivos en la configuración del pensamiento europeo del siglo XX.
- I16. Describir, comentar, analizar e interpretar las obras más significativas de cada periodo, utilizando para ello las variables estéticas, formales, sociológicas y perceptivas adecuadas.
- I17. Interpretar la relación que se ha establecido entre la cultura y el cine a lo largo de la historia, identificando las principales tendencias de la creación cinematográfica.
- I18. Entrar en contacto directo con la cultura visual, y obtener un mínimo de criterio de análisis y crítica hacia el hecho visual.

## Competencias herramienta

**H19.** Diseñar, planificar y organizar los recursos humanos, técnicos y presupuestarios para la producción de obras en sus diversos formatos.

H19.1. Objetivar los criterios formales y expresivos que se quieren alcanzar para la resolución de la obra audiovisual mediante la concreción de los recursos artísticos y técnicos, de manera que se adecuen a los objetivos de calidad previstos y a la utilidad última del producto.

H19.2. Planificar secuencias de trabajo, objetivos y soluciones de producción que permitan la consecución de los proyectos.

**H20.** Evaluar las posibilidades comunicativas, artísticas y/o comerciales de futuros proyectos de ficción, documentales o multimedia, para poder buscar propuestas originales que garanticen por sus atributos su viabilidad artística y empresarial.

Identificar y analizar proyectos y relatos audiovisuales, y redactar los resultados de la investigación que argumenten y justifiquen la implicación en la producción de la obra.

**H21.** Utilizar las estrategias administrativas, legislativas y comerciales para obtener recursos financieros para poder alcanzar el desarrollo de los proyectos.

**H22.** Realizar con equipamiento audiovisual diverso los procesos de grabación con componente sonoro e iluminar entornos básicos.

H22.1. Utilizar a una cámara videográfica semiprofesional, conocer todas sus limitaciones y saber aprovechar todos sus recursos.

H22.2. Realizar grabaciones videográficas con componente sonoro mediante el uso de la grabación del sonido directo de cámara.

H22.3. Iluminar de manera básica escenas no complejas.

**H23.** Utilizar diferente equipamiento audiovisual para realizar los procesos de captura, montaje, diseño, edición y reproducción de imagen y sonido, para su uso posterior en cualquier formato y medio digital o analógico.

**H24.** Conocer y aplicar el software de diseño, diseño interactivo, sonido y vídeo digital.

H24.1. Crear, diseñar y editar sonido.

H24.2. Manipular imágenes fijas.

H24.3. Crear y montar animaciones.

H24.4. Crear y editar imágenes 3D.

H24.5. Editar y montar imágenes videográficas.

H25.6. Programar y diseñar aplicaciones interactivas.

**H25.** Adquirir los conocimientos básicos sobre las propiedades físicas de la luz y del sonido.

**H26.** Analizar las características técnicas de los equipos y los diferentes formatos de grabación utilizados en el mundo audiovisual.

**H27.** Integrar contenidos digitales en aplicaciones interactivas.

**H28.** Adquirir el dominio de la ofimática y la función de los componentes del hardware y las estructuras de red, y alcanzar también la autonomía necesaria ante problemas técnicos cotidianos.

**H29.** Utilizar correctamente la cámara fotográfica y tener capacidad para poder realizar reportajes fotográficos.

**H30.** Aprender a interpretar los datos económicos de una empresa en el ámbito contable que permitan hacer el seguimiento del plan económico de un proyecto empresarial, y las herramientas de gestión administrativas y organizativas.

**H31.** Conocer y utilizar la legislación sobre los derechos de propiedad intelectual y la contratación laboral dentro del ámbito audiovisual.

**H32.** Aprender a animar con personajes y escenarios.

### Competencias de expresión

**E33.** Analizar los rasgos identificativos de la sociedad gerundense y su ámbito de influencia que tengan una relación directa con los estudios cursados.

**E34.** Comparar e identificar las propias capacidades –adquiridas durante los estudios– con las necesidades del mercado profesional gerundense, con la finalidad de reconocer posibles puestos de trabajo.

**E35.** Analizar y confeccionar un plan de marketing para poder comercializar correctamente los propios servicios o los de los clientes.

**E36.** Desarrollar políticas de innovación y de comunicación de la empresa en el ámbito de la identidad corporativa.

**E37.** Diseñar todo tipo de apoyos gráficos de comunicación, ya sean impresos, catálogos, *packaging*, revistas o anuncios.

**E38.** Crear la puesta en escena buscando los propios recursos expresivos para construir mensajes audiovisuales y/o interactivos.

Llevar a cabo el estilo audiovisual alcanzando la armonía de los elementos que interactúan en una determinada situación, mediante un conjunto de operaciones dirigidas a la construcción de la historia (*el qué*) y el discurso (*el cómo*).

**E39.** Planificar secuencias de trabajo, objetivos y soluciones de realización que permitan la consecución de los proyectos.

**E40.** Dirigir el equipo artístico y técnico en la preproducción, producción y postproducción, y aportar o definir las soluciones necesarias para conseguir la intencionalidad narrativa y la calidad técnica y formal requeridas.

Dar respuestas resolutivas entorno a la sutileza y complejidad de lo que se quiere mostrar y comunicar en relación con determinados significados, ya sea una emoción, una idea o un dato.

**E41.** Crear proyectos audiovisuales.

E41.1. Audiovisuales lineales (cortometraje, documental, videoclip, spot, etc.).

E41.2. Audiovisuales interactivos (aplicaciones interactivas, páginas web, videojuegos, etc.).

## 4. Acceso y admisión de estudiantes

4.1. Sistemas de información previa a la matriculación y procedimiento de acogida y orientación de los estudiantes de nuevo ingreso para facilitarles la incorporación a la Universidad y a la titulación

### Sistemas de información previos a la matriculación

Acciones marco

El Consejo Interuniversitario de Cataluña (CIC) es el órgano de coordinación del Sistema Universitario de Cataluña y de consulta y asesoramiento del gobierno de la Generalitat en materia de universidades. Integra representantes de todas las universidades públicas y privadas de Cataluña.

La coordinación de los procesos de acceso y admisión a la universidad es una prioridad estratégica del Consejo Interuniversitario de Cataluña (CIC), mediante la cual se pretende garantizar el acceso a la universidad de los estudiantes que provienen del bachillerato y de los mayores de 25 años, de manera que se respeten los principios de publicidad, igualdad, mérito y capacidad. Asimismo, pretende garantizar la igualdad de oportunidades en la asignación de los estudiantes a los estudios que ofrecen las universidades.

También hay que destacar las actuaciones del Consejo relativas a la orientación para el acceso a la universidad de los futuros estudiantes, en concreto:

- Información y orientación en relación con la nueva organización de los estudios universitarios y sus salidas profesionales, para que la elección se haga con todas las consideraciones previas necesarias.
- Transición de los ciclos formativos de grado superior a la universidad.
- Presencia y acogida de los estudiantes extranjeros.

La Comisión de Acceso y Asuntos Estudiantiles es una comisión de carácter permanente del CIC que se constituye como instrumento que permite a las universidades debatir, adoptar iniciativas conjuntas, pedir información y hacer propuestas en materia de política universitaria.

Entre las competencias asignadas a esta comisión destacan las relacionadas con la gestión de las pruebas de acceso a la universidad, la gestión del proceso de preinscripción, el impulso a las medidas de coordinación entre titulaciones universitarias y de formación profesional, la elaboración de recomendaciones dirigidas a las universidades para facilitar la integración a la universidad de personas

discapacitadas, las acciones de seguimiento del programa de promoción de las universidades y la coordinación de la presencia de las universidades en salones especializados.

### Orientación para el acceso a la universidad

Las acciones de orientación de las personas que quieran acceder a la universidad, así como las acciones de promoción de los estudios universitarios del Sistema Universitario Catalán en Cataluña y en el resto del Estado se diseñan, se programan y se llevan a cabo desde la Oficina de Orientación para el Acceso a la Universidad del CIC. También gestiona los procesos relativos al acceso a las universidades públicas catalanas: preinscripción universitaria y asignación de plazas.

Las acciones de orientación académica y profesional tienen como objetivo que los estudiantes consigan la madurez necesaria para tomar la decisión que más se adecue a sus capacidades y sus intereses, entre las opciones académicas y profesionales que ofrece el Sistema Universitario Catalán, insistiendo en la integración en el EEES.

Para conseguir este objetivo se han propuesto seis líneas de actuación que se ejecutan desde la Oficina de Orientación para la Orientación para el Acceso a la Universidad, que pretenden, por una parte, implicar más a las partes que intervienen en el proceso y, por la otra, dar a conocer el sistema universitario a los estudiantes para que su elección se base en sus características personales y sus intereses.

Las líneas de actuación son las siguientes:

1. Crear un marco de relaciones estables con otras instituciones implicadas en la orientación para el acceso a la universidad.
2. Potenciar las acciones de orientación dirigidas a los agentes y colectivos del mundo educativo, como conferencias, jornadas de orientación académica y profesional, mesas redondas, etc.
3. Servicios de información y orientación presencial, telefónica y telemática en la Oficina de Orientación para el Acceso a la Universidad.
4. Participación en jornadas y salones de ámbito educativo. El Consejo Interuniversitario de Cataluña participa cada año en fiestas y jornadas en el ámbito educativo con los objetivos de informar y orientar sobre el Sistema Universitario Catalán y, en concreto, en relación con el acceso a la universidad y a los estudios que se ofrecen. Los salones en los que participa anualmente el Consejo Interuniversitario de Cataluña a través de la Oficina de Orientación para el Acceso a la Universidad son los siguientes: Salón de la Enseñanza (Barcelona), AULA, Salón Internacional del Estudiante y de la Oferta Educativa

- (Madrid), Jornadas de Orientación Universitaria y Profesional (Tàrrega) y Espacio del Estudiante (Valls).
5. Elaborar y difundir materiales sobre el acceso a la universidad y el nuevo sistema universitario. Las publicaciones que se editan anualmente son las siguientes:
    - Guía de los estudios universitarios en Cataluña
    - Preinscripción universitaria
    - Acceso a la universidad. Correspondencia entre las opciones de las pruebas de acceso que se relacionan con las modalidades de bachillerato LOGSE y los estudios universitarios
    - Acceso a la universidad. Correspondencia entre los ciclos formativos de grado superior y los estudios universitarios
    - Acceso a la universidad. Correspondencia entre los primeros ciclos y los segundos ciclos de los estudios universitarios
    - Notas de corte. Tabla orientativa para los estudiantes
    - Pruebas de acceso a la universidad para mayores de 25 años
    - Pruebas de acceso a la universidad para el alumnado de bachillerato
    - Catalunya Màster
    - Másteres oficiales de las universidades de Cataluña
    - Centros y titulaciones universitarios en Cataluña
  6. Promover la igualdad de oportunidades de los estudiantes con discapacidad. Ante la necesidad de promover líneas de atención comunes a los estudiantes con discapacidad, la Comisión de Acceso y Asuntos Estudiantiles del CIC acordó, en septiembre de 2006, la creación de la Comisión Técnica UNIDISCAT (Universidad y Discapacidad de Cataluña), en la cual están representadas todas las universidades catalanas. Sus objetivos principales son:
    - Analizar la situación actual y las necesidades de los estudiantes con discapacidad para establecer un protocolo de actuación y respuesta.
    - Crear un espacio de trabajo conjunto entre las universidades catalanas para mantener una buena coordinación en este tema y promover líneas de actuación comunes.
    - Estudiar el marco legal y jurídico relacionado con las adaptaciones curriculares.
    - Establecer colaboraciones con otros departamentos o entidades que también traten aspectos relacionados con las personas con disminución.
    - Elevar propuestas a la Comisión de Acceso y Asuntos Estudiantiles del CIC.

#### Acciones propias de la UdG

Paralelamente al sistema habitual de información de la Oficina de Orientación para el Acceso a la Universidad, la Universidad de Girona realizará las siguientes acciones concretas para dar a conocer los estudios de Audiovisual y Multimedia:

1. Actuaciones de promoción y orientación específicas que se llevarán a cabo desde el Área de Comunicación de la UdG
2. Jornadas de puertas abiertas generales de universidad y de centro

3. Contactos entras profesores universitarios y de secundaria favorecidos por programas institucionales: becas Botet i Sisó, y premios de investigación de bachillerato
4. Participación en ferias y salones de educación y oferta universitaria
5. Sistemas de orientación específica. Algunos de estos sistemas serán los siguientes:
  - Orientación a la preinscripción universitaria mediante la Sección de Atención al Estudiante y de Acceso del Servicio de Gestión Académica y Estudiantes, y el CIAE (Centro de Información y Asesoramiento del Estudiante)
  - Información no presencial a través de la red: información específicamente dirigida a los estudiantes de nuevo acceso publicada en la página web de la Universidad ("Si te matriculas en primero...")
  - Sesión informativa previa o coincidente con el primer día de matrícula (julio, segunda quincena; septiembre, primera quincena):
    - Módulos en los cuales el alumno se puede matricular y horarios.  
Responsable: coordinador de estudios
    - Mecánica del proceso de matriculación. Responsable: personal de administración
    - Tutorías específicas en función de la procedencia académica.  
Responsable: coordinador de los estudios

## Vías y requisitos de acceso

Los establecidos en el Real Decreto 1892/2008, de 14 de noviembre, por el que se regulan las condiciones para el acceso a las enseñanzas universitarias oficiales de grado y los procedimientos de admisión a las universidades públicas españolas.

- De acuerdo con los criterios establecidos por el Consejo Interuniversitario de Catalunya, la reserva de plazas para mayores de 25, 40 y 45 años se fija en el 3%, el 1% y el 1% respectivamente. En consecuencia, esta titulación permite el acceso mediante acreditación de experiencia laboral o profesional.
- Se establece acceso preferente para los titulados técnicos de formación profesional superior y equivalentes de las familias vinculadas en el anexo II del Real Decreto citado a la rama de conocimiento a la que se ha adscrito el grado en frente a los restantes titulados técnicos de formación profesional superior y equivalentes , de acuerdo con el artículo 26 del referido Real Decreto.
- Para la admisión de estudiantes con estudios universitarios oficiales españoles o extranjeros, de acuerdo con lo establecido en los artículos 56 y 57 del Real Decreto 1892/2008, de 14 de noviembre, por el que se regulan las condiciones para el acceso a las enseñanzas universitarias oficiales de grado y los procedimientos de admisión a las universidades públicas españolas, la Universitat de Girona ha aprobado una normativa que establece las condiciones de admisión de los estudiantes que soliciten ingreso por esta vía. Dicha normativa establece que cada curso académico se destinará un mínimo de una plaza, ampliable a propuesta del decano o director de centro docente en función de los resultados de ocupación de las plazas de nuevo acceso del curso o cursos anteriores. La Comisión Académica estudiará las propuestas de los centros y acordará una propuesta global de plazas que elevará al Consejo de Gobierno. La normativa establece también el sistema de baremación de los expedientes académicos de los solicitantes así como el procedimiento de resolución para la asignación de plazas. Se puede consultar en la página web que se indica a continuación: <http://www.udg.edu/tabid/15642/Default.aspx>

Las condiciones de acceso y admisión son las establecidas con carácter general. No se determinan condiciones específicas para la admisión en el grado de Audiovisuales y multimedia

Como se trata de estudios interdisciplinarios, se permite el acceso desde cualquier vía de bachillerato o de los grados superiores de formación profesional, con los requisitos que pide la normativa de la Generalitat de Catalunya.

En la parte que nos corresponde, hay que explicar que, al ser la nuestra una titulación muy transversal, la experiencia adquirida en la

impartición del título propio durante nueve años nos ha demostrado que desde cualquier vía de procedencia de bachillerato los alumnos no tienen problemas para seguir los contenidos de los distintos módulos, y la diversidad de procedencia beneficia a la riqueza del grupo. En este caso, la adaptación se tiene que hacer en la fase específica, una vez se redacte el marco normativo en Cataluña, según la regulación que establezca el CIC de las pruebas de selectividad según el nuevo Real Decreto 1892/2008 de acceso a la universidad.

En cuanto a los grados superiores de formación profesional, hay que crear familias de vía preferente y familias de vía secundaria; en concreto, los ciclos por familias preferentes son los siguientes:

- Artes gráficas
- Comercio y marketing
- Comunicación, imagen y sonido
- Informática

El resto pueden acceder a nuestros estudios sin ser estudios preferentes.

Al ser nuestro campo de estudio un sector que hasta el momento no ha tenido titulaciones oficiales, actualmente hay muchos profesionales que creemos que se acogerán al artículo 36 del Real Decreto 1892/2008. Por este motivo, se está trabajando con el Departamento de Acceso de la UdG para establecer los criterios de acreditación y ámbitos de experiencia laboral y profesional.

Criterios acreditación para la admisión;

1.- Actividad laboral o profesional durante un periodo mínimo de dos años de forma ininterrumpida. Relacionada con algunas de las competencias que se desarrollan en los estudios del Grado en Audiovisuales y Multimedia o con aquellas que se vinculan con empresas o instituciones del sector de las tecnologías de la información y comunicación (TIC). Esta experiencia se justificará con un documento de vida laboral de la Tesorería General de la seguridad Social.

2.- Presentación de una memoria con la descripción y muestras de los trabajos desarrollados durante la vida laboral o profesional. Se valorará la formación reglada, no reglada o de empresa siempre que

esta haya sido impartida por profesionales o instituciones de acreditado reconocimiento en el sector.

3.-Uno de los criterios principales será la entrevista personal en función de la información aportada que realizaran conjuntamente el director y el coordinador de estudios.

Se propondrá una reserva de plazas del 3 por ciento.

#### Perfil recomendable de ingreso

Para integrarse en nuestro plan de estudios es recomendable que los estudiantes posean diversas características que acrediten la capacidad suficiente para seguir satisfactoriamente el desarrollo en la formación superior.

Del análisis de las características necesarias identificamos cuatro capacidades de que se tendría que disponer para alcanzar un punto de partida óptimo:

En primer lugar, hacemos referencia a **capacidades tecnicotransformadoras**.

Se refieren a las capacidades relacionadas con el conjunto de conocimientos y destrezas asociadas al uso de tecnologías para procesar y transmitir información en formato digital.

En este contexto, valoramos la familiarización con el uso del ordenador, el conocimiento de software de tratamiento de textos y otros programas informáticos relacionados con el retoque de imágenes y sonido, y la utilización de protocolos y la investigación a través de Internet.

Las otras capacidades a las que queremos hacer referencia están relacionadas con las **capacidades clave**. Están asociadas a conductas observables en el individuo, principalmente de tipo *actitudinal*. En consecuencia, son transversales, en el sentido que afectan a las diversas áreas interdisciplinarias y son transferibles a nuevas situaciones en el aprendizaje. Podemos destacar, pues, las capacidades siguientes:

- **Capacidad de organización**, entendida como disposición y habilidad para crear las condiciones adecuadas de utilización de los recursos humanos y/o materiales existentes para llevar a cabo las tareas de aprendizaje con el máximo de eficacia.

- **Capacidad de trabajo en equipo**, encarada a la disposición y habilidad para

colaborar de manera coordinada con la tarea realizada en conjunto por un equipo de personas para alcanzar un objetivo propuesto.

- **Capacidad de implicación y compromiso**, la cual incluye la disposición para mantener actualizados los conocimientos y procedimientos para garantizar un trabajo eficaz y eficiente.

Este apartado incluye también un interés y un compromiso con los valores culturales del ámbito de la comunicación audiovisual y multimedia. También es plausible la manifestación de una cierta inquietud vocacional.

Poseer inicialmente estas capacidades facilita la transición e integración en la formación superior. Las características de los sujetos (personalidad, experiencias anteriores, etc.) determinan en gran manera la situación de partida para un aprendizaje de este tipo. Sin embargo, estas capacidades se tratarán mediante la misma actividad formativa, la cual prevé el desarrollo de habilidades personales que tienen una fuerte base en las actitudes y la afectividad.

#### 4.2. Pruebas de acceso especiales

No tenemos pruebas de acceso especiales.

#### 4.3. Sistemas de apoyo y orientación de los estudiantes una vez matriculados

El objetivo de los procedimientos de acogida es facilitar la incorporación de los nuevos estudiantes a la Universidad en general y a la titulación en particular. Los procedimientos de acogida para los estudiantes de nuevo acceso de la UdG son los siguientes:

##### Bienvenida y sesión informativa

El responsable de la sesión de bienvenida a los nuevos estudiantes es el director del centro.

El contenido de esta sesión incluye explicaciones sobre los siguientes aspectos:

- Situación física de los estudios dentro de la Universidad (aulas, laboratorios, etc.)
- Objetivos formativos de la titulación. Motivación para cursar los estudios de Audiovisual y Multimedia
- Estructuración de los estudios
- Importancia del aprendizaje autónomo
- Importancia de los resultados del estudio (notas) para realizar estudios posteriores o acceder a becas, plazas de residencia, etc.
- Servicios de la Universidad: biblioteca, sala de ordenadores, correo electrónico, Internet, intranet y toda la red informática a disposición de los estudiantes para que la utilicen con finalidad exclusivamente académica

- Presentación con más detalle de lo que el estudiante puede encontrar en la intranet docente de la UdG Mi UdG

### Dossier informativo para los estudiantes de nuevo acceso

En la sesión de bienvenida, se entrega a los estudiantes un dossier informativo que contiene la siguiente documentación:

- Información general de la facultad (responsables y direcciones de secretaría académica de la facultad, coordinación de estudios, sección informática, conserjería, biblioteca, delegación de estudiantes, servicio de fotocopias, Servicio de Lenguas Modernas, planos de la facultad, etc.)
- Información sobre el sistema de gobierno de la Universidad de Girona (organigrama universitario, comisiones con representación de los estudiantes en la Universidad y en la facultad, etc.)
- Información académica (plan de estudios, calendario académico, estructura y horarios de las unidades de aprendizaje por objetivo, fechas y metodología de las evaluaciones, etc.)
- Información de los recursos tecnológicos a disposición de los estudiantes de la UdG (web institucional, Mi UdG, intranet docente, catálogo de servicios informáticos, correo electrónico, etc.)
- Guía para la adaptación de la UdG al Espacio Europeo de Educación Superior. Cuaderno 3: *Vuestro papel, estudiantes*
- Otros.

### Organización de sesiones informativas específicas

Paralelamente, y durante las primeras semanas del curso, los alumnos pueden asistir a las sesiones informativas específicas sobre los recursos que la UdG pone a su alcance, como:

- Funcionamiento y recursos de la biblioteca (responsable: PAS Biblioteca)
- Funcionamiento y recursos informáticos (responsable: PAS Sección Informática)

### Tutores

Como característica, proponemos que los estudiantes de primero tengan un estudiante tutor de un curso superior que les ayude a adaptarse y a resolver las dudas de todo tipo que les surjan durante el año académico.

En las primeras semanas del curso se agruparán a los alumnos en grupos reducidos y se asignará un tutor a cada grupo. Estos tutores serán profesores que impartan docencia a los estudios y dispondrán de herramientas de orientación sobre el sistema universitario, bajo la responsabilidad del CIAE. Para el diseño y desarrollo de posibles acciones o planes de acción tutorial, el profesorado podrá contar con el apoyo del Equipo de Apoyo a la Docencia de la UdG. El tutor tiene que velar por la integración de los alumnos en el centro y debe realizar las funciones de supervisión y guiaje de la globalidad de los estudios.

Las funciones del tutor son las siguientes:

- Entrevistas periódicas, con horarios fijados al inicio del curso académico
- Supervisión de la metodología de estudio
- Evaluación de la autonomía progresiva

#### Consulta del expediente académico del alumno

Los estudiantes pueden consultar su expediente académico en red, que incluye información sobre las unidades de aprendizaje que están cursando y su currículum, un resumen gráfico de los créditos superados y pendientes, clasificados por tipo de créditos en la titulación, y de las calificaciones provisionales y definitivas.

#### 4.4. Transferencia y reconocimiento de créditos

De acuerdo con lo que estipulan los artículos 6 y 13 del RD 1393/2007, por el cual se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales, se procederá a transferir los créditos obtenidos en enseñanzas oficiales universitarias cursadas previamente, siempre que no hayan conducido a la obtención de un título oficial, y a reconocer los obtenidos en materias de formación básica de la misma rama de conocimiento, atendiendo, sin embargo, lo que pueda establecer el gobierno sobre condiciones de los planes de estudios que conducen a títulos que habiliten para el ejercicio de actividades profesionales y las necesidades formativas de los estudiantes. También podrán ser objeto de reconocimiento los créditos obtenidos en enseñanzas universitarias oficiales que acrediten la consecución de competencias y conocimientos asociados a materias del plan de estudios, con la condición que los reconocimientos sólo se pueden aplicar a las asignaturas o módulos definidos en el plan de estudios y no a partes de éstos. En todos los casos de reconocimiento de créditos procedentes de enseñanzas universitarias oficiales habrá que trasladar la calificación que corresponda, y ponderarla si fuese necesarios. El procedimiento para el reconocimiento de créditos se inicia de oficio a la vista de los expedientes académicos previos de los estudiantes que accedan a la titulación. La identificación de la existencia de expedientes académicos previos la garantiza el sistema de preinscripción y asignación de plazas establecidas para las universidades públicas en Cataluña.

En virtud de lo que establece el artículo 12.9 del RD 1393/2007, los estudiantes pueden obtener hasta cinco créditos de reconocimiento académico por la participación en actividades culturales, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación que la Universidad de Girona debe identificar para cada curso académico.

Los estudiantes que no lleven a cabo actividades que les permitan el reconocimiento académico mencionado pueden obtener los créditos requeridos para la finalización de los estudios cursando más créditos optativos.

Los estudiantes también pueden obtener el reconocimiento de créditos correspondientes a asignaturas cursadas en programas de movilidad. Este reconocimiento de asignaturas con contenidos no coincidentes con las asignaturas optativas previstas es posible siempre que el convenio que regule la actuación así lo explicita.

## 5. Planificación de las enseñanzas

### Introducción

Este plan de estudios toma como base principal para su confección el actual plan de estudios del Graduado en Realización Audiovisual y Multimedia, título propio de la Universidad de Girona, de una duración de 180 créditos, y la experiencia acumulada a lo largo de siete años de funcionamiento.

La Escuela quiere hacer constar que participa con la Universidad de Girona en la Comisión para el Plan de igualdades en materia de discapacidades, con las funciones siguientes:

- Elaborar el Plan de igualdad en materia de discapacidad de la UdG
- Estudiar las necesidades en materia de espacios, accesibilidad y uso de infraestructuras y servicios.
- Estudiar las adaptaciones curriculares necesarias.
- Analizar y proponer mejoras sobre todos los temas que contribuyan a mejorar el Plan de igualdades y discapacidad.

Esta comisión dará apoyo y respuesta a los responsables académicos del estudio y a los tutores en la adecuación de las actuaciones académicas para satisfacer las necesidades educativas especiales y para prestar servicios de soporte y asesoramiento adecuados a las personas interesadas.

Por otra parte, hay que puntualizar que a lo largo de todo el plan de estudios se han tenido en cuenta los derechos fundamentales de igualdad entre hombres y mujeres y los valores propios de cultura de la paz y de los valores democráticos. Además, específicamente, cada año se realizará un seminario abierto a todos los alumnos sobre estos temas.

La escuela Universitaria ERAM tiene distintos mecanismos de coordinación del título;

1.- Órganos colegiados: Consejo escolar, la comisión de áreas y el claustro de profesores.

El **consejo escolar** esta formado por el director, el coordinador de estudios, los coordinadores de áreas, los delegados de curso, un representante del personal de apoyo y dos agentes externos, entre otras funciones en este consejo se debaten temas relacionados con el plan de estudios, básicamente relacionados con el punto de vista de

los alumnos y su percepción de la evolución de los distintos módulos que se imparten. Se reúne dos veces al año.

La **comisión de áreas** esta formada por el director, el coordinador de estudios, los coordinadores de áreas y el coordinador de investigación, esta comisión es el órgano de coordinación docente básica, en esta se coordinan las tareas a realizar por parte de los distintos profesores que imparten docencia en el título y se recibe y centraliza la información que se genera a lo largo del curso académico. Se reúne una vez al mes.

El **claustro de profesores** permite tener voz a todos los profesores, y al director coordinar diferentes aspectos con ellos. Se reúne dos veces al año.

2. Órganos unipersonales: director, coordinador de estudios, coordinador de formación continua e investigación, y coordinadores de las tres áreas (Idea, Herramienta y Expresión).

Los profesores están divididos en tres grandes áreas, idea, herramienta y expresión cada una de ellas dispone de un coordinador de área.

Entre las funciones de los órganos unipersonales una es la de coordinar a los diferentes docentes que imparten formación en el título, en este caso no hay reuniones programadas, la coordinación se realiza con reuniones informales. Si en estas reuniones aparece información interesante para el resto de profesores, esta información se incorpora al orden del día para debatir en las distintas reuniones de los órganos colegiados.

## Estructura de las enseñanzas

Anualmente se realiza una memoria en la que se publican diversos datos, entre los cuales figuran datos sobre el plan de estudios, su desarrollo y los resultados del mismo. Desde nuestra página web se puede acceder a esta memoria.

La memoria anual consta de los siguientes puntos;

- 1.- Estudiantes: Datos referentes a la evolución de las matrículas de los estudiantes y datos referentes a su procedencia.
- 2.- Profesorado: datos referentes al profesorado
- 3.- Plan de estudios: Aquí aparecen los distintos índices referenciados en la política de calidad que reflejan el desarrollo y resultados del plan de estudios.
- 4.- Plan docente: Datos referentes a la implementación del plan de estudios con relación al profesorado.
- 5.- Relaciones internacionales
- 6.- Instalaciones y servicios
- 7.- Recursos docentes
- 8.- Actividades de investigación
- 9.- Material de comunicación
- 10.- Diario del curso: explicación sobre los sucesos mas destacados del curso académico.

### 5.1.1. Justificación de la estructura

#### **Relación entre las competencias y los resultados de aprendizaje**

La Universidad de Girona opta por una planificación de la docencia centrada en competencias, entendiendo que el paso de los estudiantes por la universidad les supone la adquisición de dichas competencias, al realizar una serie de actividades de aprendizaje en relación con los contenidos propios del campo de conocimiento.

En consonancia con este planteamiento, se considera que los resultados de aprendizaje consisten en la adquisición de las competencias. De aquí que en los proyectos de estudios de grado de la Universidad de Girona, las competencias figuren especialmente concretadas, mientras que no se mencionan los resultados de aprendizaje.

## **Eje conductor**

A la hora de diseñar este plan de estudios, la primera discusión fue encontrar un eje conductor que permitiera dar sentido de conjunto a los cuatro años.

El plan de estudios se inspira en el orden secuencial del proceso de elaboración que tiene lugar en el desarrollo de todo producto de comunicación audiovisual. El itinerario se plantea como una analogía del mismo proceso orgánico, que se inicia en la concepción de la idea i finaliza en la transmisión del mensaje.

El paradigma de este recorrido lo forman los siguientes tres ítems principales: la idea, la herramienta y la expresión.

### Idea

- Ideación de contenidos y desarrollo creativo
- Investigación documental y evaluación
- Escritura y propuestas narrativas

### Herramienta

- Planificación de la producción
- Asunción de tareas interdisciplinarias
- Uso de los recursos técnicos

### Expresión

- Realización de los contenidos expresivos y artísticos
- Consecución de la obra audiovisual
- Comunicación

#### 5.1.2. Datos técnicos de interés

Este plan de estudios se ha planificado teniendo en cuenta la relación de 25 horas de dedicación del estudiante por 1 crédito ECTS.

La estructura que se ha seguido es la de unidades académicas de enseñanza-aprendizaje, formadas por módulos.

Las materias se han agrupado dentro de los módulos desde el punto de vista disciplinario.

Dentro de cada módulo tenemos las unidades administrativas de matrícula, formadas por materias (asignaturas).

### **Requisitos de titulación de inglés para la obtención del título**

Para la obtención del título es un requisito obligatorio demostrar tener un nivel de inglés equivalente al B2.2 del Marco europeo de referencia.

Esta titulación se puede acreditar de la siguiente manera:

1. Certificado de aptitud de las escuelas oficiales de idiomas, equivalente al 5º curso de la Escuela Oficial de Idiomas.
2. First Certificate in English, FCE (UCLES)
3. TOEFL PB, entre 520 y 540 puntos (ETS)
4. TOEFL IB, entre 68 y 76 puntos (ETS)
5. TOEFL CB, entre 190 y 207 puntos (ETS)
6. IELTS, entre 5,5 y 6 puntos (BC-UCLES-IDP)
7. Nivel 5º del Servicio de Lenguas Modernas de la Universidad de Girona.

#### **Significado de las abreviaciones:**

BC (British Council)

ETS (Educational Testing Service)

IDP (International Development Programme Education Australia)

IELTS (International English Language Testing System)

TOEFL (Test of English as a Foreign Language), PB (Paper Based), CB (Computer Based), IB (Internet Based)

UCLES (University of Cambridge Local Examinations Syndicate)

Para conseguir este objetivo, la escuela universitaria ERAM pondrá a disposición de los alumnos los siguientes mecanismos:

1. Se propone que todos los alumnos participen en un programa de intercambio ERASMUS o similar en una universidad en la que el idioma utilizado para impartir las clases sea el inglés.
2. Progresivamente a la implantación de los estudios, se introducirán asignaturas impartidas exclusivamente en inglés.
3. Finalmente, la Universidad de Girona dispone del Servicio de Lenguas Modernas que ofrece cursos y la ERAM facilitará en todas las medidas que considere oportunas la asistencia a estos cursos a los alumnos que lo crean necesario.

### 5.1.3. Distribución del plan de estudios

#### **Las asignaturas básicas deben vincularse con alguna de las materias contempladas en el anexo II del RD 1393/2007.**

En el plan de estudios presentado, cuatro son los módulos que dan la formación básica en la rama de las ciencias sociales y jurídicas, se detallan a continuación y se vinculan con la materia correspondiente dentro de su rama.

<b>Módulo</b>	<b>Créditos</b>	<b>Materia</b>	<b>Rama de conocimiento</b>
M1-Fundamentos de la comunicación	20	Comunicación	Ciencias sociales y jurídicas
M2-Lenguajes de la comunicación audiovisual	12	Comunicación	Ciencias sociales y jurídicas
M5-Gestión y producción	18	Empresa	Ciencias sociales y jurídicas
M6-Diseño de contenidos	10	Comunicación	Ciencias sociales y jurídicas

El Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, establece en su capítulo III, artículo 12, punto 8 que "de acuerdo con el artículo 46.2.i) de la Ley Orgánica de Universidades 6/2001, de 21 de diciembre, los estudiantes podrán obtener reconocimiento de créditos por la participación en actividades universitarias culturales, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación hasta un máximo de 6 créditos del total del plan de estudios cursado.

Acorde con ello, el Consejo de Gobierno de la Universidad de Girona, en el documento de "Criterios para la planificación de los estudios de Grado", establece que "todos los planes de estudios incluirán 6 créditos de reconocimiento académico (o de manera excepcional, 5, si fuera necesario por razón del encaje con la estructura del Plan de Estudios), que los estudiantes pueden solicitar por su participación en actividades universitarias culturales, deportivas, de representación estudiantil, solidarias o de cooperación, organizadas por la UdG. La Universidad identificará anualmente las actividades susceptibles de

ser reconocidas, las cuales deberán explicar las competencias que desarrollan”.

Todos los Planes de Estudios de Grado de la UdG contemplan, por tanto, 234 (o 235) créditos, reservando los 6 restantes (o 5) para el reconocimiento. En caso de que el estudiante no solicite ningún crédito de reconocimiento, deberá completar los 240 acudiendo a la franja de optatividad que oferta el estudio.

*Mesa 5.1. Resumen de los módulos de la propuesta de título y distribución en créditos*

Tipo de materia	Créditos
Formación básica en ciencias sociales y jurídicas	60
Obligatorias	126
Optativas	24
Prácticas externas	10
Trabajo de final de grado	15
Reconocimiento de créditos	5
<b>Total</b>	<b>240</b>

*Mesa 5.2. Descripción de los módulos y sus créditos*

Módulos	Créditos
Fundamentos de la comunicación	20
Lenguajes de la comunicación audiovisual	12
Tecnologías de la comunicación I	18
Talleres	10
Gestión y producción	18
Diseño de contenidos I	10
Creatividad	20
Diseño gráfico	12
Diseño de contenidos II	18
Tecnologías de la comunicación II	18
Optativas	24
Realización y comunicación	30
Prácticas	10
Trabajo de final de grado	15
Reconocimiento académico	5
<b>Total de créditos</b>	<b>240</b>

Mesa 5.3. Descripción del carácter de las enseñanzas y tipo de materias

Denominación del módulo	Contenidos	Créditos	Organización temporal	Carácter
Módulo 1 . Fundamentos de la comunicación	Historia del pensamiento contemporáneo 4 Estética y teoría del arte 4 Sociología y teoría de la comunicación 5 Fundamentos del diseño 3 Documentalismo 4	20	Semestral	Formación básica en ciencias sociales y jurídicas
Módulo 2 . Lenguajes de la comunicación audiovisual	Lenguaje cinematográfico 9 Lenguajes contemporáneos 3	12	Semestral	Formación básica en ciencias sociales y jurídicas
Módulo 3 . Tecnologías de la comunicación I	Teoría y técnica del montaje 5 Tecnología audiovisual y del sonido 4 Operativa de cámara e iluminación 4 Diseño y creación de sonido digital 5	18	Anual	Obligatoria
Módulo 4 Talleres	Fotografía 4 Informática 3 Realización publicitaria 3	10	Semanal	Obligatoria
Módulo 5 . Gestión y producción	Derecho y administración de la empresa 3 Marketing 6 Creación de Empresas 3 Producción audiovisual 6	18	Semestral	Formación básica en ciencias sociales y jurídicas
Módulo 6 . Diseño de contenidos I	. Teoría y análisis de la imagen 10	10	Semestral	Formación básica en ciencias sociales y jurídicas
Módulo 7 . Creatividad	Metodologías creativas 3 Técnicas creativas 5 Ejecución creativa 3 Talleres de generación de ideas y desarrollo 9	20	Anual	Obligatoria
Módulo 8 . Diseño gráfico	Tratamiento digital de la imagen 3 Plataformas de dibujo vectorial 3 Autoedición 3 Expresión gráfica 3	12	Semestral	Obligatoria

Módulo 9 . Diseño de contenidos II	. Estructuras y dispositivos narrativos 4 . Guión videográfico 5 . Guión multimedia 9	18	Semestral	Obligatoria
Módulo 10 . Tecnologías de la comunicación II	Tecnologías multimedia 9 Imagen de síntesis 6 Plataformas de animación vectorial 3	18	Anual	Obligatoria
Módulo 11 . Optativas (8 optativas de 6 créditos)	1. Postproducción II 2. Tecnologías multimedia II 3. Imagen de síntesis II 4. Dirección audiovisual 5. Diseño interactivo 6. Diseño audiovisual 7. Lenguajes de programación 8. Redacción y desarrollo de guión	24	Semestral	
Módulo 12 . Realización y comunicación	Proyectos sobre:  Diseño y creación de sonido digital 3 Ejemplo de proyectos posibles (paisaje sonoro y banda sonora)  Diseño audiovisual 3 Ejemplo de proyectos posibles (gráfica televisiva, <i>motion graphics</i> , aplicaciones para móvil)  Diseño y comunicación gráfica 3 Ejemplo de proyectos posibles (dirección de arte)  Realización audiovisual 6 Ejemplo de proyectos posibles (puesta en escena, documental)  Comunicación multimedia 9 Ejemplo de proyectos posibles (web, CD-ROM, DVD)  Seminarios complementarios 6	30	Anual	Obligatoria
Módulo 13 - PE . Prácticas		10	Anual	Obligatoria
Módulo 14 - TFG . Trabajo de final		15	Semestral	Obligatoria

de grado				
Reconocimiento académico		5		R

## Mesa 5.4. Propuesta de distribución de cursos

**Primer año**

Fundamentos de la comunicación	20
Lenguajes de la comunicación audiovisual	12
Tecnologías de la comunicación I	18
Talleres (fotografía, informática, realización publicitaria)	10
Total	60

**Segundo año**

Gestión y producción	18
Diseño de contenidos I	10
Creatividad	20
Diseño gráfico	12
Total	60

**Tercer año**

Diseño de contenidos II	18
Tecnologías de la comunicación II	18
Optativas	24
Total	60

**Quarto año**

Realización y comunicación	30
Prácticas en empresas	10
Trabajo final de grado	15
Reconocimiento académico	5
Total	60

**Total créditos del grado** **240**

## 5.2. Movilidad del estudiante

Seguimos la normativa general de la UdG.

En la UdG la movilidad de los estudiantes se gestiona a través de la Oficina de Relaciones Externas (ORE), dependiente del Vicerrectorado de Proyectos Estratégicos e Internacionalización.

En la Universidad también hay la Comisión de Relaciones con el Exterior, formada por un miembro de cada centro docente (responsable de los aspectos relacionados con la movilidad en su centro) y presidida por la vicerrectora. Esta comisión se reúne dos veces al año y determina temas de alcance general, como la política de movilidad y las directrices, y otros temas más concretos, como el calendario anual de actividades.

La estructura y las funciones de la ORE son las adecuadas para llevar a cabo esta tarea de manera eficiente. Desde esta oficina se vela por la transparencia y difusión de la publicidad mediante presentaciones en los centros, la web del servicio y la guía del estudiante. La transparencia en el proceso de otorgamiento de plaza queda garantizada por el uso de una aplicación informática específica de la cual, si se quiere, se puede hacer un seguimiento en tiempo real y solicitud a solicitud.

La opinión de los estudiantes se recoge por medio de un cuestionario que incluye temas como la difusión del programa, la facilidad de acceso a la información necesaria, la agilidad y eficiencia de los circuitos, los aspectos relativos a la universidad de destinación y las instalaciones, y también sobre el grado de satisfacción del estudiante con respecto al programa en general y a su estancia en particular.

El proceso de asignación de plazas se gestiona en el ámbito de la Universidad.

Cada plaza tiene asignados un tutor académico de la plaza y un tutor de movilidad. Estos tutores pueden consultar tres elementos para decidir: 1) el expediente académico del estudiante; 2) el nivel de idioma, que se obtiene de una prueba de nivel realizada por el Servicio de Lenguas Modernas de la Universidad, y 3) la solicitud presentada por el alumno o alumna.

Una vez cumplidos los requisitos mínimos, los tutores aceptan al estudiante como candidato y a partir de este momento el responsable de relaciones exteriores del centro asigna las plazas.

Una vez se ha hecho la asignación de las plazas, se inicia el proceso de comunicación a los estudiantes, a las universidades de destinación y a los organismos responsables de la movilidad, con lo cual se inicia proceso de concreción del acuerdo de estudios.

En la Escuela universitaria ERAM, la responsabilidad de coordinar académicamente los programas de movilidad del centro recae en el director del centro, que cuenta con el apoyo de una persona de la secretaría académica. Junto con el coordinador del estudio y el tutor, se guía al estudiante en el proceso de matriculación y el

establecimiento del acuerdo de estudios, en el cual se especifican las asignaturas y los créditos que el estudiante tiene que cursar en la universidad receptora y qué asignaturas se le validarán.

El responsable también ofrece amplia información sobre la universidad de acogida, hace un seguimiento de la estancia del estudiante en ella y resuelve los problemas que puedan plantearse. Finalmente, evalúa la satisfacción del alumno a su regreso.

El responsable de movilidad mantiene como mínimo un contacto anual con los responsables de acogida de los estudiantes en las universidades con las que se ha firmado un convenio. El contacto se hace presencialmente a través de la participación conjunta en diversas redes de universidades o con visitas directas siempre que sea posible.

Estas visitas sirven también para organizar el sistema de acogida. Después de la recepción de una solicitud por parte de una universidad con la que hay un convenio, se pide al estudiante que rellene una ficha de carácter general para saber el periodo en el que nos visitará, qué titulación de origen está cursando y otra información administrativa. En este momento se le facilita información sobre la Universidad, sistemas de alojamiento y otros datos útiles para su estancia.

Posteriormente, se requiere a su universidad el contrato de estudios para poder planificar el registro de estos estudiantes.

Una vez han llegado a Girona, la Universidad les programa un curso de introducción a la cultura justo antes de empezar las clases y se les recibe en la facultad para las presentaciones, el proceso de registro y la entrega de material diverso, se les muestran los espacios de la facultad y se les informa sobre el sistema de funcionamiento de la Universidad, como por ejemplo la intranet.

A causa del conocido problema idiomático y por el hecho de que hasta este momento no se programaban clases en inglés, se ofrece al estudiante de intercambio extranjero un tutor personalizado en inglés que hace de puente entre los profesores y él en cualquier situación que lo requiera.

La opinión de los estudiantes se recoge mediante un cuestionario que incluye temas como la difusión del programa, la facilidad de acceso a la información necesaria, la agilidad y la eficiencia de los circuitos, los aspectos relativos a la universidad de destinación y a las instalaciones, y también sobre el grado de satisfacción del estudiante con respecto al programa en general y a su estancia en particular. Este cuestionario se da tanto a los estudiantes *incoming* como a los estudiantes *outgoing*.

## Previsión de futuro

Actualmente, la ERAM mantiene conversaciones con las siguientes universidades para establecer convenios ERASMUS.

Lincoln University ([www.lincoln.ac.uk](http://www.lincoln.ac.uk)). Actualmente tiene una facultad de 2300 estudiantes; entre otros, ofrece el Grado en Gráfico Interactivo, 3D, Videojuegos, Multimedia, y tiene una línea de investigación similar a la nuestra. Asimismo la dimensión de ambas universidades es también similar y la ciudad donde se ubica tiene muchas características, dada su dimensión e historia, muy parecidas a las de la ciudad de Girona.

Evtex University ([www.evtex.fi](http://www.evtex.fi)). Universidad situada en Finlandia, al lado de Nokia, creemos que puede ser un complemento ideal a la Lincoln, en este caso tenemos un perfil más tecnológico, de programación de aplicaciones para dispositivos móviles.

Ya se ha comentado que a partir del Consorcio de Estudios Multimedia queremos trabajar conjuntamente para, en un futuro, iniciar contactos con las entidades que se detallan a continuación:

- Nottingham Trent University (School of Art and Design), especializada en media y diseño.
- University of the Artes, situada en Londres, especializada en artes y diseño.
- University of Westminster, también situada en Londres, especializada en media, artes y diseño.

### 5.3. Descripción de los módulos o materias de enseñanza-aprendizaje que constituyen la estructura del plan de estudios

#### Mesa 5.5. Cuadro de relaciones entre módulos de aprendizaje y competencias transversales

	M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9	M10	M11	M12	M13	M14
C1	X			x					X			X	X	X
C2	X	x				X			X			X		X
C3	X	x				X			X			X	X	X
C4	X	x		x	x		x	x	X			X	X	X
C5			x	x	x		x		X			X	X	X
C6			x	x				x		x	x	X	X	X
C7			x					x		x	x	X	X	X
C8	X	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	X	X	X
C9			x	x			x	x		x	x	X	X	X
C10					x								x	
C11				x		x	x	x	x		x	x	x	x
C12	X	x				x			x			x	x	x
C13	X	x							x				x	x
C14					x		x		x			x	x	x
C15	X	X			X	X			X					
C16	X	X												

<b>C</b>	<b>Competencias</b>
C1	Recoger, seleccionar y transmitir la información de manera eficaz y eficiente.
C2	Leer, comprender y comentar textos científicos.
C3	Comunicarse de manera efectiva oralmente y por escrito.
C4	Analizar situaciones complejas y diseñar estrategias para resolverlas.
C5	Trabajar en equipo.
C6	Seleccionar y utilizar las tecnologías de la información y la comunicación más adecuadas.
C7	Comprender la lengua inglesa y expresarse en ella de manera correcta oralmente y por escrito.
C8	Evaluar la propia actividad y el propio aprendizaje, y elaborar estrategias para mejorarlos.
C9	Trabajar de manera autónoma.
C10	Identificar puestos de trabajo en función de las posibilidades que ofrece el mercado.
C11	Utilizar el ingenio y la creatividad para encontrar soluciones adecuadas a problemas inéditos.
C12	Desarrollar la capacidad de análisis, de síntesis y de juicio crítico.
C13	Mostrar sensibilidad hacia la diversidad de opiniones, prácticas y formas de vida.
C14	Analizar las implicaciones éticas de las actuaciones profesionales.
C15	Analizar la sostenibilidad de las propias propuestas y actuaciones.
C16	Analizar las características socioculturales del propio ámbito disciplinario.
<b>M</b>	<b>Módulos</b>
M1	Fundamentos de la comunicación
M2	Lenguajes de la comunicación audiovisual
M3	Tecnologías de la comunicación I
M4	Talleres
M5	Gestión y producción
M6	Diseño de contenidos I
M7	Creatividad

<b>M8</b>	<b>Diseño gráfico</b>
<b>M9</b>	<b>Diseño de contenidos II</b>
<b>M10</b>	<b>Tecnologías de la comunicación II</b>
<b>M11</b>	<b>Optativas</b>
<b>M12</b>	<b>Realización y comunicación</b>
<b>M13</b>	<b>Prácticas</b>
<b>M14</b>	<b>Trabajo final de grado</b>

**Mesa 5.5.1 Cuadro de relaciones entre módulos de aprendizaje y competencias específicas de Idea**

	M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9	M10	M11	M12	M13	M14
I1							X							
I2	X	X		X			X							
I3							X					X		
I4									X					
I5						X								
I6														
I7	X								X			X		
I8												X		
I9					X				X					
I10								X					X	
I11										X				
I12											X			
I13	X							X						
I14	X	X												
I15	X													
I16	X													
I17		X												
I18		X												

<b>C</b>	<b>Competencias de Idea</b>
<b>I1</b>	<b>Identificar los principios y evoluciones básicas del proceso creativo.</b>
<b>I2</b>	<b>Mostrar una conducta atenta y curiosa hacia el entorno.</b>
<b>I3</b>	<b>Desarrollar la fluidez ideacional, proyectiva y/o representativa.</b>
<b>I4</b>	<b>Identificar la estructura formal, analizar y leer un guión.</b>
<b>I5</b>	<b>Aplicar los fundamentos del lenguaje y la sintaxis visual.</b>
<b>I6</b>	<b>Utilizar, diferenciar y analizar de manera consciente y eficaz los procesos de construcción de estructuras y dispositivos narrativos.</b>
<b>I7</b>	<b>Analizar y sintetizar la información, interpretar los datos, intervenir en ellos, tratarlos y organizarlos, sobre diversos formatos.</b>
<b>I8</b>	<b>Guionizar productos interactivos.</b>
<b>I9</b>	<b>Transformar una idea de negocio en una realidad analizando su viabilidad.</b>
<b>I10</b>	<b>Diseñar soluciones gráficas de estilo propio.</b>
<b>I11</b>	<b>Aplicar los principios de accesibilidad y usabilidad a la metodología del diseño.</b>
<b>I12</b>	<b>Guionizar contenidos audiovisuales mediante técnicas de escritura dramática.</b>
<b>I13</b>	<b>Aprender los conceptos básicos del diseño y la comunicación visual.</b>
<b>I14</b>	<b>Situar los propios conocimientos en el marco epistemológico e histórico, eludiendo la fragmentación.</b>
<b>I15</b>	<b>Reconocer, describir e interpretar conceptos y hechos decisivos en la</b>

	<b>configuración del pensamiento europeo del siglo XX.</b>
<b>I16</b>	<b>Describir, comentar, analizar e interpretar las obras más significativas de cada periodo.</b>
<b>I17</b>	<b>Interpretar la relación que se ha establecido entre la cultura y el cine a lo largo de la historia.</b>
<b>I18</b>	<b>Entrar en contacto directo con la cultura visual.</b>

**Mesa 5.5.2. Cuadro de relaciones entre módulos de aprendizaje y competencias específicas de Herramienta**

	M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9	M10	M11	M12	M13	M14
H19					X									
H20					X									
H21					X							X		
H22			X	X										
H23			X	X							X			
H24			X					X		X	X			
H25			X											
H26			X											
H27										X				
H28				X										
H29				X										
H30					X									
H31					X									
H32										X				

<b>C</b>	<b>Competencias Herramienta</b>
H19	Diseñar, planificar y organizar los recursos humanos, técnicos y presupuestarios para la producción de obras en sus diversos formatos.
H20	Evaluar las posibilidades comunicativas, artísticas y/o comerciales de futuros proyectos de ficción, documentales o multimedia, para poder buscar propuestas originales que garanticen por sus atributos su viabilidad artística y empresarial.
H21	Utilizar las estrategias de tipo administrativo, legislativo y comercial para obtener recursos financieros para poder alcanzar el desarrollo de los proyectos.
H22	Realizar con diverso equipamiento audiovisual los procesos de grabación con componente sonoro e iluminar entornos básicos.
H23	Utilizar diferente equipamiento audiovisual para realizar los procesos de captura, montaje, diseño, edición y reproducción de imagen y sonido para su uso posterior en cualquier formato y medio digital o analógico.
H24	Conocer y aplicar el software de diseño, diseño interactivo, sonido y vídeo digital.
H25	Adquirir los conocimientos básicos sobre las propiedades físicas de la luz y del sonido.
H26	Analizar las características técnicas de los equipos y los diferentes formatos de grabación utilizados en el mundo audiovisual.
H27	Integrar contenidos digitales en aplicaciones interactivas.
H28	Adquirir el dominio de la ofimática y la función de los componentes del hardware y las estructuras de red, y alcanzar a su vez la autonomía necesaria ante problemas técnicos cotidianos.
H29	Utilizar correctamente la cámara fotográfica y adquirir capacidad para poder realizar reportajes fotográficos.
H30	Aprender a interpretar los datos económicos de una empresa en el ámbito contable que permitan hacer un seguimiento del plan económico de un proyecto empresarial, y las herramientas de gestión administrativas y organizativas.

H31	Conocer y utilizar la legislación sobre los derechos de propiedad intelectual.
H32	Aprender a animar con personajes y escenarios.

**Mesa 5.5.3. Cuadro de relaciones entre módulos de aprendizaje y competencias específicas de Expresión**

	M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9	M10	M11	M12	M13	M14
E33													X	
E34													x	
E35					X							X	X	X
E36								X				X	X	X
E37								X				X	X	X
E38												X	X	X
E39												X	X	X
E40											X	X	X	X
E41												x	X	X

<b>C</b>	<b>Competencias Expresión</b>
<b>E33</b>	<b>Analizar los rasgos identificativos de la sociedad gerundense y su ámbito de influencia, que tengan una relación directa con los estudios cursados.</b>
<b>E34</b>	<b>Comparar e identificar las capacidades propias –adquiridas durante los estudios– con las necesidades del mercado profesional gerundense, con la finalidad de reconocer posibles puestos de trabajo.</b>
<b>E35</b>	<b>Analizar y/o confeccionar un plan de marketing para poder comercializar correctamente sus servicios o los de sus clientes.</b>
<b>E36</b>	<b>Desarrollar políticas de innovación y de comunicación de la empresa en el ámbito de la identidad corporativa.</b>
<b>E37</b>	<b>Diseñar todo tipo de soportes gráficos de comunicación, ya sean impresos, catálogos, embalajes (<i>packaging</i>), revistas o anuncios.</b>
<b>E38</b>	<b>Crear la puesta en escena buscando los recursos expresivos propios para constituir mensajes audiovisuales y/o interactivos.</b>
<b>E39</b>	<b>Planificar secuencias de trabajo, objetivos y soluciones de realización que permitan la consecución de los proyectos.</b>
<b>E40</b>	<b>Dirigir el equipo artístico y técnico en la preproducción, producción y postproducción, aportando o definiendo las soluciones necesarias para conseguir la intención narrativa y la calidad técnica y formal requerida.</b>
<b>E41</b>	<b>Crear proyectos audiovisuales.</b> <b>E41. 1. Audiovisuales lineales (cortometrajes, documentales, videoclips, spots, etc.)</b> <b>E41. 2. Audiovisuales interactivos (aplicaciones interactivas, páginas web, videojuegos, etc.)</b>

## Criterios de evaluación por asignatura o contenido

. La explicación de estos criterios es la misma cada vez que aparezcan en un módulo.

. Para comprobar la adquisición de las competencias, se programarán una serie de ejercicios específicos para cada una, los cuales tendrán unos criterios claros en los que se especificará qué se espera del estudiante y el peso que tiene cada criterio. Definiremos estos ejercicios como **ejercicios individuales o en grupo**, si se realizan a lo largo del curso, o prueba de evaluación, si hablamos de **examen**.

El diseño de los criterios ejecutores plantea un conjunto de actividades, dinámicas y pruebas variadas.

### Tipo de actividades

Actividades	Descripción
Pruebas tipo examen	
Pruebas de desarrollo	Pruebas que incluyen preguntas abiertas sobre un tema. El alumno tiene que desarrollar, relacionar, organizar y presentar los conocimientos que tiene de la materia. La respuesta que da el alumno es extensa.
Pruebas objetivas de preguntas cortas	Pruebas que incluyen preguntas directas sobre un aspecto concreto. El alumno tiene que responder de manera directa mediante los conocimientos que tiene sobre la materia. La respuesta que da al alumno es breve.
Actividades	Descripción
Pruebas objetivas de tipo test	Pruebas que incluyen preguntas cerradas con diferentes alternativas de respuesta. El alumno selecciona una respuesta entre un número limitado de posibilidades.
Pruebas orales	Pruebas que incluyen preguntas abiertas y/o cerradas sobre un tema o aspecto concreto. El alumno tiene que responder de manera directa y oral a la formulación de la pregunta.
Pruebas prácticas	Pruebas que incluyen actividades, problemas o casos para resolver. El alumno tiene que dar respuesta a la actividad planteada, plasmando de manera práctica los conocimientos teóricos y prácticos del módulo.

**Práctica guiada**

Seminarios	Trabajo en profundidad sobre un tema (monográfico). Ampliación de los contenidos impartidos en las sesiones magistrales y relación con la actividad profesional.
Debates	Actividad en la que dos o más grupos defienden posiciones contrarias sobre un tema determinado.
Presentaciones y exposiciones	Formulación, análisis, resolución y debate de un problema o ejercicio relacionado con el tema del contenido.
Prácticas de software y hardware	Aplicación de la teoría de un ámbito de conocimiento a un contexto determinado. Simulaciones a través de las TIC.
Prácticas de expresión con recursos técnicos	Aplicación de la teoría de un ámbito de conocimiento a un contexto determinado para alcanzar productos tangibles. Simulaciones profesionales.

**Práctica autónoma**

Trabajos	Trabajos que realiza el alumno.
Resolución de problemas, ejercicios	Formulación, análisis, resolución y debate de un problema o ejercicio relacionado con el tema de la asignatura.
Estudios previos	Búsqueda, lectura y trabajo de documentación, propuesta de solución de ejercicios que debe realizar el alumno.
Prácticas con herramientas en línea	Aplicación de la teoría de un ámbito de conocimiento a un contexto determinado. Simulaciones a través de las TIC.
Foros de discusión	Actividad, a través de las TIC, en la que se debaten temas de actualidad relacionados con el ámbito académico y/o profesional.

. En la **autoevaluación** planteamos aplicar un concepto de nueva tendencia en el que el alumno se responsabiliza de valorar su tarea y su nivel de adquisición de las competencias por asignatura o contenido. La influencia de este parámetro se expansionará a lo largo de los cuatro años.

En este caso, el alumno dispondrá de una serie de actividades para realizar con respecto a cada módulo y deberá cuantificar, de 0 a 10, su propia magnitud en relación con el nivel y la evolución que considere haber alcanzado.

. La **coevaluación** aplica un protocolo complementario para poder detectar con mayor precisión el grado de implicación individual dentro de la actividad del grupo. Para ello, cada miembro del grupo valorará la participación de los demás implicados en el trabajo en equipo.

#### Valoración del módulo

. Cada asignatura o contenido tendrá una nota individualizada que se obtendrá de los porcentajes indicados en la descripción del módulo. Esta nota tendrá un valor de 0 a 10, del suspendido (5 <) al excelente (10).

. La media ponderada, según los créditos, de estos valores individuales de cada contenido nos dará la nota final del módulo. Esta nota tendrá un valor de 0 a 10, del suspendido al excelente.

<b>Módulo 1</b>	<b>Contenidos</b>	<b>ECTS</b>
Fundamentos de la comunicación	Historia del pensamiento contemporáneo	4
	Estética y teoría del arte	4
	Sociología y teoría de la comunicación	5
	Fundamentos del diseño	3
	Documentalismo	4
Total créditos ECTS		20

Organización temporal: semestral

Situación temporal: primer año

Tipo: formación básica en ciencias sociales y jurídicas

Requisitos previos: ninguno

### **Módulo:**

#### **Fundamentos de la comunicación**

"Quien busca la belleza en la verdad es un pensador,  
quien busca la verdad en la belleza es un artista"

La formación mediante el conocimiento de la historia, del pensamiento y de la experiencia estética ofrece una base sólida para la comprensión global y crítica de la cultura y la realidad social.

El módulo engloba contenidos de base teórica de las disciplinas de la comunicación y el audiovisual con el objetivo de capacitar al alumno para la adquisición de criterio y de cualidades tanto analíticas como de perspectiva histórica. El estudio de teorías, movimientos y obras de referencia nos permite hacer una aproximación informada al mundo contemporáneo, lo cual facilita adquirir una comprensión crítica global de la sociedad actual.

En este módulo se imparte también el desarrollo de las competencias informacionales, es decir, de la capacidad de localizar, gestionar y utilizar la información de manera eficaz en la investigación de información.

Se explora también la evolución y el uso instrumental del diseño gráfico en los diferentes ámbitos de la comunicación, la importancia de la tipografía, la imagen y la aplicación de los procesos proyectuales a la realización de artefactos gráficos.

### **Competencias transversales**

- C1. Recoger, seleccionar y transmitir la información de manera eficaz y eficiente.
- C2. Leer, comprender y comentar textos científicos.
- C3. Comunicarse de manera efectiva oralmente y por escrito.
- C4. Analizar situaciones complejas y diseñar estrategias para resolverlas.
- C8. Evaluar la propia actividad y el propio aprendizaje y elaborar estrategias para mejorarlos.
- C12. Desarrollar la capacidad de análisis, de síntesis y de juicio crítico.
- C13. Mostrar sensibilidad hacia la diversidad de opiniones, prácticas y formas de vida.
- C15. Analizar la sostenibilidad de las propias propuestas y actuaciones.
- C16. Analizar las características socioculturales del propio ámbito disciplinario y personal para tenerlas en cuenta de manera constructiva.

### **Competencias específicas**

- I2. Mostrar una conducta atenta y curiosa hacia el entorno que modifique niveles de percepción común en niveles de percepción estética.
- I7. Analizar y sintetizar la información, interpretar los datos, intervenir en ellos, tratarlos y organizarlos sobre diversos formatos.
- I13. Aprender los conceptos básicos del diseño y la comunicación visual.
- I14. Situar los propios conocimientos en el marco epistemológico e histórico, eludiendo la fragmentación.
  - I14.1 Relacionar sistemáticamente los nuevos conocimientos que se van trabajando con otros ya aprendidos del propio campo de conocimiento.
  - I14.2. Situar los contenidos del propio campo de conocimiento en la historia y relacionarlos con la evolución del conocimiento y de la humanidad en conjunto.
- I15. Reconocer, describir e interpretar conceptos y hechos decisivos en la configuración del pensamiento europeo del siglo XX.

I16. Describir, comentar, analizar e interpretar las obras más significativas de cada periodo, utilizando las variables estéticas, formales, sociológicas y perceptivas adecuadas.

## **M1 - Contenidos**

### *01 Historia del pensamiento contemporáneo*

Se propone introducir a los estudiantes en los debates sociológicos, históricos y filosóficos contemporáneos, a partir de las preguntas sobre la identidad del hombre, sobre las posibilidades del lenguaje y sobre el papel de la cultura. A través de la respuesta a estos interrogantes se estudian algunas de las corrientes filosóficas más destacables del siglo XX y su expresión en los medios de comunicación.

- 011. Pensamiento contemporáneo
- 012. Sistemas filosóficos en el siglo XX
- 013. La muerte de los sistemas filosóficos

### *02 Estética y teoría del arte*

Se propone introducir a los estudiantes en la comprensión y la evolución de las principales corrientes artísticas dentro de la dinámica estética del siglo XX, conocer sus objetivos y propuestas.

El contenido tiene un carácter integrador y, al mismo tiempo, transdisciplinario. Se encara la obra de arte como necesidad constructiva, comunicativa o interactiva de una sociedad, de un lugar y de un tiempo concreto, y se estudia con las aportaciones de fuentes sociopolíticas, literarias, filosóficas, religiosas, etc.

- 021 Estudios sobre la modernidad
- 022 Primeras vanguardias
- 023 Segundas vanguardias

### *03 Sociología y teoría de la comunicación*

Se pretende situar la sociología y la comunicación en el marco de las ciencias sociales y la sensibilización del saber sociológico. Se desarrollan los contenidos que permiten la comprensión y la reflexión de la realidad social y cultural y de la comunicación. Se parte de un tratamiento panorámico, mediante el cual es posible marcar el campo específico de fenómenos sociales, analizar la variada problemática y asimilar los conceptos y la terminología correspondiente.

- 031. La sociología y las diferentes teorías sociológicas
- 032. Cultura, sociedad e individuo
- 033. Tipo de sociedades

034. Grupos y organizaciones sociales

035. El concepto de comunicación: la comunicación interpersonal y la comunicación de masas

036. Medios de comunicación, cultura popular y contexto social

#### *04 Fundamentos del disseny*

Se explicitan las vertientes propias de todo disseny observables en productos y espacios bidimensionales y tridimensionales, estableciendo los contenidos necesarios para introducir al alumnado en su comprensi3n y expresi3n proyectual. El contenido da a conocer los mecanismos y las condiciones del disseny de los espacios, de los objetos y de las im3genes gr3ficas que nos rodean, aporta las herramientas para comprenderlos y para abordar la concepci3n y pr3ctica proyectual de manera introductoria.

- 041 Defini3n y l3mites del disseny
- 042 Historia del disseny
- 043 3mbitos y tipolog3a del disseny
- 044 Tipograf3a
- 045 Metodolog3a: proceso proyectual
- 046 An3lisis del disseny

#### *05 Documentalismo*

Conjunto de operaciones t3cnicas con tendencia a presentar el contenido de un documento en una forma distinta a su forma original, con la finalidad de facilitar la consulta o localizaci3n en un estudio posterior. El proceso de buscar informaci3n incluye las acciones de definici3n de los objetivos de investigaci3n, identificaci3n, localizaci3n, evaluaci3n, organizaci3n y comunicaci3n, con la finalidad de presentar dicha informaci3n seleccionada y sistematizada.

- 051. Identificaci3n y conceptualizaci3n de la investigaci3n
- 052. Estrategia de b3squeda de informaci3n
- 053. Metodolog3as y organizaci3n de la informaci3n
- 054. Elaboraci3n y presentaci3n de la investigaci3n

## **M1 - Cuadro de relación de contenidos - metodologías - competencias**

### **Actividades formativas**

#### *Historia del pensamiento contemporáneo*

El contenido se desarrollará mediante clases magistrales, talleres de lecturas, películas y debates. Los criterios que regulan las actividades se fundamentan en la búsqueda de la claridad de las ideas, así como en la capacidad para relacionar datos: hechos, conceptos, autores, etc. También se quiere subrayar la pertinencia terminológica y la coherencia de la argumentación.

#### *Estética y teoría del arte*

El contenido implica desarrollar las capacidades de análisis y de observación, y comprender la originalidad creativa de la obra de arte contemporánea y la peculiar relación con el artista y el entorno en el que se ha producido. Se plantea resolver cuestiones propuestas a partir de imágenes, y realizar un estudio sobre las soluciones estéticas propuestas en la obra de algún artista. Asimismo, se intenta llevar a cabo un análisis y comentario de algún texto estético o manifiesto sobre arte contemporáneo.

#### *Sociología y teoría de la comunicación*

Se introducen herramientas conceptuales, teniendo en cuenta los interrogantes que plantea el mundo actual, para que el estudiante disponga de una base para analizar el hecho comunicativo. Se trata de que el estudiante pueda integrar y aplicar todos estos estudios a su actividad práctica, ya sea de personas en relación en el seno de una cultura, ya sea como profesional en el campo de la comunicación.

#### *Documentalismo*

La actividad plantea desarrollar el proceso de buscar información de una manera efectiva, hasta alcanzar algo nuevo de diferente precedencia y formato según los objetivos determinados. Se trata de un contenido con un enfoque práctico, en el que se utilizan fuentes de información y herramientas que ayudan a la búsqueda y al uso de la información implicada en el proceso y la presentación de los resultados para su consulta.

#### *Fundamentos del diseño*

Los contenidos trabajan estrategias de ideación racional y heurística, y afinan capacidades reflexivas y de observación que requieren participaciones activas. Las propuestas de trabajo implican la utilización de sistemas y recursos de indagación y representación gráfica y volumétrica. De esta manera, se consolida su dominio y se pone en evidencia su utilidad en futuros campos profesionales.

Contenidos	Horas	Metodologías	Competencias
Historia del pensamiento contemporáneo	60 AP 90 SP	- Clase expositiva - Clase participativa - Exposición de los estudiantes - Prueba de evaluación - Elaboración de trabajos	I14, I15
Estética y teoría del arte	30 AP 45 SP	- Clase expositiva - Prueba de evaluación - Elaboración de trabajos	I2, I16
Sociología y teoría de la comunicación	30 AP 45 SP	- Clase expositiva - Clase participativa - Prueba de evaluación - Elaboración de trabajos	I14
Fundamentos del diseño	30 AP 45 SP	- Clase expositiva - Prueba de evaluación - Trabajo personal - Lectura y comentario de textos - Resolución ejercicios	I13
Documentalismo	40 AP 60 SP	- Clase expositiva - Clase participativa - Prueba de evaluación - Elaboración de trabajo - Lectura y comentario de texto - Trabajo personal	I7

### M1 - Evaluación

50% prueba de evaluación  
30% ejercicios individuales  
10% autoevaluación

10% coevaluación

<b>Módulo 2</b>	<b>Contenidos</b>	<b>ECTS</b>
Lenguajes de la comunicación audiovisual	Lenguaje cinematográfico Lenguajes contemporáneos	9 3
Total créditos ECTS		12

Organización temporal: semestral

Situación temporal: primer año

Tipo: formación básica en ciencias sociales y jurídicas

Requisitos previos: ninguno

### **Módulo:**

#### **Lenguajes de la comunicación audiovisual**

Estudio de la naturaleza de la comunicación audiovisual, partiendo de los antecedentes cinematográficos para llegar a las diferentes formas de expresión contemporánea.

Se exponen los mecanismos sociales y las estrategias comunicacionales propias de la cinematografía, y se dan a conocer los recursos expresivos tanto de la imagen como de la narrativa musical cinematográfica.

El módulo ofrece una mirada crítica a partir de la cultura visual actual, y da acceso al conocimiento de las obras creadas por la cultura audiovisual desde finales del siglo XIX.

### **Competencias transversales**

- C2. Leer, comprender y comentar textos científicos.
- C3. Comunicarse de manera efectiva oralmente y por escrito.
- C4. Analizar situaciones complejas y diseñar estrategias para resolverlas.
- C8. Evaluar la propia actividad y el propio aprendizaje y elaborar estrategias para mejorarlos.
- C12. Desarrollar la capacidad de análisis, de síntesis y de juicio crítico.
- C13. Mostrar sensibilidad hacia la diversidad de opiniones, prácticas y formas de vida.
- C15. Analizar la sostenibilidad de las propias propuestas y actuaciones.
- C16. Analizar las características socioculturales del propio ámbito disciplinario y personal para tenerlas en cuenta de manera constructiva.

### **Competencias específicas**

- I2. Mostrar una conducta atenta y curiosa hacia el entorno que modifique niveles de percepción común en niveles de percepción estética.
- I17. Interpretar la relación que se ha establecido entre la cultura y el cine a lo largo de la historia, identificando las principales tendencias de la creación cinematográfica.
- I18. Incentivar al alumno para que entre en contacto directo con la cultura visual, y obtenga un mínimo de criterio de análisis y crítica hacia el hecho visual.

**Contenidos:***01 Lenguaje cinematográfico*

## 011 Cultura y cine

Entender la importancia que ha tenido el cine a lo largo de la historia cultural, social y política del siglo XX y principios del XXI. Descubrir que muchas de las propuestas audiovisuales actuales tienen los orígenes en el pasado cinematográfico. Asimilar como las demás artes y los movimientos sociales y políticos han influenciado el cine, y como el cine, al mismo tiempo, ha influenciado las demás artes y ha influido en la sociedad y en la política. Analizar visualmente y de manera narrativa los diferentes periodos estilísticos y las obras concretas de los cineastas más significativos.

0111 El cine y el origen de la producción

0112 El cine como espectáculo

0113 El cine como expresión artística

0114 El cine como transmisor político

0115 El cine y el realismo

## 012 Sensibilización musical

La sensibilización musical permite enriquecer la experiencia sonora a través de la audición de la música cinematográfica, experimentando la riqueza expresiva y sus implicaciones emocionales en relación con determinados contextos culturales. Se exploran los rudimentos del lenguaje audiovisual mediante el aprendizaje de los elementos narrativos básicos de la composición para el cine.

0121 La música en el cine

0122 Definiciones y tipologías musicales

0123 Características y conceptos

0124 Técnicas

0125 Percepción y análisis

*02 Lenguajes contemporáneos*

Descripción de cultura audiovisual y multimedia: activo que testimonia la existencia de una cultura efectiva, muy viva, heredera del desarrollo y la normalización del hecho comunicativo del audiovisual y del multimedia. Una cultura que ha modificado y a la vez ha ampliado la preponderancia del texto con el impacto del advenimiento del

hipertexto, la videoescriptura y el multimedia. Una tipología cultural que viene de lejos, de los orígenes de la fotografía y del cine.

Cultura visual es un contenido de presente, diacrónico e incremental.

- 021 Videocreación
- 022 Arte en red
- 023 Música y artes visuales
- 024 Comunicación visual
- 025 Festivales y exposiciones

## M2 - Cuadro de relación de contenidos - metodologías - competencias

### Actividades formativas

#### *Lenguaje cinematográfico*

Los contenidos se irán trabajando a partir de la visualización de una película o una parte de ella. En las sesiones docentes se podrán visualizar fragmentos de filmes para analizar los periodos de la historia del cine y las diferentes generaciones.

De cada film el alumno hará una ficha adaptada por el profesor, en la que tendrá que destacar los aspectos que deben remarcarse de la película: ficha tecnicoartística, breve biografía del autor, contexto sociopolítico, etc.

Los conocimientos teóricos que se imparten se basan siempre en la experimentación previa que se haya hecho. Se trata de una aproximación a la materia desde la observación de diferentes ejemplos y la exposición de las bases teóricas esenciales.

#### *Lenguajes contemporáneos*

El objetivo es entrar en contacto directo con el hecho visual. El alumno tiene que familiarizarse con la cultura visual. Por otra parte, es necesario digerir estos contenidos y obtener un mínimo criterio de análisis y crítica en función del programa de la asignatura.

Contenidos	Horas	Metodologías	Competencias
Lenguaje cinematográfico	90 AP 135 SP	- Clase expositiva - Clase participativa - Visionado y audición de documentos - Exposición de los estudiantes - Prueba de evaluación - Elaboración de trabajos	I17
Lenguajes contemporáneos	30 AP 45 SP	- Clase expositiva - Visionado y audición de documentos	I2, I18

		- Prueba de evaluación - Elaboración de trabajos	
--	--	---	--

## M2 - Evaluación

50% prueba de evaluación  
30% ejercicios individuales  
10% autoevaluación  
10% coevaluación

Módulo 3	Contenidos	ECTS
<b>Tecnologías de la comunicación I</b>	Tecnología audiovisual y del sonido	4
	Operativa de cámara e iluminación	4
	Diseño y creación de sonido digital	5
	Teoría y técnica del montaje	5
Total créditos ECTS		18

Organización temporal: anual  
Situación temporal: primer año  
Tipo: obligatoria  
Requisitos previos: ninguno

## Módulo

### Tecnologías de la comunicación I

"Asegúrate de haber agotado todo lo que se comunica  
por medio de la inmovilidad y el silencio."  
Robert Bresson

Se ofrece el conocimiento y el aprendizaje técnico de aquellas herramientas que hacen posible la elaboración de los mensajes en el ámbito del audiovisual y el multimedia.

Se organiza la preproducción, la grabación y el montaje de cualquier tipo de documento videográfico, en coordinación con los medios técnicos y humanos necesarios para su realización a lo largo de todo el proceso, controlando el contenido y la forma, y también la calidad establecida.

Se trata de conocer las tecnologías, pero también los lenguajes con los que se expresan.

### **M3 - Competencias transversales**

C5. Trabajar en equipo.

C6. Seleccionar y utilizar las tecnologías de la información y la comunicación más adecuadas.

C7. Comprender la lengua inglesa y expresarse en ella de manera correcta oralmente y por escrito.

C8. Evaluar la propia actividad y el propio aprendizaje, y elaborar estrategias para mejorarlos.

C9. Trabajar de manera autónoma.

### **Competencias específicas**

H22. Realizar con equipamiento audiovisual diverso los procesos de grabación con componente sonoro e iluminar entornos básicos.

H22.1. Utilizar una cámara videográfica semiprofesional, conocer todas sus limitaciones y aprovechar todos sus recursos.

H22.2. Realizar grabaciones videográficas con componente sonoro, mediante el uso de la grabación del sonido directo de cámara.

H22.3. Iluminar a nivel básico escenas no complejas.

H23. Utilizar diferente equipamiento audiovisual para realizar los procesos de captura, montaje, edición, diseño y reproducción de imagen y sonido para su uso posterior en cualquier formato y medio digital o analógico.

H24. Conocer y aplicar el software de diseño, diseño interactivo, sonido y vídeo digital.

H24.1. Crear, diseñar y editar sonido.

H24.5. Editar y montar imágenes videográficas.

H25. Adquirir los conocimientos básicos sobre las propiedades físicas de la luz y del sonido.

H26. Analizar las características técnicas de los equipos y los diferentes formatos de grabación utilizados en el mundo audiovisual.

### **M3 - Contenidos**

#### *01 Tecnología audiovisual y del sonido*

Grabación, codificación y transmisión de la imagen electrónica y del sonido. Aprendizaje técnico y práctico de los equipos que se utilizan en la producción audiovisual.

- 011 Fundamentos del sonido
- 012 Naturaleza de la luz y formación de la imagen
- 013 La imagen electrónica
- 014 Señal analógica y digital
- 015 Grabación de la señal de vídeo
- 016 Interconexión de equipos de audio y vídeo

#### *02 Operativa de cámara e iluminación*

- 021 La cámara videográfica
- 022 La grabación de sonido en directo
- 023 La narrativa audiovisual con la cámara videográfica
- 024 Iluminación

#### *03 Diseño y creación de sonido digital*

Técnicas de producción y edición de sonido en realización audiovisual y documentos multimedia. Grabación del sonido directo e integración con documentos multimedia.

- 031 La física del sonido en los softwares
- 032 Grabación, reproducción y manipulación del sonido
- 033 El control MIDI
- 034 La síntesis sonora
- 035 *Sampling*

#### *04 Teoría y técnica del montaje*

- 041 Teoría de la edición
- 042 Software de edición
- 043 Conceptos artísticos de la edición

### **M3 - Cuadro de relación de contenidos - metodologías - competencias**

#### **Actividades formativas**

##### *Tecnología audiovisual y del sonido*

Se propondrán cuestiones de tipo práctico en las que los alumnos comprobarán la asimilación de los conceptos expuestos y la relación que tienen con la realidad empírica. Se realizarán trabajos prácticos sobre temas relacionados con la tecnología audiovisual para profundizar en determinados aspectos tecnológicos inherentes a los contenidos.

##### *Operativa de cámara e iluminación*

Los contenidos docentes se combinan con la práctica para desarrollar un análisis posterior de los ejercicios realizados. Las clases prácticas se estructuran en grupos reducidos de cinco personas como máximo. Las actividades se dividen en dos partes. En la primera, se explica la tarea que se quiere alcanzar y el funcionamiento del equipo que se tendrá que utilizar a la hora de elaborar el ejercicio correspondiente. En la segunda parte de la sesión, se utiliza el equipo necesario para realizar la actividad y posteriormente se presenta una memoria del trabajo realizado.

##### *Diseño y creación de sonido digital*

Las sesiones docentes ofrecen la demostración práctica de los conceptos y las técnicas expuestas. Los alumnos tendrán que participar activamente en las sesiones presenciales y llevar al día los ejercicios y las actividades preestablecidas mediante el uso de un bloc temático.

##### *Teoría y técnica del montaje*

Análisis de diferentes fragmentos significativos de obras cinematográficas, para identificar las técnicas de montaje tecnicoexpresivas utilizadas en su realización, aplicando criterios comunicativos y expresivos. Las prácticas se centrarán en la edición de determinados materiales de acuerdo con un conjunto de instrucciones suministradas. También se desarrollará una selección e identificación de las tomas más adecuadas de una grabación, teniendo en cuenta el guión original y la continuidad narrativa.

Contenidos	Horas	Metodología	Competencias
Tecnología audiovisual y del sonido	50 AP 75 SP	- Clase expositiva - Prueba de evaluación - Elaboración de ejercicios - Trabajo en grupo	H25, H26
Operativa de cámara e iluminación	40 AP 60 SP	- Clase expositiva - Clase práctica - Prueba de evaluación - Elaboración de ejercicios - Trabajo en grupo	H22
Diseño y creación de sonido digital	40 AP 60 SP	- Clase expositiva - Clase práctica - Prueba de evaluación - Elaboración de ejercicios - Trabajo individual	H23, H24.1
Teoría y técnica del montaje	50 AP 75 SP	- Clase expositiva - Clase práctica - Prueba de evaluación - Elaboración de ejercicios - Trabajo individual	H23, H24.5

### M3 - Evaluación

40% prueba de evaluación  
20% ejercicios individuales  
20% ejercicios en grupo  
10% autoevaluación  
10% coevaluación

En este módulo se introduce la evaluación de los ejercicios en grupo.

<b>Módulo 4</b>	<b>Contenidos</b>	<b>ECTS</b>
Talleres	Fotografía	4
	Realización publicitaria	3
	Informática	3
Total créditos ECTS		10

Organización temporal: semanal

Situación temporal: primer año

Tipo: obligatoria

Requisitos previos: no hay requisitos

## **Módulo**

### **Talleres**

Este módulo agrupa unos contenidos que, por sus características, hemos comprobado que es preferible impartir de manera intensiva. Se realizarán semanalmente y los alumnos estarán concentrados exclusivamente en estos contenidos.

### **Competencias transversales**

- C1. Recoger, seleccionar y transmitir la información de manera eficaz y eficiente.
- C4. Analizar situaciones complejas y diseñar estrategias para resolverlas.
- C5. Trabajar en equipo.
- C6. Seleccionar y utilizar las tecnologías de la información y la comunicación más adecuadas.
- C8. Evaluar la propia actividad y el propio aprendizaje, y elaborar estrategias para mejorarlos.
- C9. Trabajar de manera autónoma.
- C11. Utilizar el ingenio y la creatividad para encontrar soluciones adecuadas a problemas inéditos.

### **Competencias específicas**

- I2. Mostrar una conducta atenta y curiosa hacia el entorno que modifique niveles de percepción común en niveles de percepción estética.
- H22. Realizar con equipamiento audiovisual diverso los procesos de grabación con componente sonoro y la iluminación de entornos básicos.
- H23. Utilizar equipamiento audiovisual diferente para realizar los procesos de captura, montaje, diseño, edición y reproducción de imagen y sonido para su uso posterior en cualquier formato y medio digital o analógico.
- H28. Adquirir el dominio de la ofimática y la función de los componentes del hardware y las estructuras de red, y alcanzar a su vez la autonomía necesaria ante problemas técnicos cotidianos.
- H29. Utilizar correctamente la cámara fotográfica y adquirir capacidad para poder realizar reportajes fotográficos.

## **M4 - Contenidos**

### *01 Fotografía*

Asimilar y dominar la técnica fotográfica en diferentes situaciones lumínicas, y conocer las posibilidades comunicativas y creativas de la fotografía.

- 011 La cámara fotográfica
- 012 La velocidad de obturación. El movimiento
- 013 El diafragma. La profundidad de campo
- 014 La sensibilidad
- 015 La exposición. El fotómetro. La medida de la luz
- 016 La distancia focal
- 017 Iluminación
- 018 La imagen. Composición visual
- 019 Reportaje fotográfico

### *02 Realización publicitaria*

Desarrollo teoricopráctico de las estrategias y procesos encaminados a la creación y realización de mensajes publicitarios en los diferentes medios de comunicación. Se elabora la realización publicitaria aplicando los mecanismos y las herramientas utilizados profesionalmente en el ejercicio de esta tarea, considerada un ejercicio estratégico al servicio de los anunciantes.

- 021 *Story board* y guión técnico
- 022 Realización
- 023 Edición

### *03 Informática*

Acercamiento al ordenador entendido como terminal de acceso a los sistemas de comunicación global y herramienta de trabajo, tomando conciencia, pues, de la creciente necesidad de sabernos mover en este espacio tecnológico de cambios constantes.

- 031. Presentaciones
- 032. Introducción a las bases de datos
- 033. Hardware
- 034. Conexiones

## M4 - Cuadro de relación contenidos - metodologías - competencias

### Actividades formativas

#### *Fotografía*

Se realizarán prácticas con el uso de cada uno de los conceptos teóricos para el correcto progreso y aprendizaje de los contenidos; la dificultad irá variando a medida que aumente el desarrollo del aprendizaje. Durante el curso el alumno resolverá hipotéticos proyectos artísticos, editoriales y/o comerciales que tendrá que presentar al final del curso.

#### *Realización publicitaria*

El diseño del contenido tiene como objeto entrenar al alumno, mediante la práctica, en el desarrollo del pensamiento creativo aplicado, con la finalidad de llegar a la construcción de un anuncio publicitario audiovisual. El desarrollo de la parte práctica se llevará a cabo tanto individualmente como en grupos.

#### *Taller de informática*

Combinación de clases teóricas y aplicadas a través del uso de recursos informáticos. Se desarrollarán tareas de autoaprendizaje utilizando recursos y técnicas informáticas y de Internet. Se hará uso de técnicas instrumentales y metodologías organizativas para realizar trabajos monográficos con recursos informáticos.

Contenidos	Horas	Metodologías	Competencias
Fotografía	40 AP 60 SP	- Clase expositiva - Salida de campo - Visionado - Elaboración de trabajos - Trabajo personal	I2, H29
Realización publicitaria	30 AP 45 SP	- Clase expositiva - Tutorías - Elaboración de trabajos - Trabajo personal	H22, H23

Informàtica	30 AP 45 SP	- Clase expositiva - Clase pràctica - Prueba de evaluaci3n - Elaboraci3n de trabajos - Trabajo personal	H28
-------------	----------------	---	-----

## **M4 - Evaluación**

### **Criterios de evaluación por asignatura o contenido**

#### *Fotografía*

60% ejercicio individual  
20% prueba de evaluación  
10% autoevaluación  
10% coevaluación

#### *Realización publicitaria*

70% ejercicios en grupo  
10% autoevaluación  
20% coevaluación

#### *Informática*

60% prueba de evaluación  
20% ejercicios individuales  
10% autoevaluación  
10% coevaluación

<b>Módulo 5</b>	<b>Contenidos</b>	<b>ECTS</b>
Gestión y producción	Marketing	6
	Derecho y administración de la empresa	3
	Creación de empresas	3
	Producción audiovisual	6
Total créditos ECTS		18

Organización temporal: semestral

Situación temporal: segundo año

Tipo: básica ciencias sociales y jurídicas

Requisitos previos: ninguno

## **Módulo**

### **Gestión y producción**

Se aplican las técnicas y procesos de producción audiovisual y multimedia, así como las estrategias de tipo administrativo, legislativo y comercial para la obtención de recursos técnicos y financieros.

Se introducen los conceptos de *empresa* y *empresario*, y los principios generales en los que se basa la gestión empresarial. Se desarrollan las actividades funcionales (compras, ventas, marketing, finanzas, recursos humanos, producción, dirección, etc.), entendiéndose que las actuaciones de cada actividad en particular tienen que confluir hacia un objetivo global de empresa.

### **Competencias transversales**

C4. Analizar situaciones complejas y diseñar estrategias para resolverlas.

C5. Trabajar en equipo.

C8. Evaluar la propia actividad y el propio aprendizaje, y elaborar estrategias para mejorarlos.

C10. Identificar puestos de trabajo en función de las posibilidades que ofrece el mercado.

C14. Analizar las implicaciones éticas de las actuaciones profesionales.

C15. Analizar la sostenibilidad de las propias propuestas y actuaciones.

### **Competencias específicas**

I9. Ser capaz de transformar una idea de negocio en una realidad analizando la viabilidad.

H19. Diseñar, planificar y organizar los recursos humanos, técnicos y presupuestarios para la producción de obras en sus diversos formatos.

H19.1. Objetivar los criterios formales y expresivos que se quieren alcanzar para la resolución de la obra audiovisual mediante la concreción de los recursos artísticos y técnicos, de manera que se adecuen a los objetivos de calidad previstos y a la utilidad última del producto.

H19.2. Planificar secuencias de trabajo, objetivos y soluciones de producción que permitan la consecución de los proyectos.

H20. Evaluar las posibilidades comunicativas, artísticas y/o comerciales de futuros proyectos de ficción, documentales o multimedia, para poder buscar propuestas originales que garanticen, por sus atributos, su viabilidad artística y empresarial.

- Identificar y analizar proyectos y relatos audiovisuales, y redactar los resultados de la investigación que argumenten y justifiquen la implicación en la producción de la obra.

H21. Utilizar las estrategias administrativas, legislativas y comerciales para obtener recursos financieros, para poder alcanzar el desarrollo de los proyectos.

H30. Aprender a interpretar los datos económicos de una empresa en el ámbito contable que permitan hacer un seguimiento del plan económico de un proyecto empresarial, y las herramientas de gestión administrativas y organizativas.

H31. Conocer y utilizar la legislación sobre los derechos de propiedad intelectual y la contratación laboral dentro del ámbito audiovisual.

E35. Analizar y/o confeccionar un plan de marketing para poder comercializar correctamente sus servicios o los de sus clientes.

## **M5 - Contenidos**

### *01 Marketing*

Introducción generalista al marketing para que el futuro profesional sea capaz de comercializar los proyectos que realice.

- 011 Diagnòsis comercial. Cuadro DAFO
- 012 Estudio de mercado
- 013 Definir e interpretar objetivos de mercado
- 014 Plan de marketing
- 015 Marketing específico

### *02 Derecho y administración de la empresa*

- 021 Derecho del audiovisual
- 022 Control del plan económico y financiero
- 023 Proceso de gestión empresarial

### *03 Creación de empresas*

- 031 El proyecto
- 032 Recursos humanos. Los promotores
- 033 El proceso de producción
- 034 Estudio de mercado y plan de marketing
- 035 El plan económico y financiero
- 036 Proceso de constitución de una empresa

### *04 Producción audiovisual*

Los contenidos docentes vinculados con la producción están encarados a la obtención de recursos humanos, técnicos y económicos. Esta sección ofrece los conocimientos y tareas que se tienen que aplicar para llevar a cabo proyectos audiovisuales desde una perspectiva estratégica, administrativa y financiera. Asimismo facilita conocer el proceso de producción en el contexto industrial, comercial y de los mecanismos legislativos.

- 041 El productor. Idea y proyecto
- 042 Fuentes de financiación
- 043 Preproducción

044 El rodaje

045 Postproducción

## M5 - Cuadro de relación de contenidos - metodologías - competencias

### Actividades formativas

#### *Producción audiovisual*

El objetivo de los trabajos, tanto de los que se refieren a conocimientos como a habilidades y actitudes, es considerar que el conjunto de actividades que se desarrollan tienen que ser altamente pragmáticas para poder contribuir a la obtención del éxito de los proyectos audiovisuales en términos de producción.

Se ejercitará la producción utilizando el léxico, las herramientas de trabajo y las orientaciones de gestión, para poder alcanzar las garantías necesarias para la obtención simulada de un producto audiovisual (subvenciones, colaboraciones, ayudas, distribución, promoción, emisión de TV, etc.).

Contenidos	Horas	Metodologías	Competencias
Marketing	60 AP 90 SP	- Clase expositiva - Clase participativa - Exposición de los estudiantes - Prueba de evaluación - Elaboración de trabajos	E35
Derecho y administración de la empresa	30 AP 45 SP	- Clase expositiva - Prueba de evaluación - Elaboración de trabajos	H30, H31
Creación de empresas	30 AP 45 SP	- Clase expositiva - Clase participativa - Prueba de evaluación - Elaboración de trabajos	I9, E35
Producción audiovisual	60 AP 90 SP	- Clase expositiva - Prueba de evaluación - Elaboración de trabajos	H19, H20, H21

## **M5 - Evaluación**

En este módulo incrementamos la responsabilidad del alumno en la valoración de su nota y la de sus compañeros. Nos encontramos en segundo.

### *Marketing*

50% prueba de evaluación  
20% trabajo en grupo  
10% autoevaluación  
20% coevaluación

### *Derecho y administración de la empresa*

70% prueba de evaluación  
10% trabajos individuales  
20% autoevaluación

### *Creación de empresas*

60% trabajo individual  
20% autoevaluación  
20% prueba de evaluación

### *Producción audiovisual*

30% prueba de evaluación  
20% ejercicios individuales  
20% ejercicios en grupo  
10% autoevaluación  
20% coevaluación

<b>Módulo 6</b>	<b>Contenidos</b>	<b>ECTS</b>
Diseño de contenidos I	Teoría y análisis de la imagen	10
Total créditos ECTS		10

Organización temporal: semestral

Situación temporal: segundo año

Tipo: básica, ciencias sociales y jurídicas

Requisitos previos: ninguno

## **Módulo**

### **Diseño de contenidos I**

"El lenguaje visual es fundamental porque todo lo que recibimos a través de la imagen es fruto de la realidad socioeconómica y tecnológica de la cultura que nos rodea."

Se plantea el estudio de las dimensiones comunicativas de los discursos visuales y audiovisuales. El módulo plantea la aplicación al estudio y al análisis de las imágenes como vehículo de significado. En consecuencia, aprender a leer imágenes contribuye a dar vida a la interpretación y visión de los códigos culturales que vamos adquiriendo.

### **Competencias transversales**

C2. Leer, comprender y comentar textos científicos.

C3. Comunicarse de manera efectiva oralmente y por escrito.

C8. Evaluar la propia actividad y el propio aprendizaje, y elaborar estrategias para mejorarlos.

C11. Utilizar el ingenio y la creatividad para encontrar soluciones adecuadas a problemas inéditos.

C12. Desarrollar la capacidad de análisis, de síntesis y de juicio crítico.

C15. Analizar la sostenibilidad de las propias propuestas y actuaciones.

### **Competencias específicas**

I5. Aplicar los fundamentos del lenguaje y la sintaxis visual como recurso para obtener los propios resultados narrativos y formales.  
. Articular aspectos conceptuales clave para el control y el uso esmerado de recursos expresivos en entornos audiovisuales (tanto lineales como interactivos).

I5.1. Analizar las diversas posibilidades expresivas de un mismo contenido mediante la representación.

I5.2. Elaborar y aplicar las variaciones de los aspectos y contenidos formales en relación con un mismo significado de identidad.

I5.3. Aplicar los elementos necesarios para poder abordar críticamente la imagen visual y/o acústica, mediante el análisis de las formas y sus roles en el proceso de comunicación.

I5.4. Analizar y explicitar organizadamente los valores formales y semánticos de la imagen en la representación.

I5.5. Identificar los principales elementos conceptuales, sintácticos y morfológicos del alfabeto audiovisual.

I5.6. Razonar el uso reflexivo de los códigos y del lenguaje ejercitando las habilidades para producir contenidos.

I5.7. Ser capaz de buscar los propios recursos expresivos para construir mensajes audiovisuales.

## **M6 - contenidos**

### *01 Teoría y análisis de la imagen*

Desarrollar el marco conceptual y metodológico que permite analizar los procesos de significación. Definir los elementos didácticos y conceptuales que sirvan para objetivar los problemas visuales que se tiene que plantear el artífice durante la lectura y confección del mensaje.

Promover una actitud reflexiva y crítica con el objetivo de generar procesos de sensibilización visual. Reflexionar sobre la comunicación visual y estudiar la naturaleza icónica.

- 011. El "lenguaje" de la imagen
- 012. Análisis de la imagen
- 013. Estudio de la composición en la imagen
- 014. Componentes audiovisuales

## M6 - Cuadro de relación de contenidos - metodologías - competencias

### Actividades formativas

La aplicación práctica sobre determinados contenidos se reforzará mediante los ejercicios o trabajos que se irán proponiendo para cada tema, que será abordado de manera individual o por grupos, según el caso. Vistas las características del alumnado, consideramos importante involucrarlo en el desarrollo de diferentes acciones comunicativas mediante presentaciones públicas. Esto enriquecerá el desarrollo del contenido docente y permitirá aclarar o comentar diferentes aspectos de los trabajos; asimismo servirá al profesorado como evaluación de la estrategia que se está siguiendo.

Contenidos	Horas	Metodología	Competencias
Teoría y análisis de la imagen	100 AP 150 SP	- Clase expositiva - Clase participativa - Análisis y estudio de casos - Visionado de audiovisuales - Prueba de evaluación - Elaboración de trabajo - Trabajo en equipo - Trabajo personal	15

### M6 - Evaluación

50% prueba de evaluación

30% ejercicios individuales

20% autoevaluación

<b>Módulo 7</b>	<b>Contenidos</b>	<b>ECTS</b>
Creatividad	Metodologías creativas	3
	Técnicas creativas	5
	Ejecución creativa	3
	Taller de generación de ideas y desarrollo	9
Total créditos ECTS		20

Organización temporal: anual

Situación temporal: segundo año

Tipo: obligatoria

Requisitos previos: ninguno

## **Módulo**

### **Creatividad**

"La creatividad es un arte y una técnica que no se enseña, sino que se aprende."

Favorecer la adquisición de estrategias, métodos y técnicas que capaciten para buscar, crear y comunicar nuevas ideas y propuestas. Abordar el aprendizaje para el desarrollo creativo desde la acción de la ideación y la reflexión metodológica sobre la experiencia creativa. Los objetivos plantean adquirir conocimientos y habilidades en el análisis del proceso creativo de la mente y en técnicas creativas para incrementar la capacidad inventiva.

### **Competencias transversales**

- C4. Analizar situaciones complejas y diseñar estrategias para resolverlas.
- C5. Trabajar en equipo.
- C8. Evaluar la propia actividad y el propio aprendizaje, y elaborar estrategias para mejorarlos.
- C9. Trabajar de manera autónoma.
- C11. Utilizar el ingenio y la creatividad para encontrar soluciones adecuadas a problemas inéditos.
- C14. Analizar las implicaciones éticas de las actuaciones profesionales.

### **Competencias específicas**

- I1. Identificar los principios y evoluciones básicas del proceso creativo, así como las sus dimensiones más relevantes.
- I2. Mostrar una conducta atenta y curiosa hacia el entorno que modifique niveles de percepción comuna en niveles de percepción estética.
- I3. Desarrollar la fluidez ideacional, proyectiva y/o representativa, haciendo uso de recursos narrativos y graficoplásticos para conseguir expresiones inteligibles y adecuadas al momento.

## **M7 - Contenidos**

### *01. Metodologías creativas*

- 011. Proceso creativo en el ser humano
- 012. Características de la persona creativa y creadora
- 013. La ritualización y el clima creativo
- 014. El proceso creativo. Las fases del proceso creativo
- 015. Potenciación de la imaginación y eliminación de impedimentos a la creatividad
- 016. Estudio y análisis de diversos modelos computacionales de razonamiento
- 017. Estímulos y bloqueo de la creatividad

### *02. Técnicas creativas*

- 021. Repertorio de técnicas
- 022. Resolución de problemas y técnicas de ideación
- 023. Técnicas de aplicación grupal e individual

### *03. Ejecución creativa*

- 031. Desarrollo de la ejecución
- 032. Aprender a mirar. Percepción
- 033. El descubrimiento, la invención, la creación y, por lo tanto, la innovación
- 034. Tratamiento didáctico de los errores
- 035. Evaluación de la creatividad

### *04. Talleres de generación de ideas y desarrollo*

- 041. Ideación para el desarrollo del guión de ficción
- 042. Experimentación material y expresión gráfica
- 043. Creatividad publicitaria
- 044. Talleres de ideación de nuevas tendencias

## M7 - Cuadro de relación de contenidos - metodologías - competencias

### Actividades formativas

Se aplicará una metodología de triangulación del aprendizaje, es decir, conceptual, estratégica y aplicada. Se combinará la tarea expositiva y la práctica creativa con resultados tangibles, según las técnicas aplicadas.

Contenidos	Horas	Metodología	Competencias
Metodologías creativas	30 AP 45 SP	- Clase expositiva - Salida de campo - Prueba de evaluación - Trabajo personal	I1
Técnicas creativas	50 AP 90 SP	- Clase expositiva - Clase participativa - Análisis y estudio de casos - Prueba de evaluación - Trabajo personal - Resolución de ejercicios	I3
Ejecución creativa	30 AP 45 SP	- Clase expositiva - Simulaciones - Prueba de evaluación - Trabajo personal	I2
Talleres de generación de ideas y desarrollo	80 AP 145 SP	- Clase participativa - Debate - Aprendizaje basado en problemas - Elaboración de trabajos	I1, I2, I3

## **M7 - Evaluación**

40% prueba de evaluación

40% ejercicios individuales

20% autoevaluación

<b>Módulo 8</b>	<b>Contenidos</b>	<b>ECTS</b>
Diseño gráfico	Tratamiento digital de la imagen	3
	Plataformas de dibujo vectorial	3
	Autoedición	3
	Expresión gráfica	3
Total créditos ECTS		12

Organización temporal: semestral

Situación temporal: segundo año

Tipo: obligatoria

Requisitos previos: ninguno

## **Módulo**

### **Diseño gráfico**

"Decidme y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo."

Aprendizaje de software para el tratamiento de imágenes y aplicación a los procesos de diseño gráfico. El módulo presenta de manera equilibrada aspectos técnicos y metodológicos clave para el control y el uso esmerado de recursos gráficos y de diseño en entornos y aplicaciones audiovisuales digitales multimedia. Se dedica una atención particular a los elementos gráficos y visuales, así como a la gestión óptima de las herramientas de grafismo digital.

## **M-8 Competencias transversales**

C4. Analizar situaciones complejas y diseñar estrategias para resolverlas.

C6. Seleccionar y utilizar las tecnologías de la información y la comunicación más adecuadas.

C7. Comprender la lengua inglesa y expresarse en ella de manera correcta oralmente y por escrito.

C8. Evaluar la propia actividad y el propio aprendizaje, y elaborar estrategias para mejorarlos.

C9. Trabajar de manera autónoma.

C11. Utilizar el ingenio y la creatividad para encontrar soluciones adecuadas a problemas inéditos.

## **Competencias específicas**

I10. Diseñar soluciones gráficas de estilo propio o bien desarrollarlas a partir de las demandas de terceros o de los requisitos de mercado.

I13. Aprender los conceptos básicos del diseño y la comunicación visual.

H24. Conocer y aplicar el software de diseño, diseño interactivo, sonido y vídeo digital.

E36. Desarrollar políticas de innovación y de comunicación de la empresa en el ámbito de la identidad corporativa.

E37. Diseñar todo tipo de soportes gráficos de comunicación, ya sean impresos, catálogos, embalajes (*packaging*), revistas o anuncios.

## **M8 - Contenidos**

### *01 Tratamiento digital de la imagen*

Conocer y desarrollar los elementos que fundamentan el proceso de creación de diseño gráfico en sus diferentes ámbitos de aplicación, a partir de destacar su papel instrumental en el marco del software.

- 011 Diseño e ilustración
- 012 Laboratorio de color
- 013 Retoque y fotomontaje
- 014 Calibración y captura de imagen
- 015 Optimización de archivos

### *02 Plataformas de dibujo vectorial*

Estudio de los recursos y las técnicas de trabajo más frecuentes en la elaboración del diseño gráfico.

Aplicación informática a los procesos de la representación de objetos. Introducción a las técnicas de estudio de la arquitectura de la letra y de la composición tipográfica.

- 021 Dibujo de objetos
- 022 Edición de trazados
- 023 Color
- 024 Edición de texto

### *03 Autoedición*

Se elaboran diseños de productos gráficos y se preparan originales para seguir el proceso, hasta la impresión definitiva. Introducción al proceso de composición de páginas, de libros u otras publicaciones mediante software y hardware de autoedición. Permite que lo que se ve durante la edición se corresponda más o menos esmeradamente con el resultado final, impreso o en pantalla.

- 031 Proceso de preimpresión
- 032 Tratamiento de imagen
- 033 Tratamiento de textos
- 034 Compaginación y montaje

### *04 Expresión gráfica*

Desarrollo de políticas de innovación y de comunicación de la empresa en el ámbito de la identidad corporativa. Técnicas para diseñar soluciones gráficas de estilo propio o para desarrollar, a partir de los requisitos de mercado o las demandas de terceros, mediante la aplicación del *briefing*.

**ERAM**  
ESCOLA UNIVERSITÀRIA

centre adscrit a:



- 041 Imagotipo
- 042 Logotipo
- 043 Marca
- 044 Imagen corporativa

## **M8 - Cuadro relación de contenidos - metodologías - competencias**

### **Actividades formativas**

#### *Tratamiento digital de la imagen*

Las sesiones serán de cariz práctico y se potenciará el uso de los conocimientos impartidos y la realización de ejercicios. Se alcanzará una base teórica sobre los contenidos del módulo y se facilitará una bibliografía para poder profundizar en ellos.

#### *Plataformas de dibujo vectorial*

El dominio instrumental requiere el planteamiento de problemas, la toma de decisiones técnicas y la resolución de casos prácticos. Se ofrece la base para que el alumno pueda realizar el estudio de las ideas y conceptos incluidos en el programa, para llegar a adquirir el conocimiento necesario para poder utilizar las técnicas de procesamiento de imágenes.

#### *Autoedición*

Se realizarán las operaciones necesarias para la integración de textos e imágenes, se elaborará un esquema del montaje en función de la impresión y el plegado, aplicando el método convencional y digital. Diseño, maquetación, volcado de textos; escaneado y retoque de fotografías; primeras pruebas, máster corregido e impresión. Se diseñarán opúsculos, dípticos, trípticos y otras obras menores.

#### *Expresión gráfica*

Análisis del diseño desde la vertiente más práctica, ya que a través de estudios de caso y de ejercicios el alumno se familiarizará con el proceso creativo y su resultado final. Mediante las prácticas se intenta dar a conocer al alumno las dificultades del proceso de realización, para que tome conciencia y pueda animarse a realizarlas.

Contenidos	Horas	Metodología	Competencias
Tratamiento digital de la imagen	30 AP 45 SP	- Clase expositiva - Clase práctica - Prueba de evaluación - Elaboración de trabajo - Trabajo personal	I10, I13, H24
Plataformas de dibujo vectorial	30 AP 45 SP	- Clase expositiva - Clase práctica - Prueba de evaluación - Elaboración de trabajo - Trabajo personal	I13, H24, E37
Autoedición	30 AP 45 SP	- Clase expositiva - Clase práctica - Prueba de evaluación - Elaboración de trabajo - Trabajo personal	I13, H24, E37
Expresión gráfica	30 AP 45 SP	- Clase expositiva - Clase práctica - Prueba de evaluación - Elaboración de trabajo	I10, I13, E36

### M8 - Evaluación

50% prueba de evaluación  
40% ejercicios individuales  
10% autoevaluación



<b>Módulo 9</b>	<b>Contenidos</b>	<b>ECTS</b>
Diseño de contenidos II	Estructuras y dispositivos narrativos	4
	Guión videográfico	5
	Guión multimedia	9
Total créditos ECTS		18

Organización temporal: semestral

Situación temporal: tercer año

Tipo: obligatoria

Requisitos previos: ninguno

**Módulo:**

**Diseño de contenidos II**

"La educación audiovisual tiene como objetivo desarrollar la alfabetización visual, así como la comprensión crítica de los medios"

Ordenación metódica y sistemática de los conocimientos que permiten descubrir, describir y explicar el sistema, el proceso y los mecanismos de la narratividad de la imagen visual y acústica, tanto en su forma como en su funcionamiento.

Estudio y análisis de los mensajes audiovisuales desde la perspectiva del sentido y la significación de las estructuras narrativas, y de las categorías y géneros.

En términos generales, el módulo presenta aspectos conceptuales, metodológicos e instrumentales clave para aplicar al análisis, la investigación, el diseño y la creación de contenidos, así como a la lectura comprensiva y crítica de los mensajes en entornos audiovisuales y multimedia.

### **Competencias transversales**

- C1. Recoger, seleccionar y transmitir la información de manera eficaz y eficiente.
- C2. Leer, comprender y comentar textos científicos.
- C3. Comunicarse de manera efectiva oralmente y por escrito.
- C4. Analizar situaciones complejas y diseñar estrategias para resolverlas.
- C5. Trabajar en equipo.
- C8. Evaluar la propia actividad y el propio aprendizaje, y elaborar estrategias para mejorarlos.
- C11. Utilizar el ingenio y la creatividad para encontrar soluciones adecuadas a problemas inéditos.
- C12. Desarrollar la capacidad de análisis, de síntesis y de juicio crítico.
- C13. Mostrar sensibilidad hacia la diversidad de opiniones, prácticas y formas de vida.
- C14. Analizar las implicaciones éticas de las actuaciones profesionales.
- C15. Analizar la sostenibilidad de las propias propuestas y actuaciones.

### **Competencias específicas**

- I4. Identificar la estructura formal, analizar y leer un guión.
  - I4.1. Aplicar la nomenclatura y los formatos profesionales para la escritura del guión audiovisual.
  - I4.2. Utilizar los paradigmas para la construcción del guión.
  - I4.3. Redactar secuencias para la configuración de un argumento audiovisual.
- I6. Reconocer, utilizar, diferenciar y analizar de manera consciente y eficaz los procesos de construcción de estructuras y dispositivos narrativos para comprender y producir mensajes en diferentes situaciones y contextos.
  - I6.1. Reconocer el texto narrativo como un sistema estructurado y reconocer a los agentes que intervienen en su construcción.

I6.2. Utilizar de manera consciente y eficaz la lengua y otros textos comunicativos, para comprender y producir mensajes en diferentes situaciones y contextos.

I6.3. Muestrear las figuras del narrador y el narratario, y familiarizarse con el concepto de focalización.

I6.4. Diferenciar las características básicas de los medios de comunicación como productores de textos y los diversos géneros en los que éstos se enmarcan.

I6.5. Identificar y distinguir las diversas formas del discurso audiovisual e interactivo, con el fin de adquirir la capacidad de interpretar o producir críticamente estos tipos de textos.

I6.6. Ejercitar el análisis de los relatos audiovisuales buscando las oportunidades que ofrecen los nuevos medios.

I8. Guionizar productos interactivos.

I8.1. Aplicar determinados procedimientos, estrategias y metodologías para la escritura de proyectos interactivos en línea y/o fuera de línea.

I8.2. Desarrollar técnicas de escritura para la confección del guión multimedia.

I8.3. Elaborar propuestas para plantear el diseño audiovisual y conceptual del guión.

## **M9 - Contenidos**

### *01 Estructuras y dispositivos narrativos*

Se plantean los mecanismos de comprensión y de análisis de los medios audiovisuales en su construcción narrativa. Se enfatiza el uso del análisis narrativo en relación con la construcción de los argumentos.

- 011. La narración
- 012. Componentes estructurales del relato audiovisual
- 013. La construcción del relato audiovisual
- 014. Figuras narrativas y retóricas
- 015. Estrategias publicitarias

### *Guionización*

Conocer los diferentes elementos que configuran la estructura narrativa de ficción y/o documental, para poder así construir eficazmente cualquier narración en el campo del cine, el vídeo, el multimedia y la publicidad.

Desarrollar los mecanismos fundamentales y estructurales para proferir un modelo de relato, así como el relato interactivo multimedia con su narración no lineal, por oposición a la narración unidireccional y secuencial del audiovisual convencional.

### *02 Guión videográfico*

- 021. Formatos del guión
- 022. Proceso de construcción
- 023. Elementos para la construcción del guión
- 024. La estructura narrativa

### *03 Guión multimedia*

- 031. Aplicaciones interactivas multimedia en línea y/o fuera de línea
- 032. Ideación de la aplicación
- 033. Proceso de escritura del guión multimedia
- 034. Confección y presentación del guión

## M9 - Cuadro de relación de contenidos - metodologías - competencias

### Actividades formativas

#### *Estructuras y dispositivos narrativos*

Las actividades prevén el suministro de material didáctico donde se incluyen propuestas de reflexión y actividades de análisis que permiten que el estudiante se interrogue sobre cuestiones de fondo de los contenidos. Los ejemplos concretos que hay en el material tienen que ayudar al estudiante a pensar de manera crítica sobre los diferentes aspectos que se desarrollan.

#### *Guionización: guión videográfico - guión multimedia*

Se exponen los contenidos ejemplarizados con fragmentos de audiovisuales con el énfasis en la argumentación de conceptos para mejorar el guión literario. Se motiva a visionar diversos filmes para analizar sus componentes. Se desarrollará una práctica escrita consistente en la realización de un guión de cortometraje y/o documental con la finalidad de entender los puntos clave para poder sacar el máximo rendimiento de una historia.

Contenidos	Horas	Metodología	Competencias
Estructuras y dispositivos narrativos	53 AP 75 SP	- Clase expositiva - Clase participativa - Prueba de evaluación - Elaboración de un trabajo - Trabajo personal	I6
Guión videográfico	40 AP 60 SP	- Clase expositiva - Clase participativa - Análisis y estudio de casos - Visionado de audiovisuales - Prueba de evaluación - Elaboración de	I4

		trabajo - Trabajo personal	
Guión multimedia	90 AP 135 SP	- Clase expositiva - Clase participativa - Análisis y estudio de casos - Visionado de audiovisuales - Prueba de evaluación - Elaboración de trabajo - Trabajo en equipo - Trabajo personal - Búsqueda de información	18

## **M9 - Evaluación**

### *Estructuras y dispositivos narrativos*

60% prueba de evaluación  
30% ejercicios individuales  
10% autoevaluación

### *Guión videográfico*

50% prueba de evaluación  
40% ejercicios individuales  
10% autoevaluación

### *Guión multimedia*

30% prueba de evaluación  
20% ejercicios individuales  
20% trabajo en grupo  
10% autoevaluación  
20% coevaluación

<b>Módulo 10</b>	<b>Contenidos</b>	<b>ECTS</b>
Tecnologías de la comunicación II	Tecnologías multimedia	9
	Imagen de síntesis	6
	Plataformas de animación vectorial	3
Total créditos ECTS		18

Organización temporal: anual

Situación temporal: tercer año

Tipo: obligatoria

Requisitos previos: ninguno

## **Módulo**

### **Tecnologías de la comunicación II**

“Programar sin una arquitectura o diseño en mente es como explorar una gruta sólo con una linterna: no sabes dónde estás, dónde has estado ni hacia dónde vas”

Desarrollo de contenidos para entornos multimedia mediante la utilización de software de creación digital, para ser distribuido por Internet, previendo también las futuras necesidades de la emergente tecnología móvil.

Se plantea la adquisición de conocimientos y de herramientas enfocados sobre todo al diseño de interfaces web, pasando por la creación digital de entidades vectoriales, la animación de imágenes de síntesis 2D o 3D, para dotar también de la realimentación (*feedback*) necesario las actuales interfaces de usuario y las de las nuevas tendencias.

### **M-10 Competencias transversales**

C6. Seleccionar y utilizar las tecnologías de la información y la comunicación más adecuadas.

C7. Comprender la lengua inglesa y expresarse en ella de manera correcta oralmente y por escrito.

C8. Evaluar la propia actividad y el propio aprendizaje, y elaborar estrategias para mejorarlos.

C9. Trabajar de manera autónoma.

### **Competencias específicas**

I11. Aplicar los principios de accesibilidad y usabilidad en la metodología del diseño.

H24. Conocer y aplicar el software de diseño, diseño interactivo, sonido y vídeo digital.

H27. Integrar contenidos digitales en aplicaciones interactivas.

H32. Aprender a animar con personajes y escenarios.

## **M10 - Contenidos**

### *01 Tecnologías multimedia*

El proceso se centra en la adquisición de conocimientos teóricos y de herramientas de software para optimizar los diseños y contenidos interactivos. El contenido desarrolla los conceptos necesarios para alcanzar la creación digital, valorando especialmente su distribución por Internet, donde la velocidad de la red determina el formato de los contenidos.

011 Internet

012 Web

013 Diseño centrado en el usuario

014 Lenguajes de programación web

015 Diseño de interfaz

016 Optimización web

### *02 Imagen de síntesis*

Introducción a la creación de la animación y la imagen de síntesis de tres dimensiones, así como al aprendizaje de las técnicas y mecanismos de trabajo que se dan en el software profesional.

021 Modelización

022 Iluminación

### *03 Plataformas de animación vectorial*

Incorporación de textos y animaciones mediante la tecnología más utilizada en espacios web, que permite la creación de animaciones vectoriales. Tratamiento de la imagen para mejorar la visualización de proyectos audiovisuales y multimedia.

031 Creación de personajes

032 Utilización de símbolos

033 La línea de tiempo

034 Importación y uso de sonido e imagen

035 Métodos de exportación

## **M10 - Cuadro de relación de contenidos - metodologías - competencias**

### **Actividades formativas**

#### *Tecnologías multimedia*

A través de los ejercicios se refuerza la manipulación digital de mapa de bits, enfocado sobre todo al diseño de interfaces web y a la creación digital de entidades vectoriales. Se crean los elementos gráficos necesarios para dotar de interactividad las interfaces de usuario, para terminar en las herramientas de composición para Internet con el fin de integrar en un solo proyecto todas las etapas.

#### *Imagen de síntesis*

En los trabajos individuales, el estudiante tiene que encontrar soluciones adecuadas a problemas abiertos imponiendo las restricciones y la metodología adecuadas. La extensión de las tareas de algunos ejercicios requiere el trabajo en equipos de dos o tres personas. El ejercicio final será objeto de una presentación en clase por parte del grupo, y se exigirá también el comentario crítico de tipo técnico y formal sobre el trabajo presentado.

#### *Plataformas de animación vectorial*

Durante las sesiones docentes se expone y practica todo lo necesario para la creación digital de elementos formales para la animación. Semanalmente, y paralelamente a las clases magistrales, se exponen los conceptos del tema propuesto y se realizan ejercicios de manera práctica, gracias a la proyección visualizada de diversas simulaciones instrumentales. Esta actividad facilita que los asistentes puedan absorber al máximo la realización práctica, y resolver dudas técnicas de manera inmediata, si procede.

Contenidos	Horas	Metodología	Competencias
Tecnologías multimedia	60 AP 90 SP	- Clase expositiva - Clase práctica - Análisis y estudio de casos - Prueba de evaluación - Elaboración de trabajo - Trabajo personal	I11, H24, H27
Imagen de síntesis	60 AP 90 SP	- Clase expositiva - Clase práctica - Prueba de evaluación - Elaboración de trabajo - Trabajo personal	H24
Plataformas de animación vectorial	30 AP 45 SP	- Clase expositiva - Clase práctica - Prueba de evaluación - Elaboración de trabajo - Trabajo personal	H24, H32

### M10 - Evaluación

40% prueba de evaluación  
40% ejercicios individuales  
20% autoevaluación

<b>Módulo 11</b>	<b>Contenidos</b>	<b>ECTS</b>
Optativas	Postproducción II	6
	Tecnologías multimedia II	6
	Imagen de síntesis II	6
	Dirección audiovisual	6
	Diseño interactivo	6
	Diseño audiovisual	6
	Lenguajes de programación	6
	Redacción y desarrollo de guión	6
Total créditos ECTS		48/24 2:1

Organización temporal: semestral

Situación temporal: tercer año

Tipo: optativa

Requisitos previos:

. Postproducción adelantada: es necesario haber aprobado Tecnologías de la comunicación I

. Tecnologías multimedia II, Diseño interactivo e Imagen de síntesis II: es necesario haber aprobado Tecnologías de la comunicación II

. Redacción y desarrollo de guión: es necesario haber aprobado Diseño de contenidos II

Normativa: El alumno tiene que realizar 24 créditos de asignaturas optativas en una proporción de 2:1

## **Módulo**

### **Optativas**

Estos contenidos refuerzan y profundizan áreas determinadas de la formación del alumno.

"No basta saber, también se tiene que aplicar. No es suficiente querer, también se tiene que hacer."

Las materias optativas son un herraje destacado para conciliar la formación común y la atención a la diversidad. Proporcionan una variedad de opciones para adaptar los procesos de enseñanza y aprendizaje, que se manifiestan de manera diferenciada para cada alumno/a.

Los tutores y las tutoras, con el apoyo del departamento de orientación del centro, asesorarán a los alumnos en la elección de las materias optativas, por medio de los planes de acción tutorial y de orientación académica y profesional, con el fin de que la elección de estas materias responda a sus intereses, sus capacidades y sus necesidades formativas.

### **M-11 Competencias transversales**

C6. Seleccionar y utilizar las tecnologías de la información y la comunicación más adecuadas.

C7. Comprender la lengua inglesa y expresarse en ella de manera correcta oralmente y por escrito.

C8. Evaluar la propia actividad y el propio aprendizaje, y elaborar estrategias para mejorarlos.

C9. Trabajar de manera autónoma.

C11. Utilizar el ingenio y la creatividad para encontrar soluciones adecuadas a problemas inéditos.

### **Competencias específicas**

I12. Guionizar, mediante técnicas de escritura dramática, contenidos audiovisuales utilizando técnicas de construcción de los relatos audiovisuales y aplicando los diferentes tipos y estándares estructurales existentes en los guiones audiovisuales.

H23. Utilizar diferente equipamiento audiovisual para realizar los procesos de captura, montaje, diseño, edición y reproducción de imagen para su uso posterior en cualquier formato y medio digital o analógico.

H24. Conocer y aplicar el software de diseño, diseño interactivo, sonido y vídeo digital.

E40. Dirigir el equipo artístico y técnico en la preproducción, producción y postproducción, y aportar o definir las soluciones necesarias para conseguir la intencionalidad narrativa y la calidad técnica y formal requerida.

Dar respuestas resolutivas entorno a la sutileza y la complejidad de lo que se quiere mostrar y decir, en relación con determinados significados, ya sea una emoción, una idea o un dato.

## **M11 - Contenidos**

### *01 Postproducción II*

Técnicas de postproducción para poder utilizar la tecnología y las técnicas de edición derivadas del vídeo digital, así como profundizar en los últimos avances en la manipulación de la imagen en movimiento y la autoría.

011. Postproducción y edición adelantada con el software de edición no lineal

012. Composiciones y efectos

013. Autoría adelantada en DVD

### *02 Tecnologías multimedia II*

Análisis y estudio de los efectos de Internet generados por la arquitectura de participación. Elaboración de protocolos por los canales de publicación personal y grupal en red, que implican dinámicas de creación de contenidos, intercambio de información y construcción de nuevos espacios de comunicación. Aplicación de los mecanismos de funcionamiento y sus estrategias específicas de comunicación.

021 Sensibilización visual

022 Web 2.0 (RSS, móviles, blogs)

023 Posicionamiento en los buscadores

024 Tecnologías de la red

### *03 Imagen de síntesis II*

Desarrollo de técnicas de infografía para su aplicación en producciones audiovisuales. Adquisición de habilidades específicas en el tratamiento de imágenes de síntesis tridimensionales, para la realización de trabajos de comunicación relacionado con entornos virtuales (juegos de ordenador, publicidad, videoclips, formación).

031 Realismo

032 La cámara

033 Animación

034 Dinámicas

### *04 Dirección audiovisual*

Estudio y praxis de los recursos expresivos que fundamentan la dirección audiovisual, mediante la utilización de las técnicas propias del ámbito disciplinario, relacionadas con la dirección de fotografía y la dirección de actores.

### Dirección de fotografía

Capacidad para diseñar y concebir la presentación estética y técnica de la puesta en escena a través de las fuentes lumínicas naturales o artificiales, atendiendo a las características creativas y expresivas que propone la dirección del proyecto audiovisual.

### Dirección de actores

Se ofrecen los recursos básicos para poder intervenir y dirigir en la interpretación de los actores.

Comprensión de los mecanismos que provocan la transmisión del potencial dramático, mediante el uso de diversas herramientas expresivas como la voz, el movimiento, las emociones, etc.

### 041 Dirección de fotografía

#### 0411 Introducción a la iluminación

#### 0412 Control de la iluminación

#### 0413 Iluminación de una escena

### 042 Dirección de actores

#### 0421 Conceptualización de la dirección de actores

#### 0422 El casting

#### 0423 Estudio de los personajes

#### 0424 Análisis de escenas

#### 0425 Técnica del ensayo

### 05 *Diseño interactivo*

El uso del software específico complementa el binomio que conforman la creación y el código.

El proceso docente incluye la intervención con dibujo animado pasando por la autoría multimedia, hasta alcanzar tareas de aplicación de desarrollo web. Se tratará también del desarrollo del lenguaje de programación orientado a objetos, y el arreglo de los controles de preferencias.

#### 051 Aplicaciones

#### 052 Web

#### 053 Cortometraje

#### 054 Instalaciones

### 06 *Diseño audiovisual*

Crear situaciones, atmósferas y emociones a partir de la creación de dinámicas gráficas.

Concebir y diseñar soluciones de comunicación audiovisual pensadas para funcionar en movimiento en diversos campos del audiovisual.

061 Teoría del diseño audiovisual

062 Dominio instrumental del *software* del diseño audiovisual

### *07 Lenguajes de programación*

Obtención de las herramientas conceptuales para analizar los lenguajes de programación según su adecuación al tipo de aplicación, envergadura y metodología de desarrollo.

Aplicación de los fundamentos teóricos básicos y su definición formal, y en especial, los fundamentos del paradigma funcional según el modelo.

071 ASP/PHP

072 Base de datos

073 Ajax

0731 Javascript

0732 XML

### *08 Redacción y desarrollo de guión*

Elaborar y escribir con fluidez textos o guiones en los campos de la ficción cinematográfica, televisiva, videográfica o multimedia. Se atienden los parámetros básicos del análisis de obras audiovisuales, considerando los mensajes icónicos textos y productos de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada.

081. El relato cinematográfico

082. Elementos estructurales

083. Personajes

084. Arquitectura del discurso narrativo

085. Exposición e información

086. Diálogos

## **M11 - Cuadro de relación de contenidos - metodologías - competencias**

### **Actividades formativas**

Las optativas tendrán un máximo de matriculación de 25 alumnos.

#### *Postproducción II*

Se combinarán clases teóricas, en las cuales se expondrán los fundamentos, la terminología y los conceptos del montaje y la postproducción audiovisual, con clases y ejercicios prácticos relacionados con las prácticas de composición, efectos especiales y autoría DVD.

#### *Tecnologías multimedia II*

Casos prácticos, ejercicios, trabajos y debates que se llevan a cabo sobre los diferentes contenidos del curso, son evaluados de manera continua.

#### *Imagen de síntesis II*

La resolución individual de los planteamientos y la posterior contrastación y discusión en grupos pequeños son un instrumento eficaz para obtener el máximo rendimiento. Las actividades planteadas tendrán objetivos y finalidades especificadas por contenido. La temporización indicativa de la actividad está adaptada a los contenidos programados.

#### *Dirección audiovisual*

Los contenidos docentes están configurados en dos bloques autónomos de trabajo intensivo.

Cada contenido docente genera diversos ejercicios prácticos de complejidad variable, con el objetivo de sacar partido al concepto planteado. Los contenidos se llevan a cabo a partir diversos ejemplos que se analizan en la sesión docente correspondiente, y son desarrollados posteriormente en el trabajo de campo o plató.

#### *Diseño interactivo*

En cada sesión docente se les propone un ejercicio práctico sobre la temática planteada, que tienen que resolver una vez finalizada la actividad de docencia presencial. También, en ciertos temas y en la misma clase, se proponen ejercicios tutelados por el profesor. Las actividades plantean trabajar sobre cuatro ejes principales, como son el desarrollo de aplicaciones y sitios web, la creación de un variado contenido interactivo, la configuración y optimización de imágenes web, y el mantenimiento, la actualización y el control de contenido web.

### *Diseño audiovisual*

La actividad se imparte en forma de taller. En estas sesiones se hacen trabajos prácticos de creación. Se hace un seguimiento periódico de los proyectos de los estudiantes que, finalmente, hay que presentar y defender públicamente en clase con el apoyo de material de presentación digital.

### *Lenguajes de programación*

Se imparten clases de teoría y problemas, y clases de laboratorio. Las clases de laboratorio se dedican a la implementación de los ejercicios que se resuelvan en las clases de problemas y a la realización de determinadas prácticas que se resolverán en grupos preferentemente de tres alumnos. Las prácticas pretenden que el estudiante refuerce los conocimientos teóricos estudiados y adquiera suficiente experiencia en programación elemental mediante la resolución de numerosos problemas de diversa complejidad.

### *Redacción y desarrollo de guión*

Los trabajos y ejercicios se gestionan sobre la base de prácticas y disciplinas profesionales. La actividad incluye la escritura y la reescritura mediante la experimentación y la reflexión para el desarrollo de las capacidades creativas y la adecuación del talento a la realidad del oficio.

<b>Contenidos</b>	<b>Horas</b>	<b>Metodologías</b>	<b>Competencias</b>
Postproducción II	60 AP 90 SP	- Clase expositiva - Clase práctica - Prueba de evaluación - Elaboración de trabajos - Trabajo personal	H23, H24
Tecnologías multimedia II	60 AP 90 SP	- Clase expositiva - Clase práctica - Prueba de evaluación - Elaboración de trabajos - Trabajo personal	H24
Imagen de síntesis II	60 AP 90 SP	- Clase expositiva - Clase práctica	H24

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prueba de evaluación</li> <li>- Elaboración de trabajos</li> <li>- Trabajo personal</li> </ul>	
Dirección audiovisual	60 AP 90 SP	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Clase expositiva</li> <li>- Salidas de campo</li> <li>- Prueba de evaluación</li> <li>- Elaboración de trabajos</li> <li>- Trabajo personal</li> <li>- Trabajo en equipo</li> </ul>	E40
Diseño interactivo	60 AP 90 SP	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Clase expositiva</li> <li>- Clase práctica</li> <li>- Prueba de evaluación</li> <li>- Elaboración de trabajos</li> <li>- Trabajo personal</li> </ul>	H24
Diseño audiovisual	60 AP 90 SP	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Clase expositiva</li> <li>- Clase práctica</li> <li>- Prueba de evaluación</li> <li>- Elaboración de trabajos</li> <li>- Trabajo personal</li> </ul>	H24
Lenguajes de programación	60 AP 90 SP	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Clase expositiva</li> <li>- Clase práctica</li> <li>- Prueba de evaluación</li> <li>- Elaboración de trabajos</li> <li>- Trabajo personal</li> </ul>	H24
Redacción y desarrollo de guión	60 AP 90 SP	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Clase expositiva</li> <li>- Clase práctica</li> <li>- Prueba de evaluación</li> <li>- Elaboración de trabajos</li> <li>- Trabajo personal</li> <li>- Lectura</li> <li>- Visionado</li> </ul>	I12

## **M11 - Evaluación**

30% prueba de evaluación

40% ejercicios individuales

30% autoevaluación

<b>Módulo 12</b>	<b>Contenidos</b>	<b>ECTS</b>
Realización y comunicación	Proyecto de diseño y creación de sonido digital	3
	Proyecto de diseño audiovisual	3
	Proyecto de diseño y comunicación gráfica	3
	Proyecto de realización audiovisual	6
	Proyecto de comunicación multimedia	9
	Seminarios de actualidad	6
Total créditos ECTS		30

Organización temporal: anual

Situación temporal: cuarto año

Tipo: obligatoria

Requisitos previos: haber aprobado del módulo 1 al módulo 10

## **Módulo**

### **Realización y comunicación**

El módulo se desarrolla en el campo de la expresión y la comunicación audiovisuales. Se fundamenta en la adquisición de los conocimientos y las destrezas de las diferentes maneras de expresar información para conseguir la total confección y realización de mensajes y contenidos gráficos, aplicaciones interactivas y documentos audiovisuales de diversos géneros.

El contenido formativo exige consolidar una mentalidad interdisciplinaria a causa de la diversidad de actuaciones que necesita el uso de los recursos técnicos y los conocimientos de los medios de expresión.

Los seminarios servirán para introducir las últimas tendencias de la comunicación y la tecnología.

### **Competencias transversales**

C1. Recoger, seleccionar y transmitir la información de manera eficaz y eficiente.

C2. Leer, comprender y comentar textos científicos.

C3. Comunicarse de manera efectiva oralmente y por escrito.

C4. Analizar situaciones complejas y diseñar estrategias para resolverlas.

C5. Trabajar en equipo.

C6. Seleccionar y utilizar las tecnologías de la información y la comunicación más adecuadas.

C7. Comprender la lengua inglesa y expresarse en ella de manera correcta oralmente y por escrito.

C8. Evaluar la propia actividad y el propio aprendizaje, y elaborar estrategias para mejorarlos.

C9. Trabajar de manera autónoma.

C11. Utilizar el ingenio y la creatividad para encontrar soluciones adecuadas a problemas inéditos.

C12. Desarrollar la capacidad de análisis, de síntesis y de juicio crítico.

C14. Analizar las implicaciones éticas de las actuaciones profesionales.

### **Competencias específicas**

En este módulo se aplican todas las competencias de estos estudios. Destacamos, sin embargo, las que son más significativas.

E33. Analizar los rasgos identificativos de la sociedad gerundense y de su ámbito de influencia que tienen relación directa con los estudios cursados.

E34. Comparar e identificar las propias capacidades –adquiridas durante los estudios– con las necesidades del mercado profesional gerundense, con la finalidad de reconocer posibles puestos de trabajo.

E36. Desarrollar políticas de innovación y de comunicación de la empresa en el ámbito de la identidad corporativa.

E37. Diseñar todo tipo de soportes gráficos de comunicación, ya sean impresos, catálogos, embalajes (*packaging*), revistas o anuncios.

E38. Crear la puesta en escena buscando los propios recursos expresivos para constituir mensajes audiovisuales y/o interactivos.

E39. Planificar secuencias de trabajo, objetivos y soluciones de realización que permitan la consecución de los proyectos.

E40. Dirigir el equipo artístico y técnico en la preproducción, producción y postproducción, y aportar o definir las soluciones necesarias para conseguir la intencionalidad narrativa y la calidad técnica y formal requeridas.

Dar respuestas resolutivas entorno a la sutileza y complejidad de lo que se quiere mostrar y decir, en relación con determinados significados, ya sea una emoción, una idea o un dato.

E41. Crear proyectos audiovisuales.

E41.1. Audiovisuales lineales (cortometrajes, documentales, videoclips, spots, etc.)

E41.2. Audiovisuales interactivos (aplicaciones interactivas, páginas web, videojuegos, etc.)

## **M12 - Contenidos**

Proyectos:

*01 Diseño y creación de sonido digital*

Ejemplo de proyectos posibles (paisaje sonoro, banda sonora)

*02 Diseño audiovisual*

Ejemplo de proyectos posibles (gráfica televisiva, *motion graphics*, aplicaciones para móvil)

*03 Diseño y comunicación gráfica*

Ejemplo de proyectos posibles (dirección de arte)

*04 Realización audiovisual*

Ejemplo de proyectos posibles (puesta en escena, documental)

*05 Comunicación multimedia*

Ejemplo de proyectos posibles (web, CD-ROM, DVD)

*06 Seminarios de actualidad*

## M12 - Cuadro de relación de contenidos - metodologías - competencias

Se trata de realizar determinados proyectos audiovisuales donde el uso de las diversas disciplinas ofrezca los recursos expresivos y los medios para resolver las necesidades comunicativas surgidas en la realización de los proyectos.

La docencia posee un marcado carácter práctico dado la actividad de las producciones. Se basan en situaciones reales y exigen una serie de actividades que se estructuran en un plan de trabajo (individual o por grupos).

Contenidos	Horas	Metodología	Competencias
Proyecto de diseño y creación de sonido digital	25 AP 50 SP	- Tutoría - Análisis y estudio de casos - Exposición de los estudiantes - Elaboración de trabajo - Trabajo en grupo	E36, E39, E41
Proyecto de diseño audiovisual	25 AP 50 SP	- Tutoría - Análisis y estudio de casos - Exposición de los estudiantes - Elaboración de trabajo - Trabajo en grupo	E36, E40, E39, E41
Proyecto de diseño y comunicación gráfica	25 AP 50 SP	- Tutoría - Análisis y estudio de casos - Exposición de los estudiantes - Elaboración de trabajo - Trabajo en grupo	E36, E37, E41
Proyecto de realización audiovisual	40 AP 110 SP	- Tutoría - Análisis y estudio de casos - Exposición de los	E36, E38, E39, E40, E41

		estudiantes - Elaboración de trabajo - Trabajo en grupo	
Proyecto de comunicación multimedia	61 AP 164 SP	- Tutoría - Análisis y estudio de casos - Exposición de los estudiantes - Elaboración de trabajo - Trabajo en grupo	E36, E38, E39, E40, E41
Seminarios de actualidad			E33, E34

## M12 - Evaluación

*Diseño y creación de sonido digital*

*Diseño audiovisual*

*Diseño y comunicación gráfica*

70% ejercicios individuales

30% autoevaluación

*Realización audiovisual*

*Comunicación multimedia*

20% trabajo individual

20% trabajo en grupo

30% autoevaluación

30% coevaluación

<b>Módulo 13</b>		ECTS
Prácticas externas		10
Total créditos ECTS		10

Organización temporal: semestral

Situación temporal: cuarto año

Tipo: obligatoria

Requisitos previos: haber aprobado los créditos de primero, segundo y tercero año

Las prácticas en las empresas aparecen como un entorno necesario y coherente con el espíritu de Bolonia. Es un campo de pruebas donde el alumno conoce el nivel de consecución de las diferentes competencias y a la Escuela le permite conocer si la formación que está realizando es correcta o se debe modificarse en los aspectos en los que el mercado está cambiando.

### **Módulo:**

“La experiencia no es lo que te sucede, sino lo que haces con lo que te sucede<sup>1</sup>”

Las prácticas en las empresas aparecen como un entorno necesario y coherente con el espíritu de Bolonia. Es un campo de pruebas donde el alumno conoce el nivel de consecución de las diferentes competencias y, a su vez, permite a la Escuela conocer si la formación que imparte es correcta o si debe modificarse en los aspectos en los que el mercado está cambiando.

El objetivo del módulo es introducir a los alumnos en la práctica integrada en el ámbito de la comunicación audiovisual y multimedia, y completar su formación al mismo tiempo que el alumno aplica, en las prácticas asignadas, los conocimientos adquiridos en el aprendizaje universitario.

Específicamente, se trata de posibilitar la preparación, realización y revisión de un prácticum que tenga unos niveles adecuados de calidad de intervención en una empresa del sector TIC,<sup>2</sup> institución o administración pública, así como en la investigación universitaria.

### **Competencias transversales**

C1. Recoger, seleccionar y transmitir la información de manera eficaz y eficiente.

C3. Comunicarse de manera efectiva oralmente y por escrito.

C4. Analizar situaciones complejas y diseñar estrategias para resolverlas.

C5. Trabajar en equipo.

C6. Seleccionar y utilizar las tecnologías de la información y la comunicación más adecuadas.

C7. Comprender la lengua inglesa y expresarse en ella de manera correcta oralmente y por escrito.

C8. Evaluar la propia actividad y el propio aprendizaje, y elaborar estrategias para mejorarlos.

C9. Trabajar de manera autónoma.

C10. Identificar puestos de trabajo en función de las posibilidades que ofrece el mercado.

C11. Utilizar el ingenio y la creatividad para encontrar soluciones adecuadas a problemas inéditos.

C12. Desarrollar la capacidad de análisis, de síntesis y de juicio crítico.

C13. Mostrar sensibilidad hacia la diversidad de opiniones, prácticas y formas de vida.

C14. Analizar las implicaciones éticas de las actuaciones profesionales.

### **Competencias específicas**

Las prácticas tienen que permitir al alumno utilizar la mayoría de competencias que se han adquirido durante los estudios. Aquí, sin embargo, destacamos las que consideramos más importantes; según el puesto de trabajo se utilizarán unas u otras.

E33. Analizar los rasgos identificativos de la sociedad gerundense y su ámbito de influencia que tienen relación directa con los estudios cursados.

E34. Comparar e identificar las propias capacidades –adquiridas durante los estudios– con las necesidades del mercado profesional gerundense, con la finalidad de reconocer posibles puestos de trabajo.

E35. Analizar y/o confeccionar un plan de marketing para poder comercializar correctamente sus servicios o los de sus clientes.

E36. Desarrollar políticas de innovación y de comunicación de la empresa en el ámbito de la identidad corporativa.

E37. Diseñar todo tipo de soportes gráficos de comunicación, ya sean impresos, catálogos, embalajes (*packaging*), revistas o anuncios.

E38. Crear la puesta en escena buscando los propios recursos expresivos para constituir mensajes audiovisuales y/o interactivos.

E39. Planificar secuencias de trabajo, objetivos y soluciones de realización que permitan la consecución de los proyectos.

E40. Dirigir el equipo artístico y técnico en la preproducción, producción y postproducción, y aportar o definir las soluciones necesarias, para conseguir la intencionalidad narrativa y la calidad técnica y formal requeridas.

Dar respuestas resolutivas entorno a la sutileza y complejidad de lo que se quiere mostrar y decir, en relación con determinados significados, ya sea una emoción, una idea o un dato.

E41. Crear proyectos audiovisuales

E41.1. Audiovisuales lineales (cortometrajes, documentales, videoclips, spots, etc.)

E41.2. Audiovisuales interactivos (aplicaciones interactivas, páginas web, videojuegos, etc.)

## **Contenidos del módulo 13 – Prácticas externas**

Se han de proporcionar orientaciones y criterios que permitan encarar con suficiente solidez una intervención relacionada con las tareas inherentes al tiempo de prácticas.

A continuación se relacionan los contenidos docentes estudiados con la realidad práctica de la vida cotidiana y laboral de una organización para poder obtener una mayor implicación responsable y eficiente por parte del alumno.

### **01. Funcionamiento de las organizaciones, industrias e instituciones relacionadas con la comunicación audiovisual y multimedia**

Análisis documental del sector vinculado con la práctica.

Determinación del grado de interdisciplinariedad del área de trabajo.

Funciones específicas de las áreas principales (idea, herramienta y expresión).

### **02. Aplicación directa y puesta en práctica de las técnicas y los procesos de creación, realización y producción audiovisual**

Diseño de las técnicas y estrategias de trabajo.

Desarrollo de criterios de actuación para situaciones reales.

Elaboración de calendario (acciones y fechas clave).

Capacidad de trabajo en grupo dentro del ámbito laboral.

Responsabilidad profesional.

### **03. Trabajo práctico en la empresa y realización de la memoria de las prácticas**

Objetivos generales del trabajo.

Medios técnicos y recursos humanos.

Características del contexto de intervención.

Actividades desarrolladas en las prácticas.

Función del tutor designado por la entidad colaboradora.

Materiales didácticos complementarios.

Trabajo práctico en la empresa.

Reflexiones finales y conclusiones del trabajo de prácticas.

### **Actividades formativas y su relación con las competencias a desarrollar. Metodología.**

El objetivo de estas actividades es trabajar básicamente el saber hacer (competencia metodológica). Al igual que las actividades teóricas, debemos tener en cuenta que también se trabaja el saber, el saber ser y el saber estar.

En estas dinámicas el alumno adopta un rol fundamentalmente activo, es decir, actúa, pone en práctica, resuelve problemas y casos e interactúa profesionalmente.

<b>Prácticas externas</b>			
Contenidos	Horas	Metodología	Competencias
<b>01. Funcionamiento de las organizaciones, industrias e instituciones relacionadas con la comunicación audiovisual y multimedia</b>	4 CP 8 SP	— Clase expositiva — Análisis/Estudio de casos — Clases participativas	T6,T10 E33,E34
<b>02. Aplicación directa y puesta en práctica de las técnicas y los procesos de creación, realización y producción audiovisual</b>	4 CP 8 SP	— Clase participativa —Elaboración de trabajo — Análisis/Estudio de casos — Clase expositiva	T11 E39
<b>03. Trabajo práctico en la empresa y realización de la memoria de las prácticas</b>	4 CP 20 SP	— Clases prácticas — Análisis y estudio de casos — Elaboración de trabajo	T1,T3,T4,T7,T8,T9, T12,T13,T14  E35,E36, E37, E38, E39, E40, E41
. Inicío y preparación de la memoria de las prácticas			
. Sesiones de tutorías durante las prácticas	3 CP 6 SP	— Tutorías	
. Trabajo en empresa	220 SP	— Trabajo individual dirigido	
. Realización de la memoria final	23 SP	— Elaboración de trabajo	

CP: 15 SP: 285	CP: con profesor	SP: sin profesor
Factor horas / ECTS		30
Horas de trabajo dirigido		220
Horas de aprendizaje autónomo		65
Horas presenciales		15
Horas totales de dedicación al módulo		300

Trabajo dirigido: actividades que el alumno realiza de manera autónoma con el tutor de la empresa y la supervisión del profesor responsable del módulo.

Trabajo de aprendizaje autónomo: actividades que el alumno realiza para preparar los objetivos del módulo, consolidarlos y ahondar en ellos.

Trabajo presencial: actividades destinadas a facilitar el seguimiento de los objetivos del módulo.

## Organización general

Las prácticas se tienen que realizar durante el segundo parcial del cuarto curso y el horario está preparado para que los alumnos puedan realizar las prácticas sin que surjan problemas con el resto de asignaturas.

De la gestión de las prácticas se encarga el profesor responsable del módulo, que cuenta con el apoyo del personal de administración.

En las prácticas intervienen un tutor designado por la empresa, el profesor responsable del módulo (tutor de la práctica) y el alumno.

El alumno, por iniciativa propia, puede buscar una empresa para realizar las prácticas o bien puede aprovechar la bolsa de prácticas de la Escuela.

La comisión de áreas determina cuáles son las instituciones y empresas disponibles según los convenios que se hayan establecido. Esta comisión determina los criterios de concesión de

un puesto de prácticas para cada estudiante según su perfil y la tipología de las plazas.

El alumno debe presentar una solicitud de la práctica, en la que debe constar el tipo de actividad de la entidad colaboradora, el objetivo del trabajo y los recursos técnicos que utilizará. Esta solicitud debe ser aceptada por la comisión.

Después de que los alumnos dispongan de entidad colaboradora y de la aceptación de la solicitud se imparten cuatro sesiones docentes con el profesor del módulo de prácticas. El objetivo de estas sesiones consiste en desarrollar los recursos conceptuales y metodológicos necesarios para realizar las prácticas.

A lo largo del semestre el alumno debe asistir a dos sesiones presenciales de tutoría con el profesor de prácticas para poder solucionar dudas y realizar un análisis del funcionamiento de la práctica, y para intercambiar impresiones sobre la misma. Una de las sesiones se reserva a la entrega de la memoria final.

El profesor de prácticas y el tutor de la empresa se reúnen dos veces, una al inicio de la práctica y la otra al finalizar. En el transcurso de estas reuniones deben rellenar unas fichas de información del seguimiento de las prácticas, en las que se recogen las posibles incidencias o comentarios que se hayan producido.

Los tutores de la empresa deben emitir un informe final, el **cuaderno de prácticas** que les proporciona la escuela, sobre la labor efectuada por el alumno.

## Sistema de evaluación

Después de actualizar este módulo hemos decidido modificar el sistema de evaluación propuesto en la primera versión del documento entregado a verificar.

La evaluación contempla las calificaciones del tutor de la empresa y el profesor de las prácticas a partir de unos criterios específicos de evaluación fijados por la comisión de áreas con una relación proporcional del 60% y 40% respectivamente.

Tutor de la empresa: 60%

En el **cuaderno de prácticas** el tutor calificará 6 ítems (comportamiento personal, rigor en el trabajo, iniciativa en el trabajo, eficiencia en las tareas, integración en el trabajo con el grupo y la comunicación en la empresa) cada uno de los cuales será puntuado del 0 al 10, obteniendo una media que significará el 60% de la nota obtenida por el alumno.

<b>Criterios evaluación</b>	<b>Competencias relacionadas</b>
Comportamiento personal	T4,T8,T9,T11
Rigor en el trabajo	T12,T14,E39
Iniciativa en el trabajo	T6,T11,E40
Eficiencia en las tareas	T7,E35,E36,E37,E38,E40,E41
Integración trabajo grupo	T5,T13
Comunicación	T1, T3

Profesor de prácticas: 40%

En cuanto al profesor de prácticas obtendrá el 40% restante evaluando el cumplimiento por parte del alumno de:

- .- Tutorías y participación en sesiones docentes 10%
- .- Memoria final 30 %

<b>Criterios evaluación</b>	<b>Competencias relacionadas</b>
Tutorías y participación sesiones	T6,T10,T9,E33, E34, E39

docentes	
Memoria	T1,T3,T6,T8,T12,T14

### Metodología y evaluación

Las prácticas tienen una duración de 300 horas, se tienen que realizar durante el segundo parcial del cuarto curso y el horario está preparado para que los alumnos puedan realizar las prácticas sin que surjan problemas con el resto de asignaturas.

De la gestión de las prácticas se encarga el profesor responsable del módulo, que cuenta con el apoyo del personal de administración.

En las prácticas intervienen un tutor designado por la empresa, el profesor responsable del módulo (tutor de la práctica) y el alumno.

El alumno, por iniciativa propia, puede buscar una empresa para realizar las prácticas o bien puede aprovechar la bolsa de prácticas de la Escuela.

El tutor de la empresa y el profesor responsable de las prácticas harán una reunión de coordinación para definir las tareas y crear una oferta con un plan de trabajo. También decidirán los criterios de evaluación, de donde saldrá un documento de evaluación.

Una de las tareas del profesor responsable de las prácticas es decidir qué alumnos se adaptan mejor a una oferta de prácticas. Sin embargo, la decisión final para aceptar a un alumno siempre será de la empresa.

A mitad de las prácticas se hará una segunda reunión de coordinación, entre el tutor de la empresa y el tutor de la práctica, para hacer el seguimiento y el análisis de cómo están funcionando las prácticas.

Al final de las prácticas el alumno tendrá que presentar una memoria en la que valore las prácticas realizadas y deberá rellenar un cuestionario de autoevaluación.

El tutor de la empresa y el tutor de las prácticas harán una tercera reunión para evaluar conjuntamente al alumno a partir de unos criterios claros. Estos criterios son los que se hayan decidido en la primera reunión de coordinación entre la empresa y el tutor de las prácticas, y deberán tener unos indicadores evaluables, que permitan valorar al alumno con una nota del 0 al 10.

### Evaluación

La evaluación de las prácticas siempre deberá constar de tres notas: la primera se obtendrá del documento de evaluación consensuado entre el tutor de la empresa y el tutor de las prácticas; la segunda contendrá la valoración personal del tutor de las prácticas sobre todo el proceso, y finalmente, deberá considerarse la autoevaluación por parte del alumno en la memoria presentada.

Esta evaluación partirá de una serie de criterios claros, que deberán tener unos indicadores evaluables:

60% documento de evaluación  
15% tutor de la práctica  
25% autoevaluación

<b>Módulo 14</b>		<b>ECTS</b>
Trabajo final de grado		15
Total créditos ECTS		15

## **Introducción**

El proyecto o trabajo de fin de grado (PFG), como materia que forma parte de los planes de estudios, es un trabajo de síntesis individual, que se realiza en el tramo final de los estudios bajo la supervisión de un director y que es evaluado por una comisión creada a este efecto. El PFG tiene que permitir al estudiante poner de manifiesto que sabe aplicar, de manera integrada, los diferentes contenidos de la titulación en el estudio de una temática al diseño de una aplicación o a la resolución de un problema concreto de su ámbito profesional.

## **Competencias transversales**

- C1. Recoger, seleccionar y transmitir la información de manera eficaz y eficiente.
- C2. Leer, comprender y comentar textos científicos.
- C3. Comunicarse de manera efectiva oralmente y por escrito.
- C4. Analizar situaciones complejas y diseñar estrategias para resolverlas.
- C5. Trabajar en equipo.
- C6. Seleccionar y utilizar las tecnologías de la información y la comunicación más adecuadas.
- C7. Comprender la lengua inglesa y expresarse en ella de manera correcta oralmente y por escrito.
- C8. Evaluar la propia actividad y el propio aprendizaje, y elaborar estrategias para mejorarlos.
- C9. Trabajar de manera autónoma.
- C11. Utilizar el ingenio y la creatividad para encontrar soluciones adecuadas a problemas inéditos.
- C12. Desarrollar la capacidad de análisis, de síntesis y de juicio crítico.
- C13. Mostrar sensibilidad hacia la diversidad de opiniones, prácticas y formas de vida.

C14. Analizar las implicaciones éticas de las actuaciones profesionales.

## Competencias específicas

Todas las competencias tienen cabida en este módulo. Como competencias principales, sin embargo, podemos destacar las siguientes:

E35. Analizar y/o confeccionar un plan de marketing para poder comercializar correctamente sus servicios o los de sus clientes.

E36. Desarrollar políticas de innovación y de comunicación de la empresa en el ámbito de la identidad corporativa.

E37. Diseñar todo tipo de soportes gráficos de comunicación, ya sean impresos, catálogos, embalajes (*packaging*), revistas o anuncios.

E38. Crear la puesta en escena buscando los propios recursos expresivos para constituir mensajes audiovisuales y/o interactivos.

E39. Planificar secuencias de trabajo, objetivos y soluciones de realización que permitan la consecución de los proyectos.

E40. Dirigir el equipo artístico y técnico en la preproducción, producción y postproducción, y aportar o definir las soluciones necesarias para conseguir la intencionalidad narrativa y la calidad técnica y formal requeridas.

Dar respuestas resolutivas entorno a la sutileza y la complejidad de lo que se quiere mostrar y decir, en relación con determinados significados, ya sea una emoción, una idea o un dato.

E41. Crear proyectos audiovisuales.

E41. 1. Audiovisuales lineales (cortometrajes, documentales, videoclips, spots, etc.)

E41. 2. Audiovisuales interactivos (aplicaciones interactivas, páginas web, videojuegos, etc.).

## Requisitos previos

El estudiante tiene que haber superado todas las asignaturas previas.

## Metodología

Todos los estudiantes tendrán un tutor.

A medida que el estudiante avance en su PFG, es responsabilidad suya hacer el seguimiento del trabajo que realiza con su tutor y con otros profesores que el tutor considere. En cada revisión se deberán anotar las observaciones y el profesor deberá firmar la hoja de seguimiento, una vez verificadas las observaciones.

El director tutor autorizará la presentación definitiva del trabajo, una vez cumplido el seguimiento del PFG en la hoja de **autorización del tutor**, que el alumno tendrá que presentar en el momento de entregar definitivamente el PFG.

## Evaluación

La Comisión de Proyectos propondrá los tribunales, formados por dos miembros del profesorado con docencia en la Escuela y un tercer miembro que podrá ser externo a la Escuela. Uno de los miembros será nombrado presidente y será el responsable de la valoración del tribunal.

El director del proyecto o tutor no puede ser miembro del tribunal, pero actuará como asesor suyo mediante el informe del proyecto.

A partir de la constitución, los miembros del tribunal de evaluación tendrán acceso a los proyectos que defenderán en la convocatoria, al documento de seguimiento y, si corresponde, al expediente académico de los estudiantes que tengan que ser evaluados.

La Secretaría de Estudios comunicará la composición de los tribunales y los proyectos asignados a cada uno, y hará llegar a los presidentes los documentos correspondientes (proyecto e informe del proyecto) con la antelación suficiente para que todos los miembros del tribunal puedan conocer su contenido.

## 6. Personal académico

Antes de empezar a desarrollar este apartado quisiéramos hacer mención que la Escuela universitaria ERAM es un centro adscrito a la Universidad de Girona, y como centro privado no dispone de categorías académicas de diferenciación del personal académico.

La escuela Universitaria ERAM garantiza que la incorporación de nuevo profesorado se hará atendiendo a los criterios de igualdad entre hombres y mujeres, y sin ningún tipo de discriminación de personas con discapacidad. Entre los criterios que se utilizarán se tendrá en cuenta la trayectoria curricular, y la adecuación de la experiencia profesional de las personas candidatas al perfil docente necesario.

### 6.1. Profesorado y otros recursos humanos disponibles

Nuestros estudios tienen un carácter marcadamente profesionalizador, con una realidad que cambia continuamente y con grandes transformaciones. Todo ello hace que una de las características de este graduado sea la plantilla de profesorado, la cual tendrá una estructura mixta: la mitad de la carga docente será impartida por profesorado doctor con contrato laboral permanente y la otra mitad será impartida por profesorado asociado con contrato laboral renovable.

Los profesores con contrato laboral permanente aportarán estabilidad, coordinación y dirección a las diferentes áreas. Los profesores asociados, por su parte, aportarán la experiencia profesional de un mundo en constante movimiento.

El perfil del profesorado combina dos aspectos primordiales para la titulación, como son el aspecto académico y el profesional. Muchos de los profesores provienen del mundo de la comunicación audiovisual y desarrollan las actividades en diversos ámbitos: creatividad, análisis crítico y guionización, diseño y apoyos gráficos de comunicación, medios emergentes multimedia, así como televisión y cine digital. Todo ello es especialmente positivo si se tiene en cuenta el carácter profesionalizador de la titulación.

Hay cinco vertientes distintivas que configuran el perfil general del profesorado implicado en la titulación.

#### Excelencia

- Saber, crear, imaginar
- Curiosidad intelectual
- Sentido crítico
- Éxitos académicos

#### Profesional

- Orientación a resultados

Adaptabilidad al cambio  
Sentido de pertenencia

Internacional

Plurilingüismo  
Convicción europea  
Abertura al mundo

Innovación

Autoaprendizaje  
Diversas metodologías  
Nuevas tecnologías

Valores

Ética del respeto  
Cultura del esfuerzo  
Autonomía y responsabilidad

Los profesores tienen una fuerte vocación en relación con su disciplina académica, comprenden bien los procesos de aprendizaje y desarrollo de los alumnos y están abiertos también a experimentar con métodos de enseñanza y aprendizaje para facilitar la transición al nuevo modelo.

El perfil académico del profesorado seguirá la estructura que ha guiado nuestro plan de estudios y que ha servido de guía a lo largo de toda la memoria.

. Idea (ideación de contenidos y desarrollo creativo, investigación documental y evaluación, escritura y propuestas narrativas).

Profesorado del ámbito humanista, de la psicología y la comunicación (audiovisual, periodismo, publicidad).

. Herramienta (planificación de la producción, asunción de tareas interdisciplinarias, uso de los recursos técnicos).

Profesorado del ámbito de la ingeniería (informática, imagen y sonido, electrónica), multimedia, derecho y comunicación audiovisual.

. Expresión (realización de los contenidos expresivos y artísticos, consecución de la obra audiovisual, comunicación).

Profesorado del ámbito de las bellas artes, diseño gráfico, economía, multimedia y comunicación audiovisual.

### Personal académico disponible

Personal académico disponible en la actualidad:

La escuela universitaria ERAM actualmente está impartiendo al Graduado en Realización Audiovisual y Multimedia, título propio de la Universidad de Girona, de tres años académicos y una carga lectiva de 180 créditos. Por lo tanto, actualmente la Escuela ya dispone del siguiente profesorado:

11 Total de profesores disponibles para el título

Cuatro profesores doctores, siete asociados, todos con experiencia docente en el ámbito de los audiovisuales y el multimedia.

36 % Porcentaje del profesorado que son doctores

3 Profesores a tiempo completo y con dedicación exclusiva a este título.

8 Profesores a tiempo parcial, son profesores que combinan la formación con la actividad profesional en el sector en el que enseñan.

### Experiencia docente:

36 % Porcentaje del profesorado con más de 10 años de experiencia docente en comunicación audiovisual.

45 % Porcentaje del profesorado con entre 5 y 10 años de experiencia docente en comunicación audiovisual.

18 % Porcentaje del profesorado con menos de 5 años de experiencia docente en comunicación audiovisual.

### Experiencia investigadora:

Al no disponer de sexenios ni de categorías investigadoras indicamos.

36 % Porcentaje del profesorado con más de 5 años de actividad investigadora.

18 % Porcentaje del profesorado con menos de 5 años de actividad investigadora.

### Experiencia profesional diferente a la académica o investigadora:

36 % Porcentaje del profesorado con más de 15 años de actividad profesional en comunicación audiovisual.

36 % Porcentaje del profesorado con más de 10 años de actividad profesional en comunicación audiovisual.

Actualmente nuestra escuela tiene implantado un sistema de calidad que es supervisado anualmente por la empresa de certificación de calidad AENOR, que obliga a los profesores a superar diversos criterios de calidad, entre los cuales destacan las encuestas del alumnado sobre el profesorado.

En el anexo, apartado 6, se recoge una descripción más detallada del profesorado actual, descripción que también puede consultarse en la página web <http://www.eram.cat/serveis/GAM/Annexes/A6-professorat.pdf>.

### Dimensionado del profesorado

- . Se ha aprovechado la experiencia acumulada en los últimos ocho años.
- . El dimensionado del profesorado será progresivo, de acuerdo con el ritmo de implantación de los estudios.
- . La dedicación a la ERAM de un profesor en régimen de tiempo completo es de 1.650 horas anuales, lo que representa una jornada de 37,5 horas semanales.
- . Hay que destacar la dedicación académica, entendida como el conjunto de actividades en las que se puede concretar el trabajo del profesorado universitario. Estas actividades son, fundamentalmente, de tres tipos:

- Docencia
- Investigación, transferencia e innovación
- Actividad institucional

- . La actividad docente comprende tres grandes tipos de tareas.

Por 1 crédito ECTS:

- La preparación de la docencia: 10 horas.
- La impartición de la docencia: según el grado de experimentalidad del módulo, entre 7 y 10 horas.
- El conjunto que comprende las tutorías académicas, el seguimiento no presencial y la evaluación del alumnado:

Grupos	Horas
25 alumnos o menos	10
26-60 alumnos	15
61-80 alumnos	20

- . Distribución de los grupos de alumnos en relación con las actividades formativas:

- Grupo de máximo 80 alumnos: clases expositivas, prueba de evaluación (exámenes escritos).
- Grupo de máximo 60 alumnos: clases participativas, exposición de los estudiantes, lectura y comentario de textos, visionado y audición de documentos.
- Grupo de máximo 25 alumnos: clases prácticas, debate, análisis y estudio de casos, resolución de ejercicios, seminarios, salidas de campo, asistencia a actos externos, simulaciones, trabajo en equipo tutorizado presencialmente, aprendizaje basado en la resolución de problemas.

. Estructura de 24 crèdits de optativitat con una relació 2:1, 10 crèdits de pràcticas, 5 crèdits de reconecimiento académico.

Utilizando todos estos criterios, junto con las descripciones por módulo del punto 5 de esta memoria, tenemos:

Módulo	Carga de créditos docentes				Total año
	Otros grupos	Grupo máximo de 25	Módulos tutorizados	Total módulo	
<b>Primer año</b>					85
M1	15	10		25	
M2	10	4		14	
M3	8	20		28	
M4	2	16		18	
<b>Segundo año</b>					69
M5	18			18	
M6	9	2		11	
M7	17	6		23	
M8	7	10		17	
<b>Tercer año</b>					91
M9	16	4		20	
M10	13	10		23	
M11		48		48	
<b>Cuarto año</b>					60
M12			30	30	
M13			15	15	
M14			15	15	
<b>Total</b>	110	160	60	<b>305</b>	<b>305</b>

**Estos datos nos permiten hacer una estimación precisa del profesorado necesario del Grado en Comunicación Audiovisual y Multimedia.**

Créditos docentes previstos 305 créditos que, incluidos los cargos de gestión quedan desglosados en la siguiente plantilla;

Por la experiencia acumulada y las características de nuestros estudios establecemos la carga docente en 27 créditos por profesor.

12 profesores a tiempo completo.

- 6 profesores doctores con contrato laboral permanente.
- 10 profesores asociados doctores/licenciados, cuya dedicación corresponda a seis profesores a tiempo completo, con contrato laboral renovable.

Con esta planificación, el ratio de profesores por alumnos queda en 150 alumnos /12 profesores = 12,5.

Adaptación progresiva de la plantilla del personal académico:

Año académico	Créditos por año	Doctores	Asociados	Equivalente a tiempo completo créditos / 27	% Profesores Doctores equivalentes a TC
2009-2010	85	2	2	3,2	62 %
2010-2011	154	3	4	5,7	52 %
2011-2012	245	6	6	9,07	66 %
2012-2013	305	6	10	11,29	53 %

Lógicamente, estos datos deben entenderse como una aproximación, de manera que curso a curso se irán ajustando a la realidad a partir de la aprobación del plan docente que la Universidad establezca.

. Con la plantilla de profesorado actual (referenciada en el anexo, apartado 7), y recordando que los nuevos estudios se implantarán progresivamente, tendrán que incorporarse a los estudios dos profesores doctores y tres profesores asociados, doctores/licenciados, a lo largo de los cuatro años de implementación.

## 6.2. Descripción de los recursos humanos de administración y apoyo disponibles

Todo el personal está contratado de manera indefinida y a tiempo completo.

<b>Perfil</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Tareas</b>
Gerencia	1	Gestión económica y comunicación
Secretaría académica	1	Gestión académica
Jefe de informática	1	Mantenimiento y actualización de hardware y software. Redes
Administración y servicios	2	Apoyo a gerencia, dirección y profesorado
Apoyo a la docencia	1	Responsable de material audiovisual y recursos docentes

Una vez los estudios estén plenamente implantados, habrá que contratar a una tercera persona en administración y servicios.

Por las características de nuestros alumnos y por la experiencia acumulada, hemos detectado que hace falta la figura de un psicólogo que ayude en las dudas que habitualmente aparecen en algunos alumnos a lo largo de los cuatro años.

## 7. Recursos materiales y servicios

### 7.1. Justificación de los medios materiales y servicios

#### 7.1.1. Descripción del espacio físico - Factoría Cultural Coma-Cross

El año 2008, la Escuela Universitaria ERAM estrenará nuevas instalaciones, ubicadas en la Factoría Cultural Coma-Cross ([www.salt.cat](http://www.salt.cat)). Esta antigua fábrica textil está situada en el municipio de Salt, en la calle Sant Antoni, 1 (17190), y en ella la Escuela dispondrá de los siguientes espacios propios y compartidos.

<b>Espacios propios</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Metros</b>	<b>Total</b>
Aula taller	1	60	60
Aulas de informática	2	60	120
Laboratorio de medios audiovisuales	1	30	30
Aula de teoría	1	90	90
Aulas de teoría	2	50	100
Sala de reuniones	1	20	20
Almacén	1	50	50
Dirección-secretaría-recepción	1	60	60
Sala de profesores	1	30	30
Despachos de profesores	1	60	60
Sala de estudio para alumnos	1	25	50
Laboratorio de autoaprendizaje	1	50	50
Espacios de circulación	1	175	175
		<b>Total</b>	<b>1.055</b>
<b>Espacios compartidos</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Metros</b>	<b>Total</b>
. Rehabilitados			
Biblioteca	1	900	900
Comedor privado	1	80	80
Vivero de empresas	1	650	650
Estudio de fotografía	1	60	60
Auditorio	1	500	500
. Pendientes de rehabilitar			
Sala de proyecciones	1	140	140
Sala de exposiciones	1	130	130
Bar restaurante	1	190	190

Sala polivalente	1	80	80
Plató	1	200	200

Actualmente algunas de las partes de la Factoría Cultural Coma-Cross están en proceso de rehabilitación, algunos de estos espacios compartidos ya son una realidad; otros, en cambio, lo serán en los próximos años.

La Escuela Universitaria ERAM y los responsables de la Biblioteca tienen un acuerdo verbal que hay que concretar en un convenio por escrito, en el que se establezca que la Biblioteca de la Factoría Cultural Coma-Cross gestionará el préstamo de libros y material audiovisual.

Asimismo, los alumnos, profesores y PAS tienen derecho a utilizar todos los servicios y recursos compartidos que ofrece la Universidad de Girona según el convenio firmado entre la Escuela Universitaria ERAM y la UdG; como por ejemplo, las bibliotecas ubicadas en los diferentes campus, las aulas de estudio, el servicio de deporte que permite el acceso general a diferentes instalaciones deportivas de la ciudad de Girona y los servicios especiales que ofrece el servicio de deportes de la Universidad de Girona a sus socios.

### **Espacios de futuro**

Espacios de investigación: el Parque Científico y Tecnológico de la Universidad de Girona está construyendo el edificio Narcís Monturiol, donde se ubicará el CIDPROM (el Centro de la Imagen Digital y la Producción Multimedia), en el que la Escuela Universitaria ERAM tiene previsto ocupar los espacios suficientes para instalar a sus grupos de investigación.

Efectivamente, en el apartado de recursos materiales y servicios se ha producido una omisión, no se incluía la tabla que hacía referencia a las instalaciones que se ocupan actualmente para impartir el título propio actual.

A continuación incorporamos esta parte y aprovechamos para incluir variaciones que se han producido en el proyecto de rehabilitación del nuevo espacio.

### Campus 1. Descripción de espacios

Actualmente, la Escuela Universitaria ERAM ocupa unos espacios situados en la carretera de Santa Coloma, 115, 17001 Girona. Se trata de dos plantas, de las cuales, cuando se haga el traslado a las nuevas instalaciones, se ocupará sólo una. A continuación describimos los principales espacios de dicha planta.

<b>Descripción del espacio</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Metros</b>	<b>Total</b>
Aula de teoría	2	60	120
Aula de teoría	4	40	160
Aula de informática	1	40	40
Despachos de profesores (4 x despacho)	2	30	60
Despacho de profesor (2 x despacho)	1	15	15
Despacho de dirección / Coordinador de estudios	1	18	18
Sala de estudio de alumno, individualizada	1	30	30
Sala de estudio de alumnos, grupo	1	40	40
Sala de reprografía	1	10	10
Almacén	1	20	20
Sala de reuniones	1	10	10
Bar	1	40	40
Espacios de circulación	1	55	55
Recepción / PAS	1	103	103
<b>Total</b>			<b>721</b>

### Campus 2. Descripción de espacios. Factoría Cultural Coma-Cros

En septiembre de 2009, la Escuela Universitaria ERAM estrenará nuevas instalaciones, una antigua fábrica textil situada en el municipio de Salt, en la calle Sant Antoni, 1, 17190. Es estas instalaciones la Escuela dispondrá de los siguientes espacios propios y compartidos con las diversas entidades que formarán parte de la factoría.

<b>Espacios propios</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Metros</b>	<b>Total</b>
Plató	1	60	60
Aula de informática	1	60	60
Aula de informática	1	55	55
Laboratorio de medios audiovisuales	1	30	30

Aula de teoria	1	85	85
Aulas de teoria	2	75	150
Sala de reuniones	1	10	10
Almacén	1	42	42
Dirección-secretaria-recepción	1	100	100
Sala de reunión de profesores	1	12	12
Despachos de profesores (2 x despacho)	3	15	45
Sala de estudio para alumnos	2	75	150
Espacios de circulación	1	200	200
		Total	998
<b>Espacios compartidos</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Metros</b>	<b>Total</b>
. Rehabilitados			
Biblioteca	1	900	900
Comedor privado	1	80	80
Estudio de fotografía	1	60	60
Auditorio	1	500	500
. Pendientes de rehabilitar			
Sala de proyecciones	1	140	140
Sala de exposiciones	1	130	130
Bar restaurante	1	190	190
Sala polivalente	1	80	80
Plató	1	200	200
Vivero de empresas	1	650	650

La Escuela Universitaria ERAM y los responsables de la biblioteca tienen un acuerdo por el cual la biblioteca de la Factoría Cultural Coma-Cros gestionará el préstamo de libros y material audiovisual. Aparte de los servicios habituales, esta biblioteca ofrece dos salas de estudio.

#### Instalaciones de plató actuales

En cuanto al plató, hay que aclarar que en nuestras competencias profesionales no preparamos a los alumnos para trabajar en televisión, básicamente trabajamos el vídeo digital; por este motivo y

según nuestra experiencia en el título que impartimos actualmente, el plató de 60 metros previsto en las nuevas instalaciones será suficiente.

Aún así, para cubrir necesidades puntuales que a veces aparecen fuera de programa por iniciativa de alumnos o profesores o para prácticas concretas, disponemos de dos convenios, uno con TV Girona para utilizar sus instalaciones (superficie de plató de 200 metros) y otro con un plató privado situado en la ciudad de Girona de 125 metros (calle Trens Petits, 12, 17005 Girona).

#### Instalaciones de plató de futuro

Sin embargo, siempre intentamos cubrir al máximo todas las expectativas creativas que puedan surgir entre los alumnos y profesores; por este motivo trabajamos con los responsables de la Factoría Cultural Coma-Cros para crear un plató de 200 metros pensado para cine (previsto para el año 2011).

Paralelamente, trabajamos con el equipo directivo del Parque Científico y Tecnológico de la Universidad de Girona, donde se está construyendo un edificio dedicado a la imagen y producción multimedia llamado Narcís Monturiol, en el cual se prevé construir un plató especializado en 3D de 100 metros (previsto para el año 2010) y un plató profesional de 400 metros (previsto para el año 2013).

#### Otros servicios disponibles

La Universidad de Girona, con la reserva previa y según la disponibilidad, siempre que sea necesario por exigencias de los contenidos o de los profesores, podemos utilizar aulas específicas existentes en otras facultades (laboratorios, aulas magnas, etc.).

Aparte, los alumnos, profesores y PAS tienen derecho a utilizar todos los servicios y recursos compartidos que ofrece la Universidad de Girona, de acuerdo con el convenio firmado entre la Escuela Universitaria ERAM i la Universidad de Girona, como por ejemplo:

- Bibliotecas ubicadas en los distintos campus
- Aulas de estudio
- Servicio de Deportes, que permite el acceso general a les distintas instalaciones deportivas de la ciudad de Girona

- Servicio de Lenguas Modernas
- Servicio de Publicaciones
- Oficina de Relaciones Exteriores
- Bolsa de trabajo

#### Espacios de futuro por concretar

Espacios de investigación: dentro del Parque Científico y Tecnológico de la Universidad de Girona se está construyendo el edificio Narcís Monturiol, en el que se ubicará el CIDPROM (Centro de la Imagen Digital y la Producción Multimedia), donde se está negociando para que la Escuela Universitaria ERAM instale sus grupos de investigación.

### 7.1.2. Descripción de los medios materiales

Tipo	Tipo	Número
<b>Informático</b>	Conexión a Internet en las aulas	Todas
	Ordenadores portátiles	8
	Ordenadores para uso docente	48
	Ordenador 3D	1
	Ordenador sonido	1
	Ordenadores de edición de vídeo	15
<b>Audiovisual</b>	Televisores en las aulas	3
	Vídeo	5
	DVD	5
	Cañones para presentaciones	5
	Cámaras profesionales de vídeo	6
	Trípodes	6
	<i>Dinkis</i> de 650 W	2
	Foco de cuarzo	9
	Foco Fresnel de 1.000 W	2
	Foco Fresnel de 2.000 W	1
	Luz fría de 4	1
	Magnetoscopios DV	3
	Edirol	2
	Perchas de sonido	4
	Micrófonos profesionales	7

Los medios materiales y servicios disponibles en la Escuela Universitaria ERAM observan los criterios de accesibilidad universal y de diseño para todo el mundo.

La Escuela Universitaria ERAM tiene contratada a una persona a tiempo completo para revisar y hacer el mantenimiento del material informático y audiovisual.

Anualmente, en las reuniones de coordinación que se realizan con el profesorado, uno de los puntos de que se habla es el material informático y audiovisual que hay que renovar o actualizar, y las nuevas adquisiciones por parte de la Escuela. De esta manera, aseguramos la mejora continuada de los equipos.

En todos los presupuestos anuales se dedica una partida a la compra de inmovilizado informático y audiovisual.

## 8. Resultados previstos

### 8.1. Valores cuantitativos estimados y justificación

Para fijar estos valores se han tomado como referencia, cuando ha sido posible, los datos de las universidades públicas catalanas que imparten la titulación de Comunicación Audiovisual, datos extraídos del portal web UNEIX del sistema universitario catalán. Se han tenido en cuenta igualmente los datos de rendimiento académico del graduado impartido por la Escuela de Realización Audiovisual y Multimedia (ERAM). Estos estudios tienen una historia de siete años, que nos ha proporcionado una experiencia importante que nos permite hacer una aproximación correcta.

8.1.1. Tasa de graduación: 65 %

8.1.2. Tasa de abandono: 18 %

8.1.3. Tasa de eficiencia: 95 %

Estos valores propuestos podrán tomarse en consideración y podrán revisarse en el momento en el que se disponga de más información. La Escuela Universitaria ERAM explicará y justificará cualquier cambio que ocurra en estos valores en el futuro.

### 8.2. Procedimiento general de la Universidad para valorar el progreso y los resultados de los estudiantes

Con respecto al procedimiento general de la Universidad para valorar el progreso y los resultados de aprendizaje de los estudiantes, nos remitimos al punto 9.2, donde se describe el procedimiento general.

A continuación hacemos referencia a las particularidades que aplicaremos en nuestro estudio.

Se utilizarán diferentes indicadores, todos ellos se irán desarrollando en un futuro y se crearán los criterios y objetivos necesarios que permitan establecer un cuadro sinóptico que refleje la evolución del progreso y los resultados de los estudiantes.

1. Pruebas de evaluación: todas las asignaturas tienen prevista una prueba de evaluación que permite al estudiante, al profesor y a la dirección tener referencias claras con respecto a las asignaturas.

2. Informe de las prácticas externas: las prácticas externas nos darán información con respecto a la manera de funcionar de nuestros estudiantes en el mundo profesional.

3. En el módulo 12 se trabajan diferentes proyectos. Una parte de la evaluación la realizará un tribunal externo formado por profesionales destacados.

4. Para valorar el progreso de las competencias transversales se utilizará la encuesta Cycloid, de la Universidad de Tampere, Finlandia, que permite autoevaluar las competencias integradas en la inteligencia emocional.

## 9. Sistema de garantía de la calidad

### Introducción

Desde el año de su fundación, la Escuela tiene implantada la norma de calidad ISO 9001, y cada año ha sido auditada por la empresa AENOR para certificar el cumplimiento de dicha norma.

En la dirección <http://www.eram.cat/serveis/GAM/Annexes/A7-qualitat>, se puede consultar toda la documentación correspondiente al sistema de calidad implantado.

Todo este proceso implica que toda la estructura de la Escuela Universitaria ERAM hace muchos años que trabaja con normas de calidad y, por lo tanto, es una forma habitual de trabajar en la Escuela.

Este sistema de calidad se fusionará con la normativa de calidad que actualmente está redactando la Universidad de Girona, esto implica que muchos de los procesos y instrucciones que se explican en los siguientes puntos se irán desarrollando a lo largo de la implantación de los estudios para adaptar la actual política de calidad a las nuevas exigencias de la Universidad de Girona.

El responsable de calidad será el responsable de recibir toda la información y datos para su posterior análisis para utilizarla en corregir las desviaciones aparecidas y introducir nuevas instrucciones de mejora que permitan la mejora continua hacia el camino de la excelencia.

### 9.1. Responsable del sistema de garantía de calidad del plan de estudios

En el momento de redactar este documento, la Universidad de Girona está en fase de debate y aprobación del marco de calidad, que tiene que permitir, en el ámbito de la docencia, garantizar la definición y el despliegue correctos de las nuevas titulaciones adaptadas al EEES. En este ámbito, los objetivos planteados son los siguientes:

- Contribuir al establecimiento de un mapa de titulaciones sólido y coherente con los objetivos y el potencial de la institución, competitivo en el contexto universitario catalán y atractivo para los futuros estudiantes.
- Garantizar el cumplimiento de los estándares de calidad internacionales de las titulaciones y su futura acreditación a partir del diseño e implementación de un sistema que asegure la calidad.
- Promover la mejora continua de la calidad de la docencia, basada en la evaluación y el control periódico y pautado de las titulaciones y sus programas.
- Garantizar niveles de calificación adecuados del profesorado aplicando criterios de selección, evaluación y promoción de objetivos y, al mismo tiempo, favoreciendo las buenas condiciones de trabajo y su desarrollo profesional.
- Actualizar los criterios y los procedimientos para evaluar a los estudiantes, su rendimiento y la consecución de los objetivos de aprendizaje.

Una de las actuaciones derivadas de los objetivos descritos en el marco de la calidad es el establecimiento de un sistema de garantía de la calidad de las titulaciones de la Universidad, del cual se habla en el apartado 9.2 (programa AUDIT de la ANECA).

Todo este proceso está tutelado y dirigido para los vicerrectorados de Organización, Comunicación y Calidad, y de Docencia y Política Académica, en coordinación con la dirección de la Escuela, y dirigido técnicamente por el Gabinete de Planificación y Evaluación de la UdG. A tres niveles diferenciados, éstos son los órganos responsables del sistema de garantía de la calidad del Grado en Audiovisual y Multimedia.

La Universidad dispone de una estructura de gobierno y de dirección en la cual se identifican correctamente los agentes y sus funciones en relación con la programación y el despliegue de las titulaciones, y el seguimiento de su calidad. Todo ello está definido en los Estatutos de la Universidad.

Con respecto al seguimiento de la calidad de las titulaciones, en la estructura actual de la UdG se identifican dos figuras clave: el coordinador de estudios y el Consejo de Estudios.

El coordinador de estudios es el responsable del desarrollo y el seguimiento de la titulación, de su calidad y de la coordinación de todos los agentes implicados. Propuesto por la dirección de la Escuela, preside el Consejo de Estudios y vela por la correcta organización de la docencia. El Reglamento de la ERAM establece como funciones del coordinador las siguientes:

- Convocar y presidir el Consejo de Estudios.

- Velar por la correcta organización de la docencia.
- Orientar los currículos de los estudiantes por medio del sistema de tutorías establecido.
- Proponer la aprobación o la revocación de las peticiones de convalidaciones que se presenten en el estudio.
- Convocar a los profesores que imparten docencia en los estudios para resolver cuestiones particulares con ellos.

El Consejo de Estudios es el órgano colegiado competente en el estudio y la discusión de todo lo que afecta a la docencia de la titulación. Está formado por el coordinador de estudios, una representación del PDI de los departamentos que tienen encomendada la docencia de los estudios (con un mínimo de un representante por cada una de las áreas implicadas) y una representación de los estudiantes (que garantice la representación de estudiantes de todos los ciclos). Entre sus competencias se incluyen las siguientes:

- Garantizar la coherencia y coordinación de las materias de cada enseñanza en el plan de estudios.
- Velar por la calidad de la docencia y por el cumplimiento de la normativa que en materia de evaluaciones establezca la Universidad.
- Elaborar para cada curso académico un informe sobre los resultados académicos.

Se incorpora la recomendación, se amplía el Consejo de Estudios en tres miembros, un representante del personal de apoyo y, como agentes externos, dos profesionales representativos del sector, siempre que sea posible se intentará que sean los presidentes de las dos asociaciones empresariales del sector de Girona.

En el caso de la ERAM, su reglamento añade las siguientes competencias al Consejo de Estudios:

- Proponer la aprobación de los programas y de la programación docente de las asignaturas que incluirá el plan docente de la titulación, que deberá transmitirse a la Comisión de Gobierno de la Facultad para que lo apruebe.
- Organizar los planes docentes anuales de la titulación.
- Programar para cada curso académico las enseñanzas de las que es responsable.

Además de estos dos órganos, los Estatutos identifican otros con responsabilidades claras en la titulación y en su desarrollo.

La Comisión de Gobierno de la facultad o escuela está formada por el equipo de decanato, los coordinadores y coordinadoras de los estudios del centro, los directores y directoras de los departamentos que imparten la mayoría de su docencia en el centro, tres estudiantes, dos miembros del PDI y un miembro del PAS. Entre sus competencias se encuentran las siguientes:

- Proponer la aprobación o modificación de los planes de estudios.
- Aprobar la propuesta de planes docentes y transmitirla al Consejo de Gobierno.

El Consejo de Departamento tiene entre sus competencias las que se indican a continuación:

- Coordinar la actividad del personal académico del departamento.
- Proponer los programas de las asignaturas.

La concreción del sistema de garantía de la calidad puede implicar tener que revisar algunas de las competencias de estos órganos, de manera particular con respecto a algunos de los procesos identificados.

## 9.2. Procedimiento de evaluación y mejora de la calidad de la enseñanza y del profesorado

Con respecto a los mecanismos de evaluación y mejora de la calidad de la enseñanza, la Universidad de Girona participa en el programa AUDIT para definir el sistema de aseguramiento de la calidad, que permite velar por la calidad en el despliegue de las nuevas titulaciones, desde la fase de programación hasta la fase de acreditación. El Grado en Comunicación y Realización Audiovisual es una de las titulaciones con las que la UdG participa en el programa AUDIT.

En la concreción de este sistema de garantía de la calidad se han identificado 22 procesos clave que habrá que desplegar, procesos que quedan reflejados en la tabla siguiente:

Política y objetivos de calidad	Proceso de definición del marco de calidad / Plan estratégico
Diseño de la oferta formativa	Proceso para la elaboración de las memorias de programación: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Proceso para el diseño de una titulación</li> <li>b. Proceso para el diseño de una asignatura</li> <li>c. Proceso de elaboración del plan docente</li> </ul>
Desarrollo de las enseñanzas	Proceso de captación y acogida de nuevos estudiantes Proceso de atención y tutorización de los estudiantes Proceso de gestión de la orientación profesional Proceso de gestión de prácticas externas Proceso de gestión de incidencias, reclamaciones y sugerencias
Personal académico y de apoyo	Proceso para la definición del plan de actividades del profesorado Proceso de gestión e implementación del plan de apoyo a la docencia Proceso de evaluación del personal académico
Recursos materiales y servicios	Proceso de gestión de necesidades futuras en infraestructuras (en curso) Proceso de definición e implementación del plan de acción en materia de PAS Proceso de definición e implementación del plan de formación del PAS Procesos clave de gestión de la Biblioteca

	Procesos clave de gestión de las secretarías
Resultados/Satisfacción	Proceso de análisis de los resultados académicos Proceso de administración y análisis de las encuestas de docencia Proceso de evaluación de la inserción laboral
Información pública	Mecanismos de difusión pública

Todos ellos son procesos ya existentes en la Universidad. En algunos casos, dado que ya están correctamente definidos, sólo es necesario reunirlos en el marco de un sistema de garantía de la calidad. En otros casos, funcionan correctamente, pero quizás no están adecuadamente descritos e informados, y por lo tanto habrá que hacer este trabajo de concreción. En otros casos, en cambio, todavía habrá que definir el proceso *ex novo* para garantizar la calidad.

El trabajo de descripción, análisis y mejora de estos procesos vinculados a las titulaciones de grado pide la participación activa de agentes diversos, con responsabilidades de gobierno (rectorado o centro docente) y de gestión (centro docente, departamentos, servicios de la administración), y procedentes de los tres colectivos: PDI, estudiantado y PAS.

El objetivo de la participación del Grado en Audiovisual y Multimedia en el AUDIT es justamente resolver la inexistencia de un marco formal que permita hacer el seguimiento correcto de estos procesos. Después, sin embargo, viene la parte más importante, la referida a la correcta ejecución de estos procesos en el trabajo cotidiano del centro y de la titulación.

La Universidad de Girona ha definido un procedimiento interno para evaluar las propuestas de programación, antes de enviar dicha evaluación a la ANECA para que sean verificadas, y al Departamento de Innovación, Universidades y Empresa (DIUe) y a la AQU Catalunya para que autoricen a implantarlas. Este procedimiento es tutelado por el Vicerrectorado de Docencia y Política Académica, en coordinación con el director del centro, responsable primero de las memorias de programación. Participan en este procedimiento el Gabinete de Planificación y Evaluación, que se encarga de coordinar globalmente todo el proceso, y el Equipo de Apoyo a la Docencia del Vicerrectorado, que, junto con otros servicios de la administración, colabora con los centros a la hora de definir las memorias en los aspectos que más relacionados están con el proceso de aprendizaje.

La responsabilidad de elaborar las memorias de programación recae en el centro docente y, dentro de éste, en el coordinador del estudio, que dirige a las personas que intervienen en su definición.

En el proceso de adaptación al EEES, la Universidad de Girona ha trabajado intensamente para dotarse de los criterios, los procedimientos y las herramientas

necesarias para diseñar las titulaciones y las asignaturas según los parámetros emanados de la Declaración de Bolonia.

La Universidad ha participado en un plan piloto de adaptación de las titulaciones en convenio con el DIUIE.

En el marco de las pruebas piloto, en este apartado es importante señalar la publicación de la *Guía para la adaptación al EEES* y la elaboración del diseño de la titulación y el diseño de las asignaturas, para los cuales se ha desarrollado una herramienta informática innovadora.

La *Guía para la adaptación al EEES* se ha elaborado bajo la dirección del Vicerrectorado de Docencia y Política Académica. Se trata de una guía que se edita en soporte electrónico y en papel, y que se distribuye en formato de cuadernos a todo el personal docente y al PAS. A día de hoy, hay editados los cuadernos siguientes:

- Gate 2010: la Universidad de Girona en el espacio europeo de educación superior*
- Competencias*
- Competencias UdG*
- Vuestro papel, estudiantes*
- Actividades de aprendizaje*
- Evaluación del aprendizaje*
- Contenidos*

En cuanto a las herramientas que ha construido la Universidad de Girona para facilitar la implementación calificada de los parámetros docentes que se derivan del proceso de construcción del espacio europeo de educación superior, según la interpretación que hace la guía mencionada en el párrafo anterior, hay que empezar por situarlas en dos niveles diferentes, correspondientes a las dos fases sucesivas de planificación de la docencia.

Efectivamente, el nuevo modelo docente de la Universidad de Girona parte de la planificación del currículo en dos fases. La primera corresponde al gobierno de la titulación y, por lo tanto, tiene un carácter necesariamente colegiado. Es la fase en la cual se define el perfil del futuro titulado, mediante la formulación de las competencias que habrá alcanzado al acabar los estudios. Esta formulación se lleva a cabo siguiendo las orientaciones que contiene la *Guía para la adaptación de la UdG al EEES*. Una vez formuladas las competencias de manera que su enunciado facilite la evaluación de su consecución, la segunda y última operación que hace el gobierno de la titulación en la primera fase de planificación es vincular cada competencia a unos módulos de contenido concretos. Estas dos operaciones, formulación de las competencias y su vinculación a módulos, se realizan utilizando la aplicación informática de diseño de titulaciones.

Una vez acabada la primera fase de planificación del currículo, que garantiza la coherencia de la titulación, se pasa a la segunda fase: el diseño de cada módulo, al cual han quedado ya vinculadas en la primera fase unas competencias concretas. Una nueva herramienta electrónica facilita al profesorado esta tarea. Esta herramienta incluye la descripción de los contenidos de diferente tipología que debe contener el

módulo, la explicitación de las actividades de aprendizaje que se orientarán a la consecución de cada competencia, de las actividades y de los criterios de evaluación (evaluación centrada en las competencias), y el cómputo de horas con profesor y sin profesor que el estudiante deberá destinar a cada módulo.

El modelo hace altamente recomendable que el diseño de módulos se realice de manera colaborativa entre todo el profesorado implicado en los módulos, e incluso en la titulación.

El seguimiento del correcto diseño de las titulaciones y de las asignaturas lo lleva a cabo el Equipo de Apoyo a la Docencia y las mejoras se vehiculan siempre a través del coordinador de estudios. Este seguimiento se realiza periódicamente al inicio de cada curso académico.

Un aspecto importante en el seguimiento de la titulación es el análisis de los resultados académicos.

La Universidad dispone de un conjunto de indicadores de rendimiento académico, aprobados por la Comisión de Docencia, que permiten hacer un análisis exhaustivo de los resultados de la titulación y de las asignaturas. Los resultados de estos indicadores se envían al final de cada curso académico a los centros docentes para que elaboren un informe al respecto que deben presentar ante la Comisión de Docencia. Las actuaciones de mejora de los resultados corresponden al centro docente, que deben llevarlas a cabo a través de los órganos descritos más arriba. Si las actuaciones de mejora implican de algún modo la participación del Rectorado, dichas actuaciones pasan a formar parte del acuerdo bilateral que anualmente establecen los centros docentes y el Rectorado.

Como información a los responsables de las titulaciones y a la dirección, desde el Gabinete de Planificación y Evaluación se elaboran anualmente una serie de cuadros sinópticos que, mediante una batería de indicadores, dan una visión sintética pero amplia de la situación de los estudios y del centro. Estos cuadros se dividen en diferentes apartados que hacen referencia a los aspectos siguientes:

- Datos generales del centro docente
- Información del plan de estudios
- Estudiantes (acceso, matrícula, rendimiento)
- Profesorado (volumen, tipología y encargo docente)
- Desarrollo de la docencia (medida de los grupos y encuestas de docencia)

Con respecto a los mecanismos de evaluación y mejora de la calidad del profesorado, la Universidad de Girona aplica desde el curso 2003-2004 un modelo de evaluación del profesorado basado en el manual aprobado por el Consejo de Gobierno (sesión núm. 1/04 del Consejo de Gobierno, de 29 de enero de 2004) y certificado por la AQU Catalunya. Esta certificación responde a la adecuación del modelo de evaluación de la UdG a los criterios establecidos por la AQU en los documentos siguientes: *Criteris generals per a l'avaluació docent del professorat de les universitats públiques catalanes* (DURSI, diciembre de 2002) y *Guía para el diseño y la implantación de un*

*modelo institucional de evaluación docente del profesorado en las universidades públicas catalanas (AQU Catalunya, abril de 2003).*

Actualmente la Universidad de Girona ha presentado a la AQU Catalunya, para su certificación, la revisión del manual existente, para ajustarlo a las necesidades actuales y a los requerimientos del programa Docencia de la ANECA.

La evaluación del profesorado contratado y asociado tiene que permitir:

- Considerarla un mérito en los procesos de promoción interna.
- Considerarla un mérito en las solicitudes de ayudas para la innovación, la mejora docente y la investigación sobre docencia.
- Considerarla un mérito para la concesión de permisos y licencias.
- Considerarla un mérito en la solicitud de la condición de profesor emérito.
- Considerarla un requisito para poder optar a la concesión de permisos y otros reconocimientos de calidad docente.
- Otros efectos que el Consejo de Gobierno determine en acuerdos posteriores a la aprobación de este modelo.

El modelo de evaluación recoge información cuantitativa y cualitativa sobre estas cuatro dimensiones:

- 1) Planificación docente
- 2) Actuación profesional
- 3) Resultados de la actividad docente
- 4) Satisfacción de los estudiantes

En el modelo propuesto se otorga una importancia central al autoinforme del profesor, en el cual se le pide que, entorno a las cuatro dimensiones, identifique los méritos docentes más relevantes del quinquenio y haga una reflexión razonada y suficiente de su actividad docente.

El director tiene acceso a esta información cualitativa, de manera que puede incidir en la mejora de la calidad de la enseñanza. Además, hay una comisión de coordinadores de ámbito que se encarga de validar y valorar los méritos que aportan los profesores. Finalmente, los autoinformes son analizados por el Equipo de Apoyo a la Docencia del Vicerrectorado de Docencia y Política Académica, que elabora un informe de conjunto sobre la titulación a partir de la información que han aportado los profesores. Este informe se envía al coordinador de la titulación.

Además de esta evaluación sistemática de los méritos docentes del profesorado, la Universidad administra, con una periodicidad semestral, las encuestas de opinión a los estudiantes sobre la actuación docente del profesorado. Los resultados de las encuestas son conocidos por el profesorado y también por el director del centro, a fin de que puedan hacer un seguimiento esmerado del desarrollo de la docencia de los estudios bajo su responsabilidad y de su profesorado. Los resultados agregados de las encuestas se publican en la intranet de la Universidad.

Utilización de la información de revisión y mejora de la calidad de la enseñanza y sobre el profesorado

Toda la información recogida en los distintos procesos de seguimiento sobre la calidad de la enseñanza y sobre el profesorado, es utilizada por el responsable de la política de calidad, para analizarla y utilizarla en propuestas de mejora.

Estas propuestas tendrán dos grandes ejes;

- .- Revisión y actualización de los distintos indicadores según la información recibida.
- .- Actuación en las desviaciones detectadas, redactando la propuesta de solución, y haciendo un seguimiento con los distintos responsables hasta conseguir la resolución de la desviación, buscando la mejora continuada.

### 9.3. Procedimientos para garantizar la calidad de las prácticas externas y los programas de movilidad

Las prácticas tienen una duración de 300 horas (10 créditos) dentro del módulo 13, deben realizarse en el segundo parcial del cuarto curso y el horario está preparado para que los alumnos puedan realizarlas sin problemas con el resto de asignaturas.

De la gestión de las prácticas se encarga el profesor responsable del módulo, con el apoyo del personal de administración.

En las prácticas intervienen un tutor designado por la empresa, el profesor responsable del módulo (tutor de la práctica) y el alumno.

El alumno, por iniciativa propia, podrá buscar una empresa para realizar las prácticas o aprovechar la bolsa de prácticas que tiene la Escuela.

El tutor de la empresa y el profesor responsable de las prácticas mantendrán una reunión de coordinación para definir las tareas y crear una oferta con un plan de trabajo. También se decidirán los criterios de evaluación.

Una de las tareas del profesor responsable de las prácticas será decidir qué alumnos que se adaptan mejor a una oferta de prácticas. Sin embargo, la decisión final para aceptar a un alumno siempre será de la empresa.

A mitad de las prácticas se hará una segunda reunión de coordinación, entre el tutor de la empresa y el tutor de la práctica, para hacer el seguimiento y el análisis de cómo están funcionando las prácticas.

Al final de las prácticas el alumno tendrá que presentar una memoria en la que valore las prácticas realizadas y deberá rellenar un cuestionario de autoevaluación.

El tutor de la empresa y el tutor de las prácticas harán una tercera reunión para evaluar conjuntamente al alumno a partir de unos criterios claros. Estos criterios son los que se hayan decidido en la primera reunión de coordinación entre la empresa y el tutor de las prácticas, y deberán tener unos indicadores evaluables, que permitan valorar al alumno con una nota del 0 al 10.

Además, la empresa tendrá que rellenar un cuestionario para dar su valoración personal sobre la satisfacción de las prácticas y su funcionamiento.

En el cuestionario de la empresa y del alumno, las cuestiones que se planteen tendrán una valoración numérica del 0 al 10. A partir del 7 serán consideradas prácticas satisfactorias para las dos partes.

Las prácticas externas tienen un responsable académico, una de cuyas funciones es realizar un informe al término del año académico en el que debe explicar sus conclusiones sobre el funcionamiento y

seguimiento de las prácticas. Este informe contiene información y recomendaciones sobre el plan de estudios.

Del informe que realiza el profesor responsable de las prácticas, el apartado referente al plan de estudios tiene tres grandes áreas:

- Nuevas necesidades del sector / Nuevas tendencias aparecidas
- Deficiencias en la formación de nuestros alumnos
- Virtudes en la formación de nuestros alumnos

Para rellenar este apartado, el profesor responsable de las prácticas utiliza el cuaderno de prácticas realizado por el tutor de la empresa y la información que el mismo profesor considere oportuna en cada práctica.

El coordinador de estudios recibe este informe y lo traslada a las reuniones de la Comisión de Áreas, donde se utiliza para tomar las decisiones que reviertan en la mejora continua del plan de estudios. Es responsabilidad del director y coordinador de estudios implementar y articular estas mejoras.

#### Utilización de la información recogida en el proceso de las prácticas:

El responsable de calidad utilizará el indicador numérico para el seguimiento en las prácticas, donde el valor de referencia sea inferior a 7 se procederá a abrir un proceso de desviación, donde se recogerá la información de las partes implicadas para analizar la desviación, en caso que esta sea derivada de un incorrecto funcionamiento de la sistemática general de las prácticas procederá a redactar instrucciones de mejora para evitar nuevas desviaciones, en caso contrario buscará la solución individualizada entre las partes.

En cuanto a la movilidad de los estudiantes, la UdG la gestiona a través de la Oficina de Relaciones Exteriores (ORE), que depende del Vicerrectorado de Política Europea e Internacionalización.

La Universidad tiene también la Comisión de Relaciones con el Exterior, formada por un miembro de cada centro docente (responsable en su centro de los aspectos ligados a la movilidad) y presidida por la vicerrectora. Esta comisión se reúne dos veces al año y determina temas de alcance general, como la política de movilidad y las directrices, y otros de más concretos, como el calendario anual de actividades.

La ORE tiene la estructura y las funciones adecuadas para llevar a cabo esta tarea de manera eficiente. Desde esta oficina se vela por la transparencia y la difusión de la publicidad mediante presentaciones en los centros, la web del servicio y la guía del estudiante. La transparencia en el proceso de otorgamiento de plaza queda garantizada por el uso de una aplicación informática específica de la cual, si se quiere, se puede hacer un seguimiento en tiempo real y solicitud a solicitud, y por el establecimiento de criterios claros.

La opinión de los estudiantes se recoge por medio de un cuestionario que comprende temas como la difusión del programa, la facilidad de acceso a la información necesaria, la agilidad y la eficiencia de los circuitos, los aspectos relativos a la universidad de destinación y las instalaciones, y también sobre el grado de satisfacción del estudiante respecto del programa en general y de su estancia en particular.

En la Escuela Universitaria ERAM la responsabilidad de coordinar académicamente los programas de movilidad del centro recae en un profesor responsable del área internacional, que cuenta con el apoyo de una persona de la administración. Junto con el coordinador del estudio, el responsable hace la asignación de plazas, según los criterios establecidos por la Comisión, y guía al estudiante en el proceso de matriculación y en el establecimiento de un acuerdo de estudios en el que se especifican las asignaturas y los créditos que el estudiante tiene que cursar en la universidad receptora y qué asignaturas se convalidarán.

El responsable también ofrece información amplia sobre las universidades de acogida, hace un seguimiento de la estancia del estudiante y resuelve los problemas que se puedan plantear, y finalmente, evalúa la satisfacción del alumno a su regreso. El responsable de la movilidad mantiene como mínimo un contacto anual (ya sea presencial, la mayoría de las veces, o por vía telefónica o correo electrónico, si no es posible) con los responsables de la acogida de los estudiantes en las universidades con las que se ha firmado un convenio.

#### Utilización de la información recogida en los programas de movilidad:

El responsable de calidad utilizará la evaluación rellena por el alumno sobre satisfacción del programa de movilidad, donde se refleje una insatisfacción por parte

del alumno se procederá a abrir un proceso de desviación, donde se recogerá la información de las partes implicadas para analizar la desviación, en caso que esta sea derivada de un incorrecto funcionamiento de la sistemática general de los programas de movilidad se procederá a redactar instrucciones de mejora para evitar nuevas desviaciones, en caso contrario buscará la solución individualizada entre las partes.

#### 9.4. Procedimiento de análisis de la inserción laboral de los graduados y satisfacción con la formación recibida

##### Satisfacción con la formación recibida

Anualmente los alumnos responden a dos encuestas (una a medio curso y otra al final de curso) para valorar su satisfacción sobre las materias que están recibiendo. Ambas son encuestas cuantitativas.

Los alumnos, al finalizar los estudios, deben responder a una encuesta de valoración de la formación recibida, la cual tiene que permitir conocer las deficiencias que se hayan podido producir en los contenidos del plan de estudios y los puntos en los que se puede incidir dentro de los contenidos para realizar una mejora continuada. Esta encuesta tendrá como resultado una valoración numérica del 0 al 10, por encima de 7 se considerará que la situación es óptima. Asimismo, los alumnos deberán responder preguntas abiertas de opinión y realizar propuestas de mejora.

Para el análisis de la inserción laboral de los graduados deberá seguirse el proceso siguiente:

Con respecto a la inserción laboral de los titulados, el año 2000 la AQU Catalunya y las siete universidades públicas catalanas –por medio de sus consejos sociales– iniciaron un proyecto que consistía en la evaluación transversal de la inserción de los graduados universitarios en el mundo laboral. Este proyecto implicó la armonización de la metodología para poder comparar e integrar la información, y extrajo conclusiones sólidas para el conjunto del sistema universitario catalán y para cada una de las universidades en particular. Destacamos tres aspectos clave de este proyecto:

- La elaboración de un marco de referencia para la evaluación de la inserción laboral de los graduados.
- La elaboración de una metodología de evaluación.
- La elaboración de una encuesta de inserción y la recogida de la información.

Hasta hoy se han realizado dos ediciones de estos estudios. El primero se llevó a cabo el año 2001, sobre la promoción de 1998, y el segundo se realizó el año 2004, sobre la promoción del 2001. Los resultados son sobradamente difundidos, y en particular se presentan a los directores para que el centro los analice y lleve a cabo las actuaciones pertinentes en el ámbito de su competencia.

Esta encuesta recoge igualmente aspectos relativos a la satisfacción del titulado sobre la formación recibida.

De manera complementaria, en noviembre del 2005, el Consejo Social de la UdG encargó a dos miembros del Grupo de Investigación de Estadística y Análisis de Datos y del Departamento de Informática y Matemática Aplicada de la UdG el estudio *Inserció i formació a la UdG: estudi sobre la 2a enquesta d'inserció laboral dels graduats universitaris*, de S. Thió y Fernández de Henestrosa *et al.*, Barcelona-Girona,

2005. Esta publicación se ha distribuido sobradamente dentro y fuera de la Universidad.

El Consejo Social de la UdG acordó, en la sesión 1/07, de 14 de junio de 2007, participar en la tercera edición de este estudio, que tendrá como objetivo encuestar a la promoción de estudiantes del 2004.

La Escuela Universitaria ERAM dispone también de su propia bolsa de trabajo, con la cual gestiona las prácticas de los estudiantes de los centros y las ofertas a los estudiantes ya titulados.

Por otra parte, la UdG tiene un servicio de atención a los estudiantes, el Centro de Información y Asesoramiento al Estudiante, que ofrece, por medio de la Oficina de Promoción de la Ocupación, de la cual forma parte, orientación para la inserción en el mundo laboral. Esta oficina gestiona cursos de formación para la búsqueda de trabajo y una bolsa de trabajo donde se relacionan las peticiones de las empresas y las ofertas de los titulados.

#### Utilización de la información recogida en el proceso de satisfacción de la formación y de análisis de la inserción laboral:

El responsable de calidad utilizará la encuesta de seguimiento sobre la satisfacción en la formación recibida, donde el valor de referencia sea inferior a 7 se procederá a abrir un proceso de desviación, donde se recogerá la información necesaria para analizar la desviación, en caso que esta sea derivada de un incorrecto funcionamiento de la sistemática general de la Escuela Universitaria se procederá a redactar instrucciones de mejora para evitar nuevas desviaciones.

En el análisis de la inserción laboral, se designará un responsable entre el personal administrativo encargado de recoger la información disponible y ordenarla de forma que sea objetiva con indicadores numéricos, el responsable de calidad utilizará esta información para redactar instrucciones de mejora que permitan una revisión en global del funcionamiento en todos los ámbitos de la escuela universitaria, realizando un informe anual de recomendaciones para mejorar la inserción laboral.

Se establecen dos procedimientos de recogida de información sobre la satisfacción de los alumnos;

1.- Encuesta de satisfacción respecto la formación; Será una vez por año.

Todas las cuestiones se han de valorar de 0, valoración negativa, a 10, valoración positiva.

1.1.- Programas de formación

- 111.- Estás satisfecho con la formación recibida
- 112.- Se están cumpliendo tus expectativas
- 113.- Encuentras satisfactoria la oferta de asignaturas optativas.
- 114.- El número de estudiantes por clase es el adecuado.
- 117.- Los horarios son adecuados.

Pregunta abierta: Comentarios

1.2.- Módulos

- 121.- Se ha tratado en profundidad
- 122.- La dedicación personal al módulo ha sido exigente.
- 123.- Los contenidos del módulo son interesantes.

Pregunta abierta: Comentarios

2.- Encuesta de satisfacción respecto los profesores; Será dos veces por año

Todas las cuestiones se han de valorar de 0, valoración negativa, a 10, valoración positiva.

2.1.- Profesor

- 211.- Hace interesante la asignatura
- 212.- Lleva las clases preparadas
- 213.- Domina la materia del curso
- 214.- Explica con claridad
- 215.- Ayuda a los estudiantes a seguir y comprender el módulo
- 216.- Los ejercicios son los adecuados
- 217.- Comienza las clases con puntualidad
- 218.- Aprovecha el tiempo de clase de forma eficiente.

Pregunta abierta: Comentarios

El análisis de estos datos lo realizarán el director, el coordinador de estudios y los coordinadores de área en las reuniones de la comisión de áreas, de este análisis cuando sea necesario se implementarán acciones de mejoras.

#### 9.5. Procedimiento para el análisis de la satisfacción de los diferentes colectivos implicados y atención a sugerencias y reclamaciones

La participación de los estudiantes queda recogida ya en los Estatutos de la Universidad de Girona, en el artículo 139 sobre derechos y deberes de los estudiantes, en el cual literalmente se dice: "Es un derecho del estudiante de la UdG: [...] Intervenir activamente en la vida universitaria y, si es pertinente, formular las reclamaciones y quejas por la calidad de la docencia recibida y también por el funcionamiento de los diferentes órganos de la Universidad".

Actualmente, los estudiantes pueden presentar sus sugerencias a través de la intervención en los diferentes órganos de gobierno en los que tienen regulada su participación.

La participación de los estudiantes en estos órganos es fundamental para trasladar la opinión del colectivo al que representan.

Los estudiantes también disponen del Consejo de Estudiantes, que rige su funcionamiento por medio de un reglamento aprobado por la Junta de Gobierno en marzo de 1999. Los estudiantes pueden dirigirse o bien a la delegación central o bien a la delegación de cada centro. También disponen de un espacio web para favorecer el contacto constante y directo de los estudiantes con sus representantes.

Ya se ha mencionado anteriormente que los estudiantes exponen su opinión sobre la docencia recibida mediante el cuestionario de opinión de los estudiantes sobre la actuación docente del profesorado, que contestan periódicamente al final de cada semestre. Los resultados de esta encuesta se remiten, en particular, a cada profesor. Asimismo, en el nuevo proceso de evaluación de los méritos docentes de los profesores, obtener una valoración positiva de los estudiantes es clave para superar la mencionada evaluación en tres de sus apartados.

En relación con cuestiones puntuales, cuando se trata de problemas docentes, el estudiante tiene que recurrir en primera instancia al mismo profesor, para después acceder, si procede, al coordinador de estudios, entre cuyas funciones hay la de "velar por la correcta organización de la docencia", y finalmente debe recurrir al director. Para cuestiones más administrativas, el órgano receptor de las reclamaciones o sugerencias es la Secretaría Académica de la facultad o escuela, que vehicula la queja o sugerencia a los servicios centrales, cuando proceda.

Finalmente, los estudiantes (así como el personal docente y de administración y servicios) tienen el apoyo del síndico de la Universidad, que es el órgano encargado de velar por los derechos y libertades de los estudiantes, del personal académico y del personal de administración y servicios ante las actuaciones de los diferentes órganos y servicios universitarios (artículo 106 de los Estatutos). Entre sus competencias se encuentran las siguientes (artículo 107 de los Estatutos):

- a) Actuar de oficio o a instancia de parte en relación con las quejas y observaciones formuladas por todas las personas de la comunidad universitaria con un interés legítimo. Cuando se presenten a consideración quejas que no hayan agotado todas las instancias previstas por los Estatutos, el o la síndico de la Universidad deberá orientar e indicar al interesado los procedimientos adecuados que tiene que seguir.
- d) Actuar como interlocutor e informar al Consejo de Estudiantes, al menos dos veces al año, sobre las actuaciones realizadas para garantizar los derechos de los estudiantes.
- e) Elaborar un informe anual y presentarlo al Claustro Universitario, al Consejo de Gobierno y al Consejo Social, sobre el funcionamiento de la Universidad de Girona.

La UdG establecerá un buzón virtual a través del cual se puedan recoger las sugerencias que los estudiantes en particular y todos los miembros de la comunidad universitaria en general quieran hacer llegar a los correspondientes órganos responsables. Esta prestación ya existe en algunos servicios, como la Biblioteca o la Oficina de Relaciones Exteriores, que además administran de manera periódica encuestas de satisfacción a sus usuarios.

En cuanto a la opinión del profesorado, se expresa principalmente, además de mediante los respectivos órganos de gobierno implicados en la titulación, a través del autoinforme que los profesores redactan cuando son evaluados en el proceso de evaluación de los méritos docentes que se ha explicado con anterioridad.

Los procedimientos para conocer la satisfacción del personal de administración y servicios se basan en dos líneas de actuación diferentes. Por una parte, en el marco del diseño e implementación de un sistema de garantía de calidad de las nuevas titulaciones, está prevista una encuesta periódica al PAS sobre los principales elementos relativos al puesto de trabajo y a las funciones que ejercen. Por otra parte, en cada uno de los diferentes procesos relacionados tanto con el diseño de los nuevos títulos de grado como con su implementación hay mecanismos sistemáticos que fomentan la participación activa del personal de administración y servicios. Estos procedimientos se complementan con las reuniones periódicas del PAS de las áreas de estudios con el administrador de área.

Por otra parte, la Universidad está en la fase última de aprobación del Plan estratégico 2008-2013 de la UdG, entre los ejes del cual figura "impulsar el desarrollo organizativo y la mejora de las competencias profesionales de los trabajadores con la condición que aporten el mayor valor añadido a la misión universitaria". Este eje prevé, entre otras cosas, desarrollar un modelo dinámico de gestión, potenciar el desarrollo profesional del personal mediante políticas de formación, introducir la carrera profesional y académica, y desarrollar una política de valoración objetiva y de catalogación de puestos de trabajo que garantice la equidad retributiva. La concreción de estas líneas de actuación se articula en el Plan de acción del PAS, que, adelantándose en sus inicios al Plan estratégico, se está desarrollando desde hace más de un año. En cada una de las fases de desarrollo de este plan está prevista la participación del PAS, y en cada una de ellas se hace también un seguimiento de su desarrollo y de los resultados obtenidos. El conocimiento sistemático de la opinión del PAS constituye un elemento esencial en este proceso de seguimiento.

Finalmente, se puede señalar la existencia del síndico de la UdG, que atiende las cuestiones planteadas desde los diferentes colectivos de la Universidad, entre ellos el PAS, e interviene en ellas.

Especificaciones de la Escuela Universitaria ERAM respecto a la política de calidad de la Universidad de Girona en este apartado;

#### Profesorado

Anualmente el director de la Escuela mantendrá dos reuniones de trabajo individualizadas con los profesores para valorar la evolución del curso, en las cuales se tratarán todos los problemas, incidencias o reclamaciones, o las mejoras que haya que introducir.

#### Alumnos

Anualmente los alumnos responden a dos encuestas de valoración sobre el profesorado (una a medio curso y otra al final de curso). Se trata de encuestas cuantitativas, con valoración numérica del 0 al 10. Por encima de 7, se considerará que la situación es óptima.

#### Administración

Reunión semanal con el director de la Escuela para planificar y mejorar las tareas del curso.

#### Atención, reclamaciones, incidencias

Por las características de los estudios que imparte nuestra escuela, los alumnos, profesores y personal de administración tienen mucha facilidad para acceder de manera rápida y sencilla a un ordenador. Este hecho nos ha permitido crear un sistema que ya tenemos implantado y que funciona muy bien: en el escritorio de todos los ordenadores se ha creado un icono de acceso directo a una base de datos de incidencias. Diariamente, una persona de administración es responsable de revisar las incidencias, hacer un seguimiento de ellas y resolverlas. Por otra parte, los alumnos y profesores en todo momento pueden consultar el estado y la evolución de la incidencia que han presentado.

#### Utilización de la información recogida en el proceso de satisfacción de los distintos colectivos (profesorado, alumnos, servicios de soporte)

El responsable de calidad utilizará la información recibida sobre la satisfacción de los distintos colectivos, en los casos que los distintos indicadores creados para analizar esta satisfacción no alcancen el nivel indicado se procederá a abrir un proceso de desviación, donde se recogerá la información necesaria para analizar la desviación, en caso que esta sea derivada de un incorrecto funcionamiento de la sistemática general de la Escuela Universitaria se procederá a redactar instrucciones de mejora para evitar nuevas desviaciones.

Las sugerencias recibidas o las mejoras propuestas serán analizadas por el responsable de calidad y seleccionará las que puedan ser utilizadas en la mejora continuada, redactando sugerencias que serán enviadas a los responsables de las distintas áreas para estudiarlas y analizar la implantación de estas.

El director, como responsable de la calidad de la Escuela, tiene como una de sus funciones recibir por correo electrónico las sugerencias y reclamaciones, y realizar una primera discriminación para distribuir las entre los diferentes órganos de coordinación. En concreto, las que se refieran al plan de estudios deben ser analizadas en las reuniones de la Comisión de Áreas, y cuando esta comisión lo considere conveniente deberán implementarse acciones de mejora.

#### Publicación de la información

La Escuela Universitaria ERAM tiene una política de transparencia total, se utiliza la página web para publicar toda la información que se considera relevante, como ejemplo en la web aparecen las memorias anuales (con indicadores, gráficas, que explican la evolución de la Escuela), el plan de estudios, las normas de funcionamiento,....

Un responsable del personal de soporte es el encargado de mantener y actualizar el sitio web, el director de la escuela es responsable de enviar la información relevante.

Progresivamente a la implantación de la nueva política de calidad se ampliará la información sobre desarrollo y resultados del plan de estudios en el sitio web.

#### 9.6. Criterios específicos en el caso de extinción del título

La escuela universitaria ERAM se vería obligada a la extinción del título en los siguientes supuestos;

- .- Al ser un centro privado en caso de no tener viabilidad económica.
- .- Cambios en el mercado profesional.

Siempre salvaguardando el derecho de los estudiantes que en ese momento estén cursando los estudios su derecho a terminarlos con todas las garantías y requisitos de calidad.

## 10. Calendario de implantación

### 10.1. Cronograma de implantación del título

Curso / Año académico	Primero	Segundo	Tercero	Cuarto
2009-2010	X			
2010-2011	X	X		
2011-2012	X	X	X	
2012-2013	X	X	X	X

10.2. Proceso de adaptación de los estudiantes de los estudios existentes al nuevo plan de estudios

**Propuesta de reconocimiento de créditos de los estudios Graduado en Realización Audiovisual y Multimedia (GRAM) en el Grado en Audiovisual y Multimedia (GAM)**

Plan de estudios del primer, segundo y tercer año Graduado en Realización Audiovisual y Multimedia	Plan de estudios del Grado en Audiovisual y Multimedia
---	---

ASIGNATURA / CRÉDITOS	ASIGNATURA / CRÉDITOS
-----------------------	-----------------------

Asignaturas de reconocimiento general para todos los alumnos

Documentalismo	4,5	M1- Fundamentos de la comunicación - Documentalismo	4
Cultura y cine	4,5	M2- Lenguaje cinematográfico - Cultura y cine - Sensibilización musical	9
Sensibilización musical	4,5		
Producción y edición de vídeo I	6	M3- Tecnologías de la comunicación I - Teoría y técnica del montaje - Tecnología audiovisual y del sonido - Operativa de cámara e iluminación - Diseño y creación del sonido	18
Tecnología audiovisual y tratamiento de la imagen	9		
Tratamiento del sonido	4,5		
Computadores	9	M4- Talleres - Informática	3
Producción audiovisual	6	M5- Producción audiovisual	6
Narrativa audiovisual I	9	M6- Diseño de contenidos I	10
Narrativa audiovisual II	6	M9- Diseño de contenidos II - Guión videográfico	5

Tratamiento gráfico	9	M8- Diseño gráfico - Tratamiento digital de la imagen - Plataformas de dibujo vectorial - Autoedición	9
Dirección de proyectos I	9	M9- Diseño de contenidos II - Guión multimedia	9
Gráfica audiovisual I	9	M10- Tecnologías de la comunicación II - Plataformas de animación vectorial M11- Optativas - Diseño interactivo	9
Lenguajes de programación I	9	M10- Tecnologías de la comunicación II - Tecnologías multimedia	6
Dirección de proyectos II	9	M12- Comunicación multimedia	9
Gráfica audiovisual II	9	M11- Optativas - Diseño audiovisual	6
		M12- Realización y comunicación - Diseño audiovisual	3
Producción y edición II	9	M12- Realización y comunicación - Realización audiovisual - Diseño y creación de sonido	9
Proyecto final	18	M14- Trabajo de final de grado	15
Libre elección	6	Reconocimiento académico	5

Asignaturas de reconocimiento específico en función de las asignaturas optativas y de libre elección cursadas en el GRAM.

Cultura visual	6	M2- Lenguajes contemporáneos	3
Marketing aplicado a los audiovisuales	6	M5- Marketing	6
Historia de las imágenes	6	M2- Lenguajes contemporáneos	3
Historia del arte	6	M1- Teoría y estética del arte	4
Imagen de síntesis I	6	M10- Imagen de síntesis I	6
Imagen de síntesis II	6	M11- Imagen de síntesis II	6
Lenguajes de programación II	6	M11- Tecnologías multimedia II	6
Técnicas de expresión audiovisual	6	M11- Dirección audiovisual	6
Fotografía	4,5	M4- Fotografía	3
Proyectos I	3	M4- Realización publicitaria	3
Expresión gráfica	4,5	M8- Expresión gráfica	3
Proyectos II	3	M7- Metodologías creativas	3

10.3. Enseñanzas que se extinguen por la implantación del título correspondiente  
Graduado en Realización Audiovisual y Multimedia

Graduado en Realización Audiovisual y Multimedia

Calendario extinción GRAM

Curso / Año académico	Primero	Segundo	Tercero
2009-2010		X	X
2010-2011			X

Justificació segun el Real Decreto 861/2010 en la nueva redacci3n del art3culo 6 de reconocimiento de cr3ditos.

“A tal efecto, en la memoria de verificaci3n del nuevo plan de estudios propuesto y presentado a verificaci3n se har3 constar tal circunstancia y se deber3 acompa1ar a la misma, adem3s de lo dispuesto en el anexo I de este real decreto, el dise1o curricular relativo al t3tulo propio, en el que conste: n3mero de cr3ditos, planificaci3n de las ense1anzas, objetivos, competencias, criterios de evaluaci3n, criterios de calificaci3n y obtenci3n de la nota media del expediente, proyecto final de Grado o de M3ster, etc.”

Con el objetivo de reconocer los cr3ditos del t3tulo propio de Graduado en Realizaci3n Audiovisual y Multimedia (GRAM), que se extingue y ser3 sustituido por el t3tulo oficial de Grado en Audiovisual y Multimedia (GAM).

#### Descripci3n del t3tulo propio GRAM

##### 1.- Historia

La fundaci3n privada Escola de Gestio fue constituida el 31 de marzo de 1989 e inscrita en el Registro de Fundaciones Privadas de la Generalitat de Catalunya el 8 de mayo de 1989 con el n3mero 431. En fecha de 14 de junio de 1999, el Patronato de la Fundaci3n acord3 modificar los estatutos, modificaci3n que fue legalizada por resoluci3n de la consejera de Justicia el 25 de noviembre de 1999.

En la reuni3n del Patronato de la Fundaci3n Escola de Gestio en fecha de 12 de mayo de 2000 se acord3 solicitar a la Universidad de Girona la creaci3n del t3tulo propio Graduado en Realizaci3n Audiovisual y Multimedia con la finalidad de llevarlo a cabo en un centro vinculado a esta universidad. Asimismo, en la reuni3n del Patronato de la Fundaci3n Escola de Gestio, con fecha de 28 de marzo de 2001, se acord3 la creaci3n de un 3rgano nuevo, supeditado al Patronato de la Fundaci3n, con la denominaci3n de Escola de Realitzaci3 Audiovisual i Multim3dia y con la finalidad de desarrollar el t3tulo propio de la Universidad de Girona Graduado en Realizaci3n Audiovisual y Multimedia.

El 21 de mayo de 2001 se firm3 el convenio de vinculaci3n con la Universidad de Girona .Enlace al convenio; <http://www.eram.cat/serveis/conveni/conveniudg.pdf>

Podemos destacar las siguientes cl3usulas del convenio:

- .- Se crea una Junta de Gobierno de la escuela, paritaria entre ERAM y Universidad de Girona.
- .- El delegado de la Universidad de Girona para centros adscritos realizar3 la funci3n de supervisi3n de la docencia, del profesorado y del funcionamiento del centro para asegurar su calidad. A tal efecto, la Junta de Gobierno de la universidad realizar3 un informe anual para su aprobaci3n.
- .- El profesorado del centro ser3 contratado segun los criterios acad3micos de la UDG y deber3 estar en posesi3n de la venia docendi y de la titulaci3n exigida por la ley para centros hom3logos adscritos.
- .- Para acceder al t3tulo propio de Graduado en Realizaci3n Audiovisual y Multimedia los alumnos deber3n cumplir los requisitos que se exigen para acceder a los estudios de

diplomatura, Ingeniería o Arquitectura Técnica. La preinscripción se realizará con la Oficina de Preinscripción de la Generalitat y los alumnos deberán cumplir con los mismos requisitos legales que cualquier otro estudiante de la universidad.

.- La gestión de los expedientes se realizará igual que cualquier otro expediente de la universidad y toda la documentación y custodia será a cargo de ésta. El título se solicitará en el Servicio de Gestión Académica de la universidad y será expedido por la rectora.

.- La evaluación de los estudiantes también deberá cumplir las directrices de la universidad para sus estudiantes. La obtención de la nota media del expediente se realiza mediante las aplicaciones de la propia universidad utilizando los mismos criterios que para estudiantes de títulos oficiales.

.- Los estudiantes tendrán derecho al carné de la universidad y acceso a todos los servicios que ésta ofrece para sus estudiantes.

El convenio equipara la escuela en cuanto a obligaciones, profesores y estudiantes del título propio de Graduado en Realización Audiovisual y Multimedia a otros estudios homólogos oficiales de la Universidad de Girona.

Desde la universidad, con la complicidad de ERAM, ha habido un especial interés por potenciar el uso de todas las aplicaciones disponibles de gestión académica de la Universidad, así como de docencia e información para una mejor calidad.

Toda la información disponible de los planes de estudio referente a su planificación, competencias, contenidos, metodología y evaluación se puede encontrar públicamente en la web de la universidad. A tal efecto, les anexamos los enlaces donde se puede encontrar esta información:

.- Enlaces:

.- Integración del título propio del GRAM dentro de la estructura de la página web de la Universidad de Girona:

<http://www.udg.edu/tabid/8436/Default.aspx?ID=315715101&language=ca-ES>

.- Oferta de materias / evaluación / competencias / metodología:

<http://pserv.udg.edu/guiesplans/ofertapla.aspx?idpla=315715101>

## 2. Diseño de los estudios de Graduado en Realización Audiovisual y Multimedia – GRAM.

### 2.1. Descripción general de los estudios

#### Introducción

Los cambios de carácter tecnológico están transformando el mundo laboral, de modo que muchas profesiones tradicionales tienden a desaparecer o a ser transformadas, mientras que surgen otras que son fruto de las nuevas necesidades. Las nuevas tecnologías están produciendo nuevos productos en el campo audiovisual y multimedia. A los futuros profesionales se les deberá dotar de contenidos específicos con singularidades comunicativas, técnicas y creativas.

Por sus cualidades intrínsecas, la Realización Audiovisual y Multimedia puede ofrecer productos y crear grandes servicios en la comunicación audiovisual para distintos sectores como, por ejemplo, desarrollar aplicaciones y materiales de apoyo para entidades e instituciones, marketing, empresas y museos, presentaciones interactivas por Internet, edición publicitaria, difusión cultural, ocio, programación televisiva, promoción musical, creaciones artísticas, formación educacional, etc.

#### Salidas profesionales

- Freelance.
- Comunicador multimedia: esta sería la salida más importante, ya que el perfil se adapta a cualquier empresa. Actualmente, todas las empresas necesitan a una persona que controle la comunicación utilizando las nuevas tecnologías.
- Televisión privadas, públicas, locales...
- Operador de cámara.
- Realizador audiovisual.
- Industria publicitaria (anuncios, CD-ROM, catálogos, interactivos...).
- Estudios de diseño gráfico.
- Infografista - 3D (interiorismo, edificios, arquitectura, animaciones...).
- Diseño web.
- Diseño de exposiciones.
- Periodismo digital.
- Videojuegos.
- Productor de material formativo multimedia.
- Radio digital.
- Instalaciones multimedia.
- Guionista.
- Música digital, videojockey.

#### Objetivos

##### Objetivos docentes

El principal objetivo de este grado es que el alumno adquiera los conocimientos y habilidades en los diferentes medios de comunicación y exprese información dentro del campo de las nuevas tecnologías y comunicación audiovisual para lograr la total confección y realización de aplicaciones multimedia y documentos audiovisuales de varios géneros. Este grado se centra en la formación de profesionales y técnicos capaces de actuar en el campo de la realización que exige consolidar una mentalidad pluridisciplinar debido a la diversidad de actuaciones que

necesitan el uso de la tecnología, los conocimientos de los medios de expresión y la formación ética y estética adecuadas.

#### Objetivos transversales

- Desarrollar capacidades de aprendizaje permanente en cuanto a la evolución de las nuevas tecnologías.
- Sensibilizar y asimilar las mejoras técnicas y estéticas sociales.
- Concienciación de las implicaciones éticas que supone el ejercicio profesional.
- Desarrollar el sentido de responsabilidad y calidad en el trabajo.
- Desarrollo del sentido conceptual y estético.
- La optimización de los medios técnicos y artísticos.
- Potenciar las actitudes para el trabajo en grupo.

#### Objetivos específicos

Los estudiantes deben adquirir unos conocimientos sólidos de base dentro de la actividad de las producciones, ya que la docencia posee un marcado carácter práctico. Se trata de formar a realizadores y técnicos que puedan ejercer directamente en el mundo profesional. Por este motivo, las metodologías de aprendizaje están en consonancia con lo que la industria está aplicando actualmente. Están basadas en situaciones reales y exigen una serie de actividades que se estructuran en un plan de trabajo (individual o en grupos)

#### Estructura interna

Los estudios de Realización Audiovisual y Multimedia están orientados a la formación de futuros profesionales capaces de afrontar con éxito la mayor parte de los problemas que se presentan en torno a las nuevas tecnologías y su aplicación a la comunicación audiovisual. En el aprendizaje se deben alcanzar los conocimientos, las metodologías y el desarrollo profesionales.

Las tres líneas maestras que deben configurar el perfil del graduado para asumir los diferentes ámbitos de actuación son:

##### - Cultura

Inquietud por las manifestaciones culturales y sociales como apoyo de su desarrollo intelectual y de las aptitudes personales. Concienciación de las implicaciones éticas que supone el ejercicio profesional.

##### - Creatividad

Capacidad analítica, reflexiva y crítica como artífice emisor o receptor de mensajes. Cualidades creativas, artísticas y expresivas que puedan generar diseños de contenido narrativo, elementos gráficos y audiovisuales destinados a la comunicación.

##### - Tecnología

Habilidades técnicas y métodos para su aplicación en la comunicación, así como el aprendizaje permanente en cuanto a la evolución de las nuevas tecnologías.

## 2.2. Diseño Curricular. Plan de estudios 2001

Créditos: 180

Años: 3

Créditos año: 60

### *Resumen del título y distribución en créditos:*

<b>Tipo de materia</b>	<b>Créditos</b>
Obligatorias	126
Optativas	18
Trabajo final del estudio	18
Créditos de libre elección	18
<b>Total</b>	<b>180</b>

*Distribución de las asignaturas y sus créditos.***Primer año**

Tratamiento gráfico	9
Computadores	9
Narrativa audiovisual I	9
Sensibilización musical y tratamiento del sonido	9
Tecnología audiovisual y tratamiento de la imagen	9
Cultura y cine	4,5
Documentalismo	4,5
Libre elección	6
<b>Total</b>	<b>60</b>

**Segundo año**

Lenguajes de programación I	9
Dirección de proyectos I	9
Gráfica audiovisual I	9
Producción y edición de vídeo I	6
Producción audiovisual	6
Narrativa audiovisual II	6
Optativa I	6
Optativa II	6
Libre elección	3
<b>Total</b>	<b>60</b>

**Tercer año**

Gráfica audiovisual II	9
Dirección de proyectos II	9
Producción y edición de vídeo II	9
Optativa III	6
Libre elección	9
Proyecto final de carrera	18
<b>Total</b>	<b>60</b>

**Total créditos 180**

<b>Optativas</b>	<b>6</b>
Imagen de síntesis I	6
Imagen de síntesis II	6
Lenguajes de programación II	6
Marketing aplicado a los audiovisuales	6
Cultura visual	6
Técnicas de expresión audiovisual	6
Edición de sonido II	6
Historia de las imágenes	6
Historia del arte	6



### 2.3 Competencias del GRAM

En el año de aprobación, 2001, por el Consejo de Gobierno de la Universidad de Girona, del plan de estudios del GRAM, aún no se trabajaba con competencias. No es hasta 2007 cuando toda la comunidad universitaria empieza a plantearse la creación de los planes de estudio a partir de competencias, y no por asignaturas. A partir de ese año, el equipo docente del GRAM empezó a trabajar en su introducción en las distintas asignaturas; cada profesor, conjuntamente con los coordinadores de área, creó y propuso aquellas competencias tanto generales como específicas que cabían en el contenido de su asignatura. Obviamente, en la creación del nuevo grado, pudimos aprovechar parte de este trabajo realizado, y muchas competencias se han incorporado al nuevo grado. Por tanto, aquí realizamos una presentación de las competencias creadas por el GRAM entre 2007 y 2008.

#### **Tratamiento gráfico**

Diseñar soluciones gráficas de estilo propio o desarrollarlas a partir de las demandas de terceros o de los requisitos de mercado.  
Aprender los conceptos básicos del diseño y la comunicación visual.  
Utilizar el ingenio y la creatividad para encontrar soluciones adecuadas a problemas inéditos.  
Conocer y aplicar el software de diseño, diseño interactivo, sonido y vídeo digital.

#### **Computadores**

Adquirir el dominio de la informática y la función de los componentes del hardware y las estructuras de red y alcanzar también la autonomía necesaria ante problemas técnicos cotidianos.  
Introducir al alumno al mundo de la informática desde una vertiente práctica y sencilla.  
Saber elegir el equipo necesario para sus aplicaciones o realizaciones.  
Aprender el concepto de sistema operativo y poder solucionar los posibles problemas.  
Tratar el ordenador como herramienta para poder actuar con elementos externos, ya sea directamente o mediante un protocolo.  
Asentar las bases para poder entender las mejoras tecnológicas que van sucediendo.  
Aprender a progresar en un mundo que evoluciona constantemente.  
Interactuar con el mundo real.

#### **Narrativa audiovisual I**

Aplicar los fundamentos del lenguaje y la sintaxis visual como recurso para obtener los propios resultados narrativos y formales. Articular aspectos conceptuales clave para el control y el uso esmerado de recursos expresivos en entornos audiovisuales (tanto lineales como interactivos).

Analizar las distintas posibilidades expresivas de un mismo contenido mediante la representación.

Elaborar y aplicar las variaciones de los aspectos y contenidos formales en relación con un mismo significado de identidad.

Aplicar los elementos necesarios para poder abordar críticamente la imagen visual y/o acústica, mediante el análisis de las formas y de sus roles en el proceso de comunicación.

Analizar y explicitar organizadamente los valores formales y semánticos de la imagen en la representación.

Identificar los principales elementos conceptuales, sintácticos y morfológicos del alfabeto audiovisual.

Razonar el uso reflexivo de los códigos y el lenguaje ejercitando las habilidades para producir contenidos.

Ser capaz de buscar los propios recursos expresivos para la construcción de mensajes audiovisuales.

Desarrollar la capacidad de análisis, de síntesis y de juicio crítico.

### **Sensibilización musical y tratamiento del sonido**

Interpretar la relación que se ha establecido entre la cultura y el cine a lo largo de la historia, identificando las principales tendencias de la creación cinematográfica.

Leer, comprender y comentar textos científicos.

Comunicarse de forma efectiva oralmente y por escrito.

Analizar situaciones complejas y diseñar estrategias para resolverlas.

Evaluar la propia actividad y el propio aprendizaje y elaborar estrategias para mejorarlos.

Desarrollar la capacidad de análisis, de síntesis y de juicio crítico.

Mostrar sensibilidad hacia la diversidad de opiniones, prácticas y formas de vida.

Analizar la sostenibilidad de las propias propuestas y actuaciones.

Analizar las características socioculturales del propio ámbito disciplinario y personal para tenerlas en cuenta de forma constructiva.

Analizar y valorar diversidad de composiciones musicales cinematográficas.

Utilizar distinto equipamiento audiovisual para realizar los procesos de captura, montaje, edición, diseño y reproducción de imagen y sonido para su uso posterior en cualquier formato y medio digital o analógico.

Conocer y aplicar el software de diseño, diseño interactivo, sonido y vídeo digital.

### **Tecnología audiovisual y tratamiento de la imagen**

Realitzar con distinto equipamiento audiovisual los procesos de grabación con componente sonoro e iluminar entornos básicos.  
Alcanzar la utilización de una cámara videográfica digital semiprofesional a nivel medio.  
Adquirir unos conocimientos básicos de fotografía en video.  
Grabar el sonido directo desde cámara.

### **Cultura y cine**

Entender la importancia que ha tenido el cine a lo largo de la historia cultural, social y política del siglo XX y principios del XXI.  
Descubrir cómo muchas de las propuestas audiovisuales actuales tienen sus orígenes en el pasado cinematográfico.  
Asimilar cómo las otras artes y los movimientos sociales y políticos han influido en el cine y cómo el cine, a su vez, ha influido en las demás artes, en la sociedad y en la política.  
Conocer las distintas corrientes estilísticas que han caracterizado la historia del cine.  
Entender la relación que se ha establecido entre arte e industria a lo largo de la historia del cine.  
Capacitar para analizar visualmente y narrativamente los distintos periodos estilísticos y las obras concretas de los cineastas más significativos.

### **Documentalismo**

Gestionar profesionalmente un volumen elevado de datos, de información y de contenidos.  
Recoger, seleccionar y transmitir la información de modo eficaz y eficiente.  
Analizar y sintetizar la información, interpretar los datos, intervenir, tratar y organizarla sobre distintos formatos.

### **Producción y edición de vídeo I**

Diferenciar mediante la visualización de audiovisuales los distintos tipos de montaje.  
Editar y montar imágenes videográficas.  
Desarrollar adecuadamente los distintos procesos del montaje.  
Secuenciar, componer y editar un audiovisual utilizando las herramientas y el entorno de Adobe Premiere.

### **Lenguajes de programación I**

Aplicar los principios de accesibilidad y usabilidad en la metodología del diseño.  
Conocer y aplicar el software de diseño, diseño interactivo, sonido y video digital.  
Descubrir y asimilar las distintas técnicas de maquetar una página web.

Asimilar el código necesario para la optimización de la web.  
Conocer el software para la construcción y colocación de una página web.  
Capacitar al alumno para gestionar sus proyectos interactivos en la red.  
Integrar contenidos digitales en aplicaciones interactivas.

### **Dirección de proyectos I**

Guiónizar productos interactivos.

Aplicar ciertos procedimientos, estrategias y metodologías para la escritura de proyectos interactivos *on-line* y/o *off-line*.

Realizar técnicas de investigación documental, análisis y síntesis de datos, así como el razonamiento crítico para preparar la propuesta de diseño.

Emprender investigaciones creativas para plantear el diseño audiovisual y conceptual del guión.

Formular los recursos artísticos y técnicos, de modo que se adecuen a los objetivos de calidad previstos y a la utilidad última del producto.

Ser capaz de incorporarse a un equipo de trabajo con la asunción de responsabilidades, aportando tareas o definiendo soluciones necesarias para lograr los objetivos preestablecidos.

### **Gráfica audiovisual I**

Conocer y aplicar el software de diseño, diseño interactivo, sonido y vídeo digital.

Aprender a animar con personajes y escenarios.

Aprender a analizar las distintas estructuras audiovisuales interactivas.

Alcanzar conocimientos avanzados de software Adobe Flash CS3 relacionado con lo audiovisual digital y de red.

Investigar las posibilidades de la gráfica audiovisual analizando distintas propuestas y creando propuestas propias.

Ser capaces de elaborar material gráfico interactivo.

### **Producción audiovisual**

Diseñar, planificar y organizar los recursos humanos, técnicos y presupuestarios para la producción de obras en sus distintos formatos.

Definir y valorar adecuadamente la figura del productor y la necesidad de un diseño de producción.

Valorar adecuadamente las distintas necesidades que genera el mensaje que queremos transmitir con nuestra obra audiovisual.

Definir y valorar adecuadamente las expectativas del público al que dirigimos nuestro proyecto.

Coordinar adecuadamente las distintas tareas que se generan en cualquier obra audiovisual con las fases adecuadas, en relación con la particularidad de cada proyecto.

Definir y coordinar adecuadamente las necesidades de personal técnico y creativo, valorando en todo momento su especialización en relación con nuestro proyecto.

Evaluar las posibilidades comunicativas, artísticas y/o comerciales de futuros proyectos de ficción, documentales o multimedia para poder buscar propuestas originales que garanticen su viabilidad artística y empresarial por sus atributos.

### **Narrativa audiovisual II**

Analizar y leer un guión, e identificar su estructura formal.

Conocer los factores de las ficciones y de los discursos narrativos.

Analizar los factores en los medios cinematográficos y televisivos.

Definir las singularidades narrativas del cine y de la televisión.

Conocer las estrategias y las tácticas para construir narraciones cinematográficas y televisivas.

Redactar con pertinencia y originalidad cada uno de los documentos previos a la redacción del guión.

Encontrar el estilo narrativo propio.

Redactar un guión literario formalmente correcto y de contenido interesante.

### **Lenguajes de programación II**

Conocer y aplicar el software de diseño, diseño interactivo, sonido y vídeo digital.

Analizar situaciones complejas y diseñar estrategias para resolverlas individualmente y en equipo.

Seleccionar y utilizar las tecnologías de la información y la comunicación más adecuadas a cada situación, en los ámbitos personal y profesional.

Capacidad para trabajar de forma autónoma.

Utilizar el ingenio y la creatividad para encontrar soluciones adecuadas a problemas inéditos.

Analizar y sintetizar la información, interpretar los datos, intervenir, tratar y organizarla sobre distintos formatos.

Programar y diseñar aplicaciones interactivas.

Planificar secuencias de trabajo, objetivos y soluciones de realización que permitan alcanzar los proyectos.

### **Imagen de síntesis I**

Conocer y aplicar el software de diseño, diseño interactivo, sonido y vídeo digital.

Modelado de objetos arquitectónicos y orgánicos.

Texturizar a nivel introductorio los objetos modelados.

### **Imagen de síntesis II**

Conocer y aplicar el software de diseño, diseño interactivo, sonido y vídeo digital.

Dar realismo a objetos mediante el uso de materiales y texturas.

Iluminación de espacios interiores y exteriores a nivel introductorio.

Animación de objetos para cabeceras de TV y comportamientos dinámicos.

Creación de imágenes para web, publicidad y TV.

### **Marketing**

Fundamentos del marketing.

Analizar y/o confeccionar un plan de marketing para poder comercializar correctamente sus servicios o los de sus clientes.

Capacidad de síntesis y originalidad.

Presentación de proyectos.

### **Edición de sonido II**

Realizar con el uso de distintas herramientas y programas la grabación, manipulación, edición y posproducción del sonido, dando recursos avanzados en proyectos complejos.

Poner en práctica la búsqueda de los conceptos y recursos narrativos a través de la elaboración del sonido y la banda sonora, englobando su producción, realización, aplicación y ejecución en el campo práctico.

Dar a conocer los procesos técnicos adecuados para afrontar la posproducción de una banda sonora realizando un proyecto complejo y completo, tanto en el ámbito sonoro como en el musical.

### **Técnicas de expresión audiovisual**

Dirigir al equipo artístico y técnico en la preproducción, producción y posproducción, aportando o definiendo soluciones necesarias, para conseguir la intencionalidad narrativa y la calidad técnica y formal requerida.

Dar respuestas resolutivas en torno a la sutileza y complejidad que se pretende mostrar y decir en relación con ciertos significados, ya sea una emoción, una idea o un dato.

Conocer los distintos modelos de personajes cinematográficos.

Conocer los distintos modelos de interpretación cinematográfica.

Conocer los distintos modelos de dirección de actores.

Conocer las estrategias de análisis de guiones aplicada a la dirección de los actores.

Dirigir actores en escenas cinematogràfiques de gènere i tono diferents.  
 Conèixer les bases per il·luminar escenas en interior i exterior.  
 Conèixer i saber analitzar referents pictòrics, fotogràfics, iconogràfics i cinematogràfics.

#### 2.4.- Descripción de las asignaturas

En el anexo 1 podemos ver el detalle de la asignatura.

Código UdG	Asignatura	Descripción	Enlace UdG
3157RA0001	Tratamiento gráfico	Introducción a la utilización de herramientas necesarias para poder crear un entorno gráfico en las distintas realizaciones multimedia.	<a href="http://www.udg.edu/Guiadematricula/Diassenyassignatura/tabid/15700/Default.aspx?curs=2008&amp;codia=3157RA0001">http://www.udg.edu/Guiadematricula/Diassenyassignatura/tabid/15700/Default.aspx?curs=2008&amp;codia=3157RA0001</a>
3157RA0002	Computadores	Una introducción a los medios que se utilizan para poder realizar las distintas aplicaciones. Los alumnos aprenden cómo funciona la tecnología.	<a href="http://www.udg.edu/Guiadematricula/Diassenyassignatura/tabid/15700/Default.aspx?curs=2008&amp;codia=3157RA0002">http://www.udg.edu/Guiadematricula/Diassenyassignatura/tabid/15700/Default.aspx?curs=2008&amp;codia=3157RA0002</a>
3157RA0003	Narrativa audiovisual I	Desarrollo del marco conceptual y metodológico que permite analizar los procesos de significación. Reflexión sobre la comunicación visual y estudio de la naturaleza icónica. Definir los elementos didácticos y conceptuales que sirven para objetivar los problemas visuales que se debe plantear el artífice durante la lectura y confección del mensaje. Promover una actitud reflexiva y crítica con el objeto de generar en el alumno procesos de sensibilización	<a href="http://www.udg.edu/Guiadematricula/Diassenyassignatura/tabid/15700/Default.aspx?curs=2008&amp;codia=3157RA0003">http://www.udg.edu/Guiadematricula/Diassenyassignatura/tabid/15700/Default.aspx?curs=2008&amp;codia=3157RA0003</a>

3157RA0004	Sensibilización musical y tratamiento del sonido	visual. SENSIBILIZACIÓN MUSICAL: elaboración y estudio de documentos musicales vinculados a las partituras sonoras de las obras audiovisuales. Realización de las bandas sonoras para la aplicación de la multimedia. TRATAMIENTO DEL SONIDO: técnicas de producción y edición de sonido en realización audiovisual y documentos multimedia. Grabación del sonido directo e integración con documentos multimedia. Tecnología audiovisual. Grabación, codificación y transmisión de la imagen electrónica. Aprendizaje técnico y práctico de los equipos utilizados en la producción audiovisual. Tratamiento de la imagen. Uso de la cámara videográfica. Adquirir conocimientos básicos de fotografía videográfica. Grabación del sonido directo.	<a href="http://www.udg.edu/Guiadematricula/Di/ssenyassignatura/tabid/15700/Default.aspx?curs=2008&amp;codia=3157RA0004">http://www.udg.edu/Guiadematricula/Di/ssenyassignatura/tabid/15700/Default.aspx?curs=2008&amp;codia=3157RA0004</a>
3157RA0005	Tecnología audiovisual y tratamiento de la imagen	Alcanzar y entender las distintas herramientas técnicas y procesos teóricos y prácticos de la grabación, captura y edición de un vídeo para su posterior difusión en cualquier formato digital o analógico. Investigación y análisis de materiales documentales. Técnicas y procedimientos de investigación, estudio y escritura.	<a href="http://www.udg.edu/Guiadematricula/Di/ssenyassignatura/tabid/15700/Default.aspx?curs=2008&amp;codia=3157RA0005">http://www.udg.edu/Guiadematricula/Di/ssenyassignatura/tabid/15700/Default.aspx?curs=2008&amp;codia=3157RA0005</a>
3157RA0013	Producción y edición de vídeo I	Una introducción al diseño y maquetación de páginas web. Los alumnos aprenden a aplicar las nuevas tecnologías de la red y a integrar los medios dentro de la web.	<a href="http://www.udg.edu/Guiadematricula/Di/ssenyassignatura/tabid/15700/Default.aspx?curs=2008&amp;codia=3157RA0013">http://www.udg.edu/Guiadematricula/Di/ssenyassignatura/tabid/15700/Default.aspx?curs=2008&amp;codia=3157RA0013</a>
3157RA0007	Documentalismo	Adquirir los conocimientos y las metodologías necesarias para conocer el proceso de dirección y desarrollo de aplicaciones interactivas multimedia. En este espacio se determinan los puntos de partida, la ideación con su desarrollo creativo, el seguimiento y	<a href="http://www.udg.edu/Guiadematricula/Di/ssenyassignatura/tabid/15700/Default.aspx?curs=2008&amp;codia=3157RA0007">http://www.udg.edu/Guiadematricula/Di/ssenyassignatura/tabid/15700/Default.aspx?curs=2008&amp;codia=3157RA0007</a>
3157RA0008	Lenguajes de programación I		<a href="http://www.udg.edu/Guiadematricula/Di/ssenyassignatura/tabid/15700/Default.aspx?curs=2008&amp;codia=3157RA0008">http://www.udg.edu/Guiadematricula/Di/ssenyassignatura/tabid/15700/Default.aspx?curs=2008&amp;codia=3157RA0008</a>
3157RA0009	Dirección de proyectos I		<a href="http://www.udg.edu/Guiadematricula/Di/ssenyassignatura/tabid/15700/Default.aspx?curs=2008&amp;codia=3157RA0009">http://www.udg.edu/Guiadematricula/Di/ssenyassignatura/tabid/15700/Default.aspx?curs=2008&amp;codia=3157RA0009</a>

		la evaluación. No obstante, es proporcionando los recursos enfocados a la reflexión, ejecución, procedimientos y criterios de actuación. Para el desarrollo de los componentes conceptuales, teóricos y prácticos se plantea la escritura de un guión multimedia de viabilidad bajo la hipótesis de su realización profesional.	
3157RA0010	Gráfica audiovisual I	Dar a conocer las posibilidades de los productos audiovisuales en la red, estudiar propuestas interactivas actuales y aprender a utilizar el software Adobe Flash CS3.	<a href="http://www.udg.edu/Guiadematricula/Di/ssenyassignatura/tabid/15700/Default.aspx?curs=2008&amp;codia=3157RA0010">http://www.udg.edu/Guiadematricula/Di/ssenyassignatura/tabid/15700/Default.aspx?curs=2008&amp;codia=3157RA0010</a>
3157RA0011	Producción audiovisual	Estudio de las variables económicas a la hora de la realización de un proyecto. La dirección ejecutiva.	<a href="http://www.udg.edu/Guiadematricula/Di/ssenyassignatura/tabid/15700/Default.aspx?curs=2008&amp;codia=3157RA0011">http://www.udg.edu/Guiadematricula/Di/ssenyassignatura/tabid/15700/Default.aspx?curs=2008&amp;codia=3157RA0011</a>
3157RA0012	Narrativa audiovisual II	Ampliación de conocimientos de Narrativa Audiovisual I. El estudiante profundizará en los factores de la narración y los aplicará a la redacción de un guión literario.	<a href="http://www.udg.edu/Guiadematricula/Di/ssenyassignatura/tabid/15700/Default.aspx?curs=2008&amp;codia=3157RA0012">http://www.udg.edu/Guiadematricula/Di/ssenyassignatura/tabid/15700/Default.aspx?curs=2008&amp;codia=3157RA0012</a>
3157RA0006	Cultura y cine	Estudio de las relaciones que ha establecido el cine con las demás artes y con los movimientos sociales y políticos durante el siglo XX y principios del XXI.	<a href="http://www.udg.edu/Guiadematricula/Di/ssenyassignatura/tabid/15700/Default.aspx?curs=2008&amp;codia=3157RA0006">http://www.udg.edu/Guiadematricula/Di/ssenyassignatura/tabid/15700/Default.aspx?curs=2008&amp;codia=3157RA0006</a>
3157RA0014	Gráfica audiovisual II	Ampliación de Gráfica Audiovisual I. El estudiante llevará a la práctica con un proyecto real los conocimientos adquiridos en las asignaturas de Tratamiento Gráfico y Gráfica Audiovisual I.	<a href="http://www.udg.edu/Guiadematricula/Di/ssenyassignatura/tabid/15700/Default.aspx?curs=2008&amp;codia=3157RA0014">http://www.udg.edu/Guiadematricula/Di/ssenyassignatura/tabid/15700/Default.aspx?curs=2008&amp;codia=3157RA0014</a>
3157RA0015	Dirección de proyectos II	Ampliación de Dirección de Proyectos I. Aplicar metodologías para conjugar tareas multidisciplinarias al objeto de crear una aplicación interactiva multimedia de nivel profesional. Se determinan los criterios estéticos y el tratamiento formal del proyecto. No obstante, se proporcionan los recursos conceptuales, los procedimientos y criterios	<a href="http://www.udg.edu/Guiadematricula/Di/ssenyassignatura/tabid/15700/Default.aspx?curs=2008&amp;codia=3157RA0015">http://www.udg.edu/Guiadematricula/Di/ssenyassignatura/tabid/15700/Default.aspx?curs=2008&amp;codia=3157RA0015</a>

3157RA0016	Producción y edición de vídeo II	de actuación para garantizar los objetivos de realización y producción. Se contempla la transferencia de conocimientos y protocolos vinculados con la producción cinematográfica, videográfica y multimedia. Ampliación de Edición y Producción de Vídeo I. El estudiante llevará a la práctica con un proyecto real los conocimientos adquiridos en Producción y Edición de Vídeo I.	<a href="http://www.udg.edu/Guiadematricula/Diassenyassignatura/tabid/15700/Default.aspx?curs=2008&amp;codia=3157RA0016">http://www.udg.edu/Guiadematricula/Diassenyassignatura/tabid/15700/Default.aspx?curs=2008&amp;codia=3157RA0016</a>
3157RA0019	Imagen de síntesis I	Creación de imágenes en 3D y animación, elaboraciones para procedimientos infográficos.	<a href="http://www.udg.edu/Guiadematricula/Diassenyassignatura/tabid/15700/Default.aspx?curs=2008&amp;codia=3157RA0019">http://www.udg.edu/Guiadematricula/Diassenyassignatura/tabid/15700/Default.aspx?curs=2008&amp;codia=3157RA0019</a>
3157RA0020	Imagen de síntesis II	Se hablará de cómo dar realismo a nuestras escenas modeladas en 3D, aplicando materiales, texturas y una iluminación adecuada al entorno. También se hará una introducción a la animación en 3D creando sencillas animaciones, en las que una de las finalidades podría ser la integración en imagen real.	<a href="http://www.udg.edu/Guiadematricula/Diassenyassignatura/tabid/15700/Default.aspx?curs=2008&amp;codia=3157RA0020">http://www.udg.edu/Guiadematricula/Diassenyassignatura/tabid/15700/Default.aspx?curs=2008&amp;codia=3157RA0020</a>
3157RA0021	Marketing	Introducción generalista al marketing con el fin de que el futuro profesional sea capaz de comercializar los proyectos que realice. Se estudiarán específicamente las nuevas posibilidades que se abren al marketing a la hora de comunicar aprovechando las tecnologías de la información.	<a href="http://www.udg.edu/Guiadematricula/Diassenyassignatura/tabid/15700/Default.aspx?curs=2008&amp;codia=3157RA0021">http://www.udg.edu/Guiadematricula/Diassenyassignatura/tabid/15700/Default.aspx?curs=2008&amp;codia=3157RA0021</a>
3157RA0026	Cultura visual	Cultura Visual es una asignatura de presente, diacrónica e incremental. Con la mirada puesta en el periodo comprendido entre 1990 y 2006, aproximadamente. El principal objetivo es entrar en contacto directo con el hecho visual. El alumno debe consumir cultura visual. Por otra parte, hay que digerir estos contenidos y obtener un mínimo criterio de análisis y crítica en	<a href="http://www.udg.edu/Guiadematricula/Diassenyassignatura/tabid/15700/Default.aspx?curs=2008&amp;codia=3157RA0026">http://www.udg.edu/Guiadematricula/Diassenyassignatura/tabid/15700/Default.aspx?curs=2008&amp;codia=3157RA0026</a>

		función del programa de la asignatura.	
3157RA0028	Edición de sonido II	Técnicas de edición y posproducción de sonido	<a href="http://www.udg.edu/Guiadematricula/Diassenyassignatura/tabid/15700/Default.aspx?curs=2008&amp;codia=3157RA0028">http://www.udg.edu/Guiadematricula/Diassenyassignatura/tabid/15700/Default.aspx?curs=2008&amp;codia=3157RA0028</a>
3157RA0018	Lenguajes de programación II	Lenguaje de programación de objetos.	<a href="http://www.udg.edu/Guiadematricula/Diassenyassignatura/tabid/15700/Default.aspx?curs=2010&amp;codia=3157RA0018">http://www.udg.edu/Guiadematricula/Diassenyassignatura/tabid/15700/Default.aspx?curs=2010&amp;codia=3157RA0018</a>
3157RA0029	Técnicas de expresión audiovisual	Taller de dirección de actores y dirección de fotografía.	<a href="http://www.udg.edu/Guiadematricula/Diassenyassignatura/tabid/15700/Default.aspx?curs=2010&amp;codia=3157RA0029">http://www.udg.edu/Guiadematricula/Diassenyassignatura/tabid/15700/Default.aspx?curs=2010&amp;codia=3157RA0029</a>

## Annex 1 – Descripció de les assignatures del títol propi del GRAM

**TRACTAMENT GRÀFIC (3157RA0001)**

---

**Índex**

- Dades generals
- Grups
- Competències
- Continguts
- Activitats
- Bibliografia
- Avaluació i qualificació
- Observacions

***Dades generals***

---

- Curs acadèmic: 2010
- Descripció: Introducció a l'utilització de les eines necessàries per poder crear un entorn gràfic en les diferents realitzacions multimèdia
- Crèdits: 9
- Idioma principal de les classes: Català
- S'utilitza oralment la llengua anglesa en l'assignatura: Gens (0%)
- S'utilitzen documents en llengua anglesa: Poc (25%)

***Grups***

---

**GRUP A**

Durada: Anual

Professorat:

Horaris:

Activitat	Grup de classe	Horari	Aula
-----------	----------------	--------	------

***Competències***

---

Altres competències:

1. Dissenyar solucions gràfiques d'estil propi o bé desenvolupar-les a partir de les demandes de tercers o dels requisits de mercat
2. Aprendre els conceptes bàsics del disseny i la comunicació visual
3. Utilitzar l'enginy i la creativitat per trobar solucions adequades a problemes inèdits

#### 4. Conèixer i aplicar el programari de disseny, disseny interactiu, so i vídeo digital



### Continguts

---

#### 1. Photoshop CS3

- 1.1. Entorn de treball: introducció, fonaments; eines i panels.
- 1.2. Documents: obrir i guardar arxius; nous documents; resolució de les imatges i modes de color.
- 1.3. Eina d'il·lustració: eines bàsiques de dibuix i selecció, opcions d'aquestes eines, pinzells, colors i capes.
- 1.4. Laboratori en color: modes de color, ajustar imatges, nivells i corbes, variacions i d'altres.
- 1.5. Retoc i preparació d'imatges: resolució i formats, filtres i especials, reconstruir i reinventar parts de les imatges, enquadrar imatges.
- 1.6. Creació d'originals: organitzar la il·lustració, capes, blocs de text; comparativa amb Illustrator; generar recursos per a web i multimèdia.
- 1.7. Calibrar i escanejar: dispositius i possibilitats per calibrar, escanejar i capturar imatges. Photoshop i la web: recursos, optimització de gràfics i d'arxius, ajustar qualitat en web; modes de color específics, automatitzar tasques, accions i droplets.
- 1.8. Imageready: animacions en format gif.

#### 2. Illustrator

- 2.1. Entorn de treball: introducció, fonaments; eines, panels i inspectors.
- 2.2. Documents: obrir, guardar; crear documents, crear plantilles i importar imatges.
- 2.3. Projectes: configurar el document i la informació; eines necessàries.
- 2.4. Dibuix d'objectes: eines bàsiques de dibuix, atributs gràfics; traçats i punts.
- 2.5. Edició de traçats: inspectors; dibuix amb ploma i corbes Bézier.
- 2.6. Color: teoria bàsica del color, modes de color; crear i administrar el color; gestió del color per a web i per impressió.
- 2.7. Modificació d'elements: tallar, dividir i unir traçats; aplicar transformacions a traçats i punts.
- 2.8. Organitzar la il·lustració: agrupar, alinear i còmput numèric; capes i estils.
- 2.9. Incloure text: blocs de text, vinculació de blocs; edició de text; unir text a traçats; traçar el text.

#### 3. Disseny Gràfic

- 3.1. Coneixements bàsics de disseny gràfic i disseny multimèdia.
- 3.2. El color i la composició.
- 3.3. Tipografia.
- 3.4. Com imprimir? Coneixements sobre pre-impressió i impressió professional.
- 3.5. Creativitat bàsica.
- 3.6. Sistemes de presentació d'un projecte gràfic.
- 3.7. Iniciar projectes: configurar el document; entendre Photoshop com a eina per il·lustrar, com a laboratori en color, per retocar i preparar imatges, i per generar originals i recursos gràfics.

### Activitats

---

Tipus d'activitat	Hores amb profes sor	Hores sense profes sor	Total
Classes pràctiques	60	0	60
Elaboració de treballs	0	12	12
Prova d'avaluació	4	0	4
<b>TOTAL</b>	<b>64</b>	<b>12</b>	<b>76</b>



### Bibliografia

---

- "Belio Magazine". Madrid: Belio S.C..

- “Arte y diseño, por ordenador”. Barcelona: MC Editores.



---

### Avaluació i qualificació

---

#### Activitats d'avaluació

Descripció de l'activitat	Avaluació de l'activitat	%
---------------------------	--------------------------	---

#### Qualificació

##### Q1

- Treball de curs (3 exercicis pràctics).... un 40%
- Exàmens finals de semestre.... un 60%

##### Q2

- Treball de curs (3 exercicis pràctics).... un 15%
- (1 treball de final d'assignatura).... un 30%
- Exàmens finals de semestre.... un 55%

#### Observacions

Viure plenament.  
Cercar la felicitat constantment.  
Evitar la crítica gratuïta.  
Humilitat.

---

## COMPUTADORS (3157RA0002)

---

### Índex

- Dades generals
- Grups
- Competències
- Continguts
- Activitats
- Bibliografia
- Avaluació i qualificació
- Observacions

### Dades generals

---

- **Curs acadèmic:** 2010
- **Descripció:** Una introducció als medis que s'utilitzen per poder realitzar les diferents aplicacions. Els alumnes aprenen com funciona la tecnologia
- **Crèdits:** 9
- **Idioma principal de les classes:** Català
- **S'utilitza oralment la llengua anglesa en l'assignatura:** Gens (0%)
- **S'utilitzen documents en llengua anglesa:** Poc (25%)



### Grups

---

#### GRUP A

Durada: Anual

Professorat:

Horaris:

Activitat	Grup de classe	Horari	Aula
-----------	----------------	--------	------



### Competències

---

#### Altres competències:

1. Adquirir el domini de l'ofimàtica i la funció dels components del maquinari i les estructures de xarxa, assolint també l'autonomia necessària davant de problemes tècnics quotidians.
2. Introduir a l'alumne en el món de la informàtica des d'una vessant pràctica i senzilla.
3. Saber elegir l'equip necessari per les seves aplicacions o realitzacions.
4. Aprendre el concepte de sistema operatiu i poder solucionar els possibles problemes.
5. tractar l'ordinador com a eina per poder actuar amb elements externs, ja sigui directament o mitjançant un protocol.
6. Assentar les bases per poder entendre les millores tecnològiques que es van succeint.
7. Aprendre a progressar en un món que evoluciona constantment.

## 8. Interactuar amb el món real



### Continguts

---

1. Programari. Windows
  - 1.1. La interfície. Configuració.
  - 1.2. Explorador de windows.
  - 1.3. Registre de windows.
  - 1.4. Panell de control.
  - 1.5. Eines administratives.
  - 1.6. Ajuda de windows.
  - 1.7. Virus i antivirus.
  - 1.8. Gravació CD/DVD
2. Programari. Word 2003
  - 2.1. Format caràcter i paràgraf.
  - 2.2. Ortografia i gramàtica.
  - 2.3. Disseny pàgina.
  - 2.4. Taules.
  - 2.5. Estils.
  - 2.6. Plantilles.
  - 2.7. Imatges i gràfics.
  - 2.8. Impressió (creació pdf).
  - 2.9. Combinar correspondència.
  - 2.10. Esquemes.
  - 2.11. Documents mestres.
  - 2.12. Crear taules de continguts, d'il·lustracions, ...
  - 2.13. Notes, marcadors i referències creuades.
  - 2.14. Compatir documents.
  - 2.15. Organigrames i diagrames.
  - 2.16. Macros.
3. Programari. Excel 2003.
  - 3.1. Fórmules i funcions.
  - 3.2. Cel·les. Manipulació.
  - 3.3. Canvis d'estructura.
  - 3.4. Inserir i eliminar elements.
  - 3.5. Ortografia.
  - 3.6. Impressió (crear pdf).
  - 3.7. Gràfics.
  - 3.8. Imatges.
  - 3.9. Esquemes i vistes.
  - 3.10. Importar dades.
  - 3.11. Llistes de dades.
  - 3.12. Taules dinàmiques.
  - 3.13. Macros.
4. Programari. Powerpoint 2003.
  - 4.1. Crear una presentació.
  - 4.2. Vistes i diapositives.
  - 4.3. Objectes i barra de dibuix.
  - 4.4. Textos i taules.
  - 4.5. Gràfics i organigrames.

- 4.6. Inserir so i pel·lícules.
- 4.7. Animacions i transicions.
  
- 5. Programari. Access 2003.
  - 5.1. Elements bàsics.
  - 5.2. Crear, obrir i modificar una base de dades.
  - 5.3. Crear i modificar una taula de dades.
  - 5.4. Propietats dels camps.
  - 5.5. Relacions.
  - 5.6. Consultes.
  - 5.7. Consultes resum.
  - 5.8. Consultes de referències creuades.
  - 5.9. Consultes d'acció.
  - 5.10. Formularis.
  - 5.11. Informes.
  - 5.12. Controls de formularis i d'informes.
  - 5.13. Macros.
  - 5.14. Eines d'access.
  - 5.15. Importar i exportar dades.
  
- 6. Maquinari. L'ordinador.
  - 6.1. Processadors.
  - 6.2. Placa mare.
  - 6.3. Font d'alimentació.
  - 6.4. Memòria.
  - 6.5. Tarja gràfica.
  - 6.6. Tarja de so.
  - 6.7. Ports.
  
- 7. Maquinari. Dispositius de emmagatzematge.
  - 7.1. Disquet.
  - 7.2. Disc dur.
  - 7.3. CD/DVD.
  - 7.4. Pendrive.
  - 7.5. Targes de memòria.
  
- 8. Maquinari. Perifèrics.
  - 8.1. Teclat i rata.
  - 8.2. Monitor.
  - 8.3. Impressores, escàners i webcams.
  - 8.4. Mòdems.
  
- 9. Connexions.
  - 9.1. Targes de xarxa.
  - 9.2. Configuració d'una xarxa.
  - 9.3. FTP i HTTP
  
- 10. Internet.
  - 10.1. Configuració d'internet.
  - 10.2. Navegadors, cercadors, correu, ...
  - 10.3. Seguretat.
  - 10.4. Web 2.0.
  - 10.5. Els Blogs, fotologs, ...
  
- 11. Introducció a la programació
  - 11.1. Algoritmes i eines de programació.

- 11.2. Programació estructurada.
- 11.3. Programació orientada a objectes.
- 11.4. Metodologia de la programació
- 11.5. Especificacions dels llenguatges

### Activitats

Tipus d'activitat	Hores amb professor	Hores sense professor	Total
Classes expositives	30	35	65
Classes participatives	54	35	89
Prova d'avaluació	6	20	26
<b>TOTAL</b>	<b>90</b>	<b>90</b>	<b>180</b>

### Bibliografia

- Martín, José Maria (2000). *Hardware microinformàtic. Viaje a las profundidades del Pc.*. Barcelona: Ra-Ma.
- Egging T., Frater H. (2000). *Ampliar, reparar y configurar su PC*. Marcombo.
- *Microsoft Windows XP Professional, : curso oficial de certificación MCSE (DL 2002)*. Madrid [etc.]: McGraw-Hill. Catàleg 
- Microsoft (2007). *ayuda y soporte técnico*. Recuperat 10/07/2007, a <http://support.microsoft.com/ph/2488>
- Joyanes, Luis (2008). *Fundamentos de programación. Algoritmos, estructura de datos y objetos (Quarta)*. Mc Graw Hill.



### Avaluació i qualificació

Activitats d'avaluació	Avaluació de l'activitat	%
DESCRIPCIÓ DE L'ACTIVITAT	Avaluació dels temes tractats. Contestar per escrit o a l'ordinador.	
CONTROLS DE SEGUIMENT		

### Qualificació

La nota serà la mitjana de 4 treballs, sempre que la nota del treball sigui superior a 4 es farà mitjana.

Si la mitjana no supera l'aprovat, s'haurà d'anar a una prova final.

## NARRATIVA AUDIOVISUAL I (3157RA0003)

---

### Índex

- Dades generals
- Grups
- Competències
- Continguts
- Activitats
- Bibliografia
- Avaluació i qualificació
- Observacions

### Dades generals

---

- **Curs acadèmic:** 2010
- **Descripció:** Desenvolupament del marc conceptual i metodològic que permet analitzar els processos de significació.  
Reflexió sobre la comunicació visual i estudi de la naturalesa icònica.  
Definir els elements didàctics i conceptuals que serveixin per a objectivar els problemes visuals que s'ha de plantejar l'artífex durant la lectura i confecció del missatge.  
Promoure una actitud reflexiva i crítica amb l'objectiu de generar en l'alumne processos de sensibilització visual.
- **Crèdits:** 9
- **Idioma principal de les classes:** Català
- **S'utilitza oralment la llengua anglesa en l'assignatura:** Gens (0%)
- **S'utilitzen documents en llengua anglesa:** Gens (0%)



### Grups

---

#### GRUP A

Durada: Anual

Professorat:

Horaris:

Activitat	Grup de classe	Horari	Aula
-----------	----------------	--------	------



### Competències

---

#### Altres competències:

1. I5. Aplicar els fonaments del llenguatge i la sintaxi visual com a recurs per obtenir els propis resultats narratius i formals. Articular aspectes conceptuals clau per al control i l'ús acurat de recursos expressius en entorns audiovisuals (tant lineals com interactius)
2. I5.1. Analitzar les diverses possibilitats expressives d'un mateix contingut mitjançant la representació

3. I5.2. Elaborar i aplicar les variacions dels aspectes i continguts formals en relació amb un mateix significat d'identitat
4. I5.3. Aplicar els elements necessaris per poder abordar críticament la imatge visual i/o acústica, mitjançant l'anàlisi de les formes i els seus rols en el procés de comunicació
5. I5.4. Analitzar i explicitar organitzadament els valors formals i semàntics de la imatge en la representació
6. I5.5. Identificar els principals elements conceptuals, sintàctics i morfològics de l'alfabet audiovisual
7. I5.6. Raonar l'ús reflexiu dels codis i llenguatge exercitant les habilitats per produir continguts
8. I5.7. Ser capaç de cercar els propis recursos expressius per a la construcció de missatges audiovisuals
9. C12. Desenvolupar la capacitat d'anàlisi, de síntesi i de judici crític



## Continguts

---

1. El "llenguatge" de la imatge.
  - 1.1. Semiòtica i narrativa audiovisual.
  - 1.2. Procés de creació i transmissió de continguts visuals.
  - 1.3. Glossari general. Icona, signe, codi...
  - 1.4. Artífex. Gènesi de la idea.
  - 1.5. Operació formativa. Execució de la forma.
  - 1.6. Obra. Estructura formal. Significant i significat.
  - 1.7. Missatge visual. Llenguatge icònic.
  - 1.8. Percepció. Procés formatiu i estructural.
  - 1.9. Receptor. Context icònic i hàbits perceptius.
2. Anàlisi de la imatge.
  - 2.1. Estructura del llenguatge icònic.
  - 2.2. El factor cromatològic, configuratiu, compositiu, iconogràfic i iconològic.
3. Estudi de la composició en la imatge.
  - 3.1. Elements morfològics i funció formal.
  - 3.2. El color. El punt. La línia.
  - 3.3. El pla. La forma. La textura.
  - 3.4. El ritme. La tensió. La grandària.
  - 3.5. L'escala. La proporció. El format.
4. Components audiovisuals.
  - 4.1. Anàlisi dels components audiovisuals.
  - 4.2. Codis visuals. Iconocitat.
  - 4.3. Codis visuals. Referents fotogràfics.
  - 4.4. Codis visuals. Mobilitat.
  - 4.5. Codis gràfics.
  - 4.6. Codis sonors.
  - 4.7. Codis sintàctics o de muntatge.

## Activitats

Tipus d'activitat	Hores amb profess	Hores sense profess	Total
-------------------	-------------------	---------------------	-------

	or	or	
Anàlisi / estudi de casos	6	20	26
Classes expositives	45	30	75
Classes pràctiques	9	0	9
Elaboració de treballs	12	39	51
Prova d'avaluació	4	9	13
Simulacions	3	30	33
Visionat/audició de documents	11	12	23
<b>TOTAL</b>	<b>90</b>	<b>140</b>	<b>230</b>

## Bibliografia

- JUSTO VILLAFANE / NORBERTO MÍNGUEZ (2002). *Principios de teoría general de la imagen*. Ediciones Pirámide .
- DONDIS, D.A. (1995). *La sintaxis de la imagen*. Barcelona : Gustavo Gil.
- RUDOLF ARNHEIM. (1992). *Arte y percepción visual*. Madrid : Alianza Editorial. .
- JORDI BALLÓ (2000). *Les imatges del silenci* (Colecció Argumentos). Barcelona : Editorial anagrama.
- PAUL ZELANSKI / MARY PAT FISHER (2001). *Color*. H.Blume .
- ÁUREA ORTIZ / MARÍA JESÚS PIQUERAS (1995). *La pintura en el cine*. Barcelona : Paidós Studio.
- UMBERTO ECO (1978). *La estructura ausente, introducción a la semiótica*. Barcelona : Editorial Lumen.
- DAVID BORDWELL, KRISTIN THOMPSON (1995). *El arte cinematográfico. Una introducción*. Ediciones Paidos .



## Avaluació i qualificació

Activitats d'avaluació		
Descripció de l'activitat	Avaluació de l'activitat	%
Primer examen parcial (febrer)	Es valoren les competències relacionades amb els continguts "llenguatge" de la imatge i Anàlisi de la imatge".	25
Segon examen parcial (juny)	Es valoren les competències relacionades amb els continguts "Estudi de la composició en la imatge i Components audiovisuals".	25
Classes participatives.		
Exposició des estudiants Seguiment amb exercicis.	Els recursos expressius per a la construcció dels missatges audiovisuals	10
Elaboració de treballs.		
Realitza entorn a un objecte tridimensional una intervenció reflexiva	Anàlisi de les possibilitats expressives segons tipologies icòniques	6

relacionada amb les tipologies icòniques.  
Crea les corresponents representacions de l'objecte seleccionat mitjançant una gradual subtracció dels seus referents icònics fins arribar a la màxima representació abstracta del mateix.

Realitza la lectura i interpretació d'una imatge pictòrica atenent a la metodologia d'anàlisi desenvolupada en la sessió docent. Aplicar els procediments d'estudi formal fent ús d'una representació gràfica que il·lustri les característiques més rellevants.

Anàlisi dels valors formals i semàntics de la imatge en la representació. 6

Desenvolupar l'anàlisi sobre una imatge d'àmbit publicitari aplicant els corresponents procediments d'estudi formal i semàntic.

Aplicar els procediments d'anàlisi relacionats amb: iconosintaxis, cromatològic, configuratiu, compositiu, iconogràfic i iconològic. 6

Aplicació pràctica de diverses variables relacionades amb la interrelació harmònica del color. Identificar i diferenciar diverses obres pictòriques destacant els valors cromàtics i harmònics de les mateixes.

Identificar i raonar l'ús reflexiu dels codis cromàtics. 6

Identificar i diferenciar els diversos fonaments de la composició mitjançant la recerca d'obres que il·lustri les seves característiques.

Identificar els principals elements de la composició. 6

Realitzar una posada en escena portadora de significats vinculats amb emocions i/o sentiments personals.

Creativitat, escriptura i expressió. 10

### Qualificació

L'avaluació es fonamenta en:

- la realització de 6 treballs pràctics desenvolupats al llarg del curs
- dos exàmens mitjançant prova escrita
- la participació en les classes i la realització d'exercicis informals

La nota final de curs està formada per dos parcials, cada parcial haurà de tenir una nota superior o igual a 4 per a poder fer mitja amb els treballs pràctics.

Es rebutjaran els treballs més enllà de l'hora i data de lliurament acordada.

La puntuació màxima dels treballs computa sobre una nota de 8 punts.

La puntuació global de l'assignatura es computa sobre una nota total de 10 punts.

Els exercicis informals influeixen en la valoració de l'apartat actitudinal. Aquests exercicis esdevenen amb relació a les actituds d'atenció i evolució de l'aprenentatge en les sessions docents.

En la segona convocatòria (examen de recuperació) la nota màxima serà d'un 5.

Les preguntes de l'examen fan referència a qüestions rellevants i bàsiques referides a l'aprenentatge de la narrativa audiovisual. Són preguntes concretes, que

requereixen tenir coneixement teòric del tema. Es valora el grau de precisió i de síntesi de la resposta.

La nota final respon a la ponderació entre les següents variables:

Examen final Avaluació 50%

Treballs Pràctics. Avaluació 40%

Actitud i assistència a classe. Avaluació 10 %

### **Observacions**

Per a afavorir la connexió entre els continguts teòrics és subministrarà material complementari de reforç, articles en pdf, imatges i documents videogràfics.

En les sessions teòriques de l'assignatura, s'utilitzarà la lliçó expositiva per a revisar els continguts teòrics i donar les indicacions sobre la seva importància i la corresponent aplicació pràctica.

L'aplicació pràctica sobre determinats continguts serà reforçada mitjançant els exercicis o treballs que s'aniran proposant per a cada tema i que serà abordat de forma individual o per grup segons el cas.

Donada les característiques de l'alumnat, considerem important involucrar-lo en el desenvolupament de diferents accions comunicatives mitjançant presentacions públiques. Això enriqueix el desenvolupament de l'assignatura, permetrà aclarir o comentar diferents aspectes del contingut i servirà, també al professorat, d'avaluació de l'estratègia que s'està seguint.

---

## SENSIBILITZACIÓ MUSICAL I TRACTAMENT DEL SÓ (3157RA0004)

---

### Índex

- Dades generals
- Grups
- Competències
- Continguts
- Activitats
- Bibliografia
- Avaluació i qualificació
- Observacions
- Assignatures recomanades

### Dades generals

---

- **Curs acadèmic:** 2010
- **Descripció:** SENSIBILITZACIÓ MUSICAL: Elaboració i estudi de documents musicals vinculats a les partitures sonores de les obres audiovisuals. Realització de les bandes sonores per l'aplicació de la multimèdia.  
TRACTAMENT DEL SÓ:  
Tècniques de producció y edició de só en realització audiovisual i documents multimedia. Enregistrament del só directe e integració amb documents multimedia.
- **Crèdits:** 9
- **Idioma principal de les classes:** Català
- **S'utilitza oralment la llengua anglesa en l'assignatura:** Poc (25%)
- **S'utilitzen documents en llengua anglesa:** Indistintament (50%)



### Grups

---

#### GRUP A

Durada: Anual

Professorat:

Horaris:

Activitat	Grup de classe	Horari	Aula
-----------	----------------	--------	------

### Competències

---

#### Altres competències:

1. Interpretar la relació que s'ha establert entre la cultura i el cinema al llarg de la història, identificant les principals tendències de la creació cinematogràfica
2. Llegir, comprendre i comentar textos científics
3. Comunicar-se de manera efectiva oralment i per escrit
4. Analitzar situacions complexes i dissenyar estratègies per resoldre-les
5. Avaluat la pròpia activitat i el propi aprenentatge i elaborar estratègies per millorar-los

6. Desenvolupar la capacitat d'anàlisi, de síntesi i de judici crític
7. Mostrar sensibilitat vers la diversitat d'opinions, pràctiques i formes de vida
8. Analitzar la sostenibilitat de les pròpies propostes i actuacions
9. Analitzar les característiques socioculturals del propi àmbit disciplinari i personal per tenir-les en compte de manera constructiva
10. Analitzar i valorar diversitat de composicions musicals cinematogràfiques
11. Utilitzar diferent equipament audiovisual per realitzar els processos de captura, muntatge, edició, disseny i reproducció d'imatge i so per al seu ús posterior en qualsevol format i mitjà digital o analògic.
12. Conèixer i aplicar el programari de disseny, disseny interactiu, so i vídeo digital.



## Continguts

---

### 1. INTRODUCCIÓ

- 1.1. La música en el cinema.
- 1.2. Estudi de les relacions entre música i cinema.
- 1.3. La narrativa musical cinematogràfica.
- 1.4. Aprenentatge dels elements narratius bàsics de la composició per al cinema.

### 2. CARACTERÍSTIQUES.

- 2.1. Introducció a la música cinematogràfica.
- 2.2. Aproximació a la matèria des de la observació de diferents exemples i la exposició de les bases teòriques essencials.
- 2.3. La música com a part del context del film.
- 2.4. La música com a part inel.ludible en la narrativa cinematogràfica i audiovisual.
- 2.5. La música aplicada.
- 2.6. La transformació i manifestació de la música en el cinema.
- 2.7. La realitat i la ficció.
- 2.8. La imaginació visual estimulada.
- 2.9. Les reaccions psicològiques dels espectadors/oïents.
- 2.10. Els reflejes emocionals dictats per la ment.

### 3. DEFINICIONS.

- 3.1. La música cinematogràfica com a part evolutiva de la necessitat del suport musical en tots els aspectes de creació dramàtica.
- 3.2. La música argumental.
- 3.3. La música programàtica.
- 3.4. La música descriptiva.
- 3.5. La música cinematogràfica.
- 3.6. La música adaptada.
- 3.7. La música diegètica.
- 3.8. La valoració d'art aplicat.

### 4. CONCEPTES.

- 4.1. Elements importants per a valorar el paper de la música en el àmbit audiovisual. Imprevist.
- 4.2. La continuïtat.
- 4.3. La sincronització.
- 4.4. El silenci musical.

### 5. TÈCNiques.

- 5.1. Recursos en la creació de la composició cinematogràfica.
- 5.2. Creació d'una atmosfera adequada.

- 5.3. La música com a font de idees dramàtiques.
  - 5.4. Les manifestacions i els recursos.
  - 5.5. La informació intel·lectual i emocional.
  - 5.6. Les imatges musicals i les imatges sonores.
  - 5.7. La simbologia so / instrument.
  - 5.8. La orquestració.
  - 5.9. El contrapunt paral·lel.
  - 5.10. El leitmotiv.
  - 5.11. El contrapunt audiovisual.
6. PERCEPCIÓ I ANÀLISI.
- 6.1. Bases de la valoració i la eficàcia del element musical cinematogràfic.
  - 6.2. Anàlisi del factor "lògica musical/lògica cinematogràfica".
  - 6.3. La funcionalitat i la narrativa.
  - 6.4. Les idees temàtiques de la música i els efectes sonors.
  - 6.5. Els colors i la fraseologia orquestrals.
7. HISTÒRIA I EVOLUCIÓ.
- 7.1. Aproximació als aspectes més importants de la història i la evolució de la música cinematogràfica
8. AUTORS.
- 8.1. Breu repàs als noms més significatius de la música cinematogràfica, classificats segons la evolució.
  - 8.2. Pioners. Clàssics. Innovadors. Neoclàssics. Noves generacions.
9. TERMINOLOGIA.
- 9.1. El vocabulari especialitzat, habitual i essencial en l'àmbit de la composició musical cinematogràfica i molt important en les parts analítiques.
  - 9.2. Banda sonora / Soundtrack. Film Scoring. Mickey mousing. Bloc / Cue. Streamer. Click Track. Background music / Música de fondo. Source music / Música de pantalla. Score. Spotting. Temp track. Overscore / Underscore.
10. OBRES DE REFERÈNCIA.
- 10.1. Pel·lícules amb composicions musicals significatives.
11. COMPOSITORS DE REFERÈNCIA.
- 11.1. Músics significatius i importants dintre la evolució de la composició cinematogràfica.
12. TRACTAMENT DEL SO.
- 12.1. El so. Conceptes bàsics
  - 12.2. Àudio analògic i digital
13. ENREGISTRAMENT SONOR
- 13.1. Tipus de microfonia i grabadors
  - 13.2. Grabacions en rodatges
14. EDICIÓ AMB CUBASE SX
- 14.1. Iniciació al programa
  - 14.2. Mètodes de grabació en estudi
  - 14.3. Edició i manipulació d'àudio
  - 14.4. Efectes sonors i VST
  - 14.5. La mescla. Equalització, compressió, volum, panoràmica i automatització.
15. MIDI, controladors i VST'i
- 15.1. Producció musical
  - 15.2. Integració de pistes d'àudio, midi, grups, canals d'efecte, insercions i envios.

15.3. Automatitzacions i control de dispositius

16. PRODUCCIÓ D'UNA BANDA SONORA EN SINCRONIA AMB UN VÍDEO

16.1. Configuració del projecte

16.2. Creació de marcadors i adaptació dels tempos

17. MESCLA I MASTERITZACIÓ

17.1. Concepte de mescla. Volum, panoràmiques i automatitzacions

17.2. La masterització formats professionals i comprimits.

### Activitats

Tipus d'activitat	Hores amb professor	Hores sense professor	Total
Anàlisi / estudi de casos	0	8	8
Classes expositives	30	0	30
Classes participatives	15	5	20
Prova d'avaluació	0	2	2
<b>TOTAL</b>	<b>45</b>	<b>15</b>	<b>60</b>



### Bibliografia

- Mark Russell i James Young (2001). *BANDAS SONORAS Cine*. Océano Grupo Editorial.
- Theodor W. Adorno i Hanns Eisler (1981). *EL CINE Y LA MÚSICA* (2ª). Editorial Fundamentos.
- Michel Chion (1997). *LA MÚSICA EN EL CINE*. Paidós Comunicación.
- *Equipos de sonido* (1967). xx.
- *Síntesis y Muestreo* (1989) (IORTV). IORTV.
- *EL USO DE LOS MICROFONOS* (1998). IORTV.
- Francis Rumsey i Tim McCormick (2003). *Sonido y grabación. Introducción a las técnicas sonoras*. IORTV.



### Avaluació i qualificació

Activitats d'avaluació		
Descripció de l'activitat	Avaluació de l'activitat	%
Teoria		
Anàlisi		
Exercicis		
Exàmen		

### Qualificació

### SENSIBILITZACIÓ MUSICAL

No hi hauran exàmens parcials. Els criteris d'avaluació són els següents:

- Exàmen: 30%
- Exercicis o treballs pràctics: 50%
- Assistència: 20%

### TRACTAMENT DEL SO

No hi hauran exàmens parcials. Els criteris d'avaluació són els següents:

- Examen teoric: 40%
- Exercicis practics: 50%
- Asistencia: 10%

### Observacions

---

Para profundizar en técnicas mas avanzadas de postproduccion de sonido e informatica musical se recomienda al alumno matricularse en la asignatura optativa de Edició de Só II.



### Assignatures recomanades

---

1. EDICIÓ DE SO II

## TECNOLOGIA AUDIOVISUAL I TRACTAMENT DE L'IMATGE (3157RA0005)

---

### Índex

- Dades generals
- Grups
- Competències
- Continguts
- Activitats
- Bibliografia
- Avaluació i qualificació
- Observacions

### Dades generals

---

- **Curs acadèmic:** 2010
- **Descripció:** Tecnologia audiovisual.  
Enregistrament, codificació i transmissió de l'imatge electrònica. Aprenentatge tècnic i pràctic dels equips utilitzats en la producció audiovisual
  
- Tractament de la imatge.  
Us de la càmera videogràfica. Adquirir coneixements bàsics de fotografia videogràfica.  
Enregistrament del so directe.
  
- **Crèdits:** 9
- **Idioma principal de les classes:** Català
- **S'utilitza oralment la llengua anglesa en l'assignatura:** Gens (0%)
- **S'utilitzen documents en llengua anglesa:** Poc (25%)



### Grups

---

#### GRUP A

Durada: Anual

Professorat:

Horaris:

Activitat	Grup de classe	Horari	Aula
-----------	----------------	--------	------



### Competències

---

#### Altres competències:

1. Realitzar amb equipament audiovisual divers els processos d'enregistrament amb component sonor i il·luminar entorns bàsics.
2. Assolir la utilització d'una càmera videogràfica digital semiprofessional a nivell mitjà.
3. Adquirir uns coneixements bàsics de fotografia en vídeo.
4. Enregistrar el so directe des de càmera.

## Continguts

---

1. Tecnologia audiovisual. Naturalesa de la llum i formació de la imatge a). Introducció a un sistema de comunicació visual b). La llum i el color. Principis físics c). Formació de la imatge. Sistemes òptics
2. Tecnologia audiovisual. Fonaments de So a). Física del So. Generació, propagació i captació b). Propietats: amplitud, freqüència, intensitat c). Acústica d'espais d). Transductors: conceptes bàsics
3. Tecnologia audiovisual. La imatge electrònica a). Senyal de TV en blanc i negre b). Senyal de TV en color c). Senyals incorporats
4. Tecnologia audiovisual. Senyal analògic i digital a). Conceptes b). Conversions A/D i D/A c). Codificació i compressió d). Formats de vídeo digital (MPEG) e). Televisió digital (DVB) f). Televisió interactiva
5. Tecnologia audiovisual. Gravació del senyal de vídeo a). Formats analògics b). Formats digitals
6. Tecnologia audiovisual. Interconnexió d'equips d'àudio i vídeo a). Connexions d'àudio b). Connexions de vídeo c). Altres connexions
7. Tractament de la imatge. Senyal analògic / senyal digital, característiques, diferències i limitacions de cada senyal. Tipus de càmeres i formats, característiques, diferències i limitacions de cada format.
8. Tractament de la imatge. Utilització de la càmera en mà, posicions i ergonomia. Operativa de càmera I (Magnetoscopi), alimentació, bateria, cintes, TC, so i visor.
9. Tractament de la imatge. Operativa de càmera II (Càmera i objectiu), balanç de blancs, diafragma, objectiu, velocitat d'obturació i trípode.
10. Tractament de la imatge. El so i la càmera, tècniques d'enregistrament.
11. Tractament de la imatge. La composició, els tres terços – proporció àurea. Selecció de les imatges en l'escenari. Composició en moviment.
12. Tractament de la imatge. El pla, tipus de plans i aplicacions, posició i moviments de càmera. Valors del pla. Salt d'angulació. L'eix de mirada, continuïtat, salt d'eix.
13. Tractament de la imatge. Teoria del color, llum i color, llum natural – llum artificial, lluminositat i contrast, qualitats de la llum.
14. Tractament de la imatge. Il·luminació en interior.
15. Tractament de la imatge. Il·luminació en exterior.
16. Tractament de la imatge. Il·luminació de seqüència de ficció.
17. Tractament de la imatge. Rodatge del treball en equip.

## Activitats

Tipus d'activitat	Hores amb professor	Hores sense professor	Total
-------------------	---------------------	-----------------------	-------

Classes expositives	15	11	26
Classes participatives	3	1	4
Classes pràctiques	15	17	32
Elaboració de treballs	0	2	2
Treball en equip	10	16	26
<b>TOTAL</b>	<b>43</b>	<b>47</b>	<b>90</b>



## Bibliografia

- Francesc Tarrés Ruiz (2000). *Sistemas Audiovisuales. Televisión analógica i digital*. Barcelona: Edicions UPC.
- Clemente Tribaldos (1992). *Sonido Profesional*. Paraninfo.
- Paul A. Tipler (1996). *Física: Tomo 2*. Reverté.
- Gerald Millerson (1996). *Técnicas de realización y producción en televisión*. Madrid: Instituto Oficial de Radio Televisión Española.
- John Watkinson (1990). *El arte del vídeo digital*. Madrid: Instituto Oficial de Radio Televisión Española.
- *Televisió Digital Terrestre*. Recuperat , a [www.tdtcat.net](http://www.tdtcat.net)
- Emilio Pareja (1993). *Teoría i pràctica de la càmera de vídeo*. (1993). Barcelona: Íxia Llibres.
- Tomás Perales (1992). *Cámaras de vídeo* (1992). Madrid: Editorial Paraninfo.
- Gerald Millerson (1998). *Cómo utilizar la cámara de vídeo* (1998). Barcelona: Gedisa.
- Blain Brown (1997). *Iluminación en cine y televisión*. Andoain, Guipuzkoa: Escuela de cine y vídeo: Andoain, Guipuzkoa.
- H.Mario Raimondo Souto (1997). *Manual del cámara de cine y vídeo* (1997). Madrid: Ediciones Càtedra.
- Gerald Millerson (1998). *Iluminación para cine y televisión*. Madrid: Instituto Oficial de Radio Televisión Espanyola (IORTE).
- *Mas que vídeo*. Recuperat , a [www.masquevideo.com](http://www.masquevideo.com)
- *Ovide*. Recuperat , a [www.ovid.com](http://www.ovid.com)
- *Alta definició*. Recuperat , a [www.altadefinicion.info](http://www.altadefinicion.info)
- *Alta definició*. Recuperat , a [www.todosenalta.com](http://www.todosenalta.com)
- *Iluminació*. Recuperat , a [www.zeferino.com](http://www.zeferino.com)
- *Cintes*. Recuperat , a [www.cintex.es](http://www.cintex.es)
- *Service Vision*. Recuperat , a [www.servicevision.es](http://www.servicevision.es)



## Avaluació i qualificació

### Activitats d'avaluació

Descripció de l'activitat	Avaluació de l'activitat	%
A.- Càmera en mà (en interior)		
a. Pla fix d'una persona.	Forma part del 25% de la nota pràctica.	
b. Panoràmica de seguiment d'una persona en moviment.		
c. Panoràmica vertical d'una persona des		

de pla mig de peus fins a pla mig de cara.  
d. Pla general d'una persona fent zoom fins a primer pla de cara.  
e. Zoom out d'una persona des de primer pla de peus fins a persona a cos sencer.

A.- Càmera en mà (en exterior)

a. PM de seguiment d'una persona en moviment.

(repetir-lo augmentant la velocitat d'obturació i obrint el diafragma per ajustar la llum i obtenir un desenfoc del fons)

b. PM de seguiment d'una persona en moviment.

(repetir-lo augmentant la velocitat d'obturació al màxim i ajustant el diafragma)

B.- Càmera en trípode (en interior)

c. PM d'un objecte en contrallum amb una finestra en automàtic.

(repetir-lo ajustant el diafragma per obtenir una imatge correcte de l'exterior)

(repetir-lo ajustant el diafragma per obtenir una imatge correcte de l'interior)

d. Gravació de dos personatges separats de proper a llunyà. Ajustar l'enfocament al personatge proper. Iniciar la gravació amb un PM del personatge enfocat, obrir el zoom al màxim. Esperar 4 segons i tancar el zoom fins a l'altre personatge, que quedarà desenfocat.

(repetir-lo enfocant al personatge llunyà)

(repetir-lo cercant el punt d'enfoc de cada personatge, començant per un dels personatges enfocat i acabant amb l'altre també enfocat)

Forma part del 25% de la nota pràctica.

A.- Càmera en trípode (en exterior)

a. Pla mig d'una persona parlant, amb enregistrament de so amb micròfon de càmera.(mitjançant el zoom acabar en primer pla).

b. Pla mig d'una persona parlant, amb enregistrament de so amb micròfon de solapa.(mitjançant el zoom acabar en primer pla).

Forma part del 25% de la nota pràctica.

B.- Càmera en mà (en interior)

c. Pla mig frontal de seguiment de d'una persona parlant mentre camina per un passadís amb enregistrament de so amb micròfon - pèrtiga.

Treball narratiu sobre els exemples cinematogràfics.

Forma part del 25% de la nota pràctica.

A.- Càmera en trípod o en mà (en interior o en exterior)

a. Pla general d'una persona amb al càmera situada a l'alçada dels ulls del subjecte.

(repetir-lo amb la càmera situada a terra)  
(repetir-lo amb la càmera situada en un pla picat)

b. Pla general de nens jugant amb la càmera a l'alçada de l'operador.  
(repetir-lo amb la càmera situada a l'alçada dels nens)

Forma part del 25% de la nota pràctica.

c. Pla mig d'una conversa entre dos persones.  
(repetir-lo amb un primer pla d'una de les persones)

(repetir-lo amb un primer pla de l'altre persona)

d. Pla de seguiment de dos persones passejant.

Pràctica d'il·luminació interior/exterior.

Forma part del 25% de la nota pràctica.

Treball final en equip.

El treball final en el equip és el 25% de la nota final.

### Qualificació

#### TECNOLOGIA AUDIOVISUAL

- Examen Parcial: 30% de la nota final
- Examen Final: 30% de la nota
- Exercicis proposats: 15% de la nota final. Aquests exercicis constaran de qüestions reals que es plantejaran a l'alumnes en que hauran de reflexionar sobre els coneixements explicats i aplicar-los.
- Treball en grup. Avaluació 15%. Presentació d'un treball que s'haurà de defensar en classe. Valoració del contingut, així com dels coneixements adquirits.
- Actitud i assistència a classe: 10% de la nota final

#### TRACTAMENT DE LA IMATGE

- Actitud i assistència a classe: 10%
- Pràctiques: 25%
- Treball final en equip: 25%
- Examen final pràctic: 40%

### Observacions

#### TECNOLOGIA AUDIOVISUAL

Objectius:

Aquesta matèria vol donar coneixements de caire tècnic en el camp audiovisual. Aquests coneixements han de permetre a l'alumne entendre sobre quins paràmetres s'està actuant en operar amb un equip de

vídeo i per tant millorar la qualitat del producte que es realitzi.

Conèixer les propietats de la imatge, les característiques de la llum i del sistema visual humà per entendre com es capta una escena i es converteix en un senyal de vídeo.

Estudiar les propietats del so i les característiques del sistema auditiu. Conèixer com es comporta el so en determinats espais i quin paper hi jugen els transductors.

Mostrar una visió històrica dels sistemes de televisió i veure quines són les tecnologies que s'aplicaran en els propers anys.

Metodologia:

Per a la correcta assimilació dels continguts teòrics es buscarà la màxima participació dels alumnes durant les classes. També es proposaran qüestions de tipus pràctic en les que els alumnes comprovaran l'assimilació dels conceptes explicats i la relació que tenen amb el món real.

Amb la realització de treballs pràctics sobre temes relacionats amb la tecnologia audiovisual es busca que els alumnes aprofundeixin en determinats aspectes tecnològics del temari. Aquests coneixements adquirits hauran d'exposar-los a la resta de la classe i respondre als dubtes que els companys puguin tenir.

#### TRACTAMENT DE LA IMATGE

Objectius:

Fer assolir la utilització d'una càmera videogràfica digital semiprofessional a nivell mitjà. Fer adquirir uns coneixements bàsics de fotografia en vídeo. Ensenyar a enregistrar el so directe des de càmera.

Metodologia:

Curs eminentment pràctic. Introduccions teòriques, exemples pràctics, aplicacions pràctiques en grup i treballs en equip.

A final de curs es realitzarà un treball en equip. Cada grup triarà quina mena de treball vol fer. Es definiran les característiques que ha de tenir cada treball, però no depassaran els cinc minuts de durada.

---

**CULTURA I CINEMA (3157RA0006)**

---

**Índex**

- Dades generals
- Grups
- Competències
- Continguts
- Activitats
- Bibliografia
- Avaluació i qualificació

***Dades generals***

---

- Curs acadèmic: 2010
- Descripció: Estudi de les relacions que ha establert el cinema amb les altres arts i amb els moviments socials i polítics durant el segle XX i principis del XXI.
- Crèdits: 4,5
- Idioma principal de les classes: Català
- S'utilitza oralment la llengua anglesa en l'assignatura: Poc (25%)
- S'utilitzen documents en llengua anglesa: Poc (25%)

***Grups***

---

**GRUP A**

Durada: Semestral, 2n semestre

Professorat:

Horaris:

Activitat	Grup de classe	Horari	Aula
-----------	----------------	--------	------

***Competències***

---

Altres competències:

1. - Entendre la importància que ha tingut el cinema al llarg de la història cultural, social i política del segle XX i principis del XXI. - Descobrir com moltes de les propostes audiovisuals actuals tenen els seus orígens en el passat cinematogràfic. - Assimilar com les altres arts i els moviments socials i polítics han influenciat el cinema, i com el cinema, al seu torn, ha influenciat les altres arts i ha influït en la societat i en la política. - Conèixer els diferents corrents estilístics que han caracteritzat la història del cinema. - Entendre la relació que s'ha establert entre art i indústria al llarg de la història del cinema. -

Capacitar per a analitzar visualment i narrativament els diferents períodes estilístics, i les obres concretes dels cineastes més significatius.



### Continguts

1. El cinema com a origen de les diverses formes de producció àudio-visual que existeixen actualment.
2. Breu introducció a algunes de les qüestions bàsiques del cinema, des del punt de vista del llenguatge cinematogràfic. La creació de la narrativa cinematogràfica.
3. Itineraris. Del present al passat. Partint d'exemples cinematogràfics actuals es planteja un recorregut per la història cultural, social i política del cinema.
4. Itinerari: EL CINEMA COM A ESPECTACLE (De Pulp Fiction a El naixement d'una nació, Encadenados i Ciudadà Kane) o Els productors immigrants. o El cinema com un negoci. o El naixement de Hollywood. o El sistema d'estudis. o L'Star System. o El cinema nord-americà clàssic. o La fi del sistema d'estudis. o El nou Hollywood.
5. Itinerari. EL CINEMA COM A EXPRESSIÓ ARTÍSTICA (De Sin City i Blue Velvet a Un Chien Andalou i El gabinet del Dr. Caligari). o El Surrealisme cinematogràfic. Luis Buñuel. o L'Expressionisme cinematogràfic. Robert Wiene, Murnau. o Influències en el cinema posterior dels dos corrents. El cinema negre nord-americà. L'obra de David Lynch.
6. Itinerari: EL CINEMA COM A TRANSMISSOR POLÍTIC (De Bowling for Columbine a Octubre, El triomf de la voluntat i Why we fight) o El cinema soviètic. Sergei Eisenstein. La recerca d'un nou llenguatge cinematogràfic oposat al llenguatge clàssic nord-americà. o El cinema de l'Alemanya nazi. Leni Riefenstahl. o El cinema de propaganda nord-americà durant la Segona Guerra Mundial. Frank Capra.
7. Itinerari: EL CINEMA I EL REALISME (De El Hijo a Roma, ciutat apperta) o El neorealisme italià. Roberto Rossellini, Vittorio de Sica. o La seva influència en moviments cinematogràfics posteriors: els nous cinemes dels anys 60 i el seu llegat. o La Nouvelle Vague. François Truffaut o El New American Cinema. John Cassavetes o Els cinemes perifèrics: Iran com a exemple.

### Activitats

Tipus d'activitat	Hores amb profes sor	Hores sense profes sor	Total
Anàlisi / estudi de casos	0	20	20
Cerca d'informació	0	20	20
Classes expositives	45	0	45
Visionat/audició de documents	0	27	27
<b>TOTAL</b>	<b>45</b>	<b>67</b>	<b>112</b>

### Bibliografia

- Vicente J. Benet (2004). *La Cultura del Cine. Introducción a la historia y la estética del cine*. Barcelona: Paidós.
- Román Gubern (2000). *Historia del cine*. Barcelona: Ed. Lumen.
- José Luis Sánchez Noriega (2002). *Historia del cine. Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Madrid: Alianza Editorial.
- Douglas Gomery (1991). *Hollywood: el sistema de estudios*. Madrid: Verdoux.

- AA. VV. (1993). *Historia del cine americano*. Barcelona: Laertes.
- Ethan Mordden (1989). *Los estudios de Hollywood: el estilo de la casa en la edad de oro.* Barcelona: Ultramar.
- Jenaro Talens (1986). *El ojo tachado. Lectura de "Un chien andalou" de Luis Buñuel*. Madrid: Cátedra.
- AA.VV. (1991). *Surrealistas, surrealisme i cinema*. Barcelona: Fundació La Caixa.
- Siegfried Kracauer (2001). *De Caligari a Hitler*. Barcelona: Paidós.
- Vicente Sánchez Biosca (1990). *Sombras de Weimar*. Madrid: Verdoux.
- Anna Casanovas (1993). *Rússia. Cultura i cinema, 1800-1924*. Barcelona: Íxia llibres.
- François Albèra (1998). *Los formalista rusos i el cine. La poética del filme*. Barcelona: Paidós.
- Giusi Rapisarda (1978). *Cine y vanguardia en la Unión Soviética. La fábrica del actor excéntrico*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Lino Micciché (1982). *Introducción al neorrealismo cinematográfico italiano, 3 vols.* València: Mostra del Cinema del Mediterrani.
- Àngel Quintana (1997). *El cine italiano, 1942-196. Del neorrealismo a la modernidad*. Barcelona: Paidós.
- Laurence Schifano (1997). *El cine italiano, 1945-1995. Crisis y creación.* Madrid: Accent.
- Esteve Rimbau (1998). *El cine francés, 1958-1998*. Barcelona: Paidós.
- AA. VV. (1998). *Nouvelle Vague, cuarenta años*. Madrid: Revista Nickelodeon, n 12, tardor..
- José Luis Guarnier (1993). *Historia del cine americano 3 (1949-1979). Muerte y transformación.* Barcelona: Laertes.
- Fernando Herrero y José L. Fernández Bourgon (1982). *Cine independiente americano: una introducción*. Valladolid: Seminci.
- Roberto Cueto i Antonio Weinrichter (2004). *Dentro y fuera de Hollywood*. València: Ediciones de la Filmoteca de la Generalitat Valenciana.



## Avaluació i qualificació

### Activitats d'avaluació

Descripció de l'activitat	Avaluació de l'activitat	%
- Anàlisi comparativa de seqüències de pel·lícules:  o El naixement d'una nació, Encadenados i La guerra de la galàxies o Un chien andalou, El gabinet del Dr. Caligari i Blue Velvet o Octubre, El triomf de la voluntat, Why we fight i Bowling for Columbine. o Ciutadà Kane i Pulp Fiction. o Roma, città aperta i Faces - El hijo, Los idiotas, Offside.	L'estudiant haurà de fer breus treballs d'anàlisi de seqüències de pel·lícules que hauran estat matèria d'estudi a classe. L'avaluació d'aquests treballs comptarà per a la nota final.	
- Recerca de documentació, breus treballs sobre directors i moviments cinematogràfics.	L'estudiant haurà de cercar informació, i elaborar-la mínimant, sobre qüestions temàtiques que plantegi el professor, relacionats amb directors de cinema i la seva obra, o sobre moviments cinematogràfics	

Visionat de pel·lícules senceres.

Classes expositives on es desenvoluparan els continguts de l'assignatura per part del professor, on s'analitzaran pel·lícules, i on els alumnes exposaran, si és el cas, alguns dels treballs realitzats.

concrets. Comptarà per a la nota final.

L'alumne haurà de visionar, pel seu compte, les següents pel·lícules: Un chien andalou, El gabinet del Dr. Caligari, Encadenados , Ciudadà Kane , Roma città apperta , Els quatre-cents cops , Faces, Easy Rider, Taxi Driver , Blue Velvet , Bowling for Columbine, El hijo , Los idiotas , Offside, Pulp Fiction. Totes elles, però, seran estudiades a classe. A la prova final podrà haver-hi alguna pregunta sobre qualsevol d'aquestes pel·lícules.

El cos central del curs estarà compost per les classes expositives on es desenvoluparan els continguts de l'assignatura. El contingut d'aquestes classes seria la matèria bàsica de l'examen final. En aquestes classes es podrà demanar, però, també, l'exposició per part dels alumnes d'alguns dels treballs realitzats a part.

### Qualificació

Examen final. 55%

Treballs de recerca de documentació sobre directors i moviments cinematogràfics. 15%

Anàlisi comparativa de seqüències de pel·lícules. 15%

Actitud i assistència a classe. 15%

## DOCUMENTALISME (3157RA0007)

---

### Índex

- Dades generals
- Grups
- Competències
- Continguts
- Activitats
- Bibliografia
- Avaluació i qualificació
- Observacions

### Dades generals

---

- **Curs acadèmic:** 2010
- **Descripció:** Recerca i anàlisi de materials documentals. Tècniques i procediments d'investigació, estudi i escriptura.
- **Crèdits:** 4,5
- **Idioma principal de les classes:** Català
- **S'utilitza oralment la llengua anglesa en l'assignatura:** Poc (25%)
- **S'utilitzen documents en llengua anglesa:** Poc (25%)



### Grups

---

#### GRUP A

Durada: Semestral, 2n semestre

Professorat:

Horaris:

Activitat	Grup de classe	Horari	Aula
-----------	----------------	--------	------

### Competències

---

#### Altres competències:

1. Gestionar professionalment un volum elevat de dades, d'informació i de continguts.
2. Recollir, seleccionar i transmetre la informació de manera eficaç i eficient
3. Analitzar i sintetitzar la informació, interpretar les dades, intervenir, tractar i organitzar-la sobre diversos formats



### Continguts

---

1. Apropament a la memòria dispersa mitjançant la curiositat, la recerca i la investigació com a salvaguarda del patrimoni documental. Diversitat de suports i formats. Feina pluridisciplinar. Tipus de

documentació: escrita, imatge fixa, sonora i imatge en moviment. Coneixements elementals per a l'elaboració de documentació prèvia.

2. Recerca històrica documental de caire contextual. Familiarització amb la informació. Tècniques de recerca de documentació: cercadors d'internet, biblioteques, hemeroteques, museus, mediateques, fonoteques, arxius privats...

3. Tècniques per l'entrevista personal. Mètodes d'investigació. Interpretació de la informació.

4. L'escriptura textual. Models. Escripció descriptiva. Escripció automàtica des del cor, des de la lliure associació d'idees. Altres tècniques de redacció.

5. La imatge fixa, els documents sonors i les imatges en moviment. Tècniques d'aproximació, interpretació i criteris de selecció. Formes d'story-board. Els 50 millors fotògrafs de la història. Collages, muntatges i trucatges a la fotografia.

6. Tractament de materials antics. Restauració i digitalització de documents com a valor afegit. Escaneig i retoc de fotografies (nivells, corbes, contrast).

7. Identificació, datació i gestió del material documental. L'ordre. Les bases de dades.

8. La creativitat: foment, brain-storming, el copy publicitari com a documentalista. Tècniques creatives específiques.

9. Gravació de records i fixació de la memòria. Tècniques per l'entrevista amb vídeo: actitud, qüestions, situació i escenografia. Formats: entrevista, clip, documental, evocació i ficció... Tècniques per la captació de fotografies i retrats: escenografia, expressivitat, oportunitat, espontaneïtat...

10. Presentació gràfica de la documentació: estètica, disseny, tipografies. Materials físics per elaborar un dossier de venda.

11. Tècniques comercials per la venda de productes multimèdia i/o audiovisuals.

### Activitats

Tipus d'activitat	Hores amb professor	Hores sense professor	Total
Anàlisi / estudi de casos	2	25	27
Classes participatives	45	0	45
Elaboració de treballs	0	40	40
<b>TOTAL</b>	<b>47</b>	<b>65</b>	<b>112</b>

### Bibliografia

- *Shikaba o Tshikaba o Chikaba*. Recuperat , a [www.google.es](http://www.google.es)
- *jose lainz (2007). espies espanyols*. girona: escola de realització audiovisual i multimèdia. Recuperat , a [www.bech.es](http://www.bech.es)



## Avaluació i qualificació

<b>Activitats d'avaluació</b>		
<b>Descripció de l'activitat</b>	<b>Avaluació de l'activitat</b>	<b>%</b>
classes presencials.	10 %	
Documentalisme sonor. "B.S.O. de Girona". Treball individual. Dues setmanes de feina. Lliurament: 19 de octubre.	10 %	
Documentalisme llibre-cinema. Recerca d'informació, lectura i creació d'un primer guió literari, amb la descripció de 25-30 escenes, en format cinema. Treball per equips de 2 persones. Un mes de feina. Lliurament: 23 de novembre.	10 %	
Documentalisme publicitari. Recerca i investigació per fer-ne un story-board. Treball per equips de 3 persones. Un mes de temps. Lliurament: 21 de desembre.	10 %	
Documentalisme textual. Recerca i investigació d'informació. Tema: "Espies espanyols". Treball individual. Amb selecció de materials documentals en tot tipus de suport o format: text, fotos, àudios, vídeo... Amb l'elaboració i desenvolupament gràfic d'un dossier de presentació del producte. Aquest és el treball final i s'ha de desenvolupar durant tot el curs. Lliurament: 18-25 de gener.	35 %	
Treballs pel sobresalient (9-10): realitzar un llibre individualment o col·lectivament. Propostes: l'agenda dels màrtirs, història gràfica del multimèdia, els 50 millors fotògrafs de la història, els millors cartellistes del cinema... També es pot fer un treball de documentació fotogràfica: "Girona, fotos altes". O d'àudio: "Converses robades". O de vídeo: "Viure al bosc". Lliurament: 18-25 de gener.	35 % (igual que el treball dels espies, però amb opció a arribar al 9 i al 10).	35
examen final	25 %	25

## Qualificació

Assistència i participació activa a la classe un 10 %

Treballs (1 individual, 1 per parelles i 1 per tríos) un 30 %

Presentació: forma i contingut dels textos, fotografies, àudios, vídeos, animacions, story-board...

Treball final (individual) un 35 %

Iniciativa i creativitat, qualitat gràfica, coordinació del grup, presentació formal i capacitat de venda.

Examen final un 25 %

**NOTES:**

- \* En acabar de passar llista es tanca la porta de classe.
- \* És obligatori assistir-hi a un 65-70 % de les classes.
- \* Es revisarà el material elaborat i les notes de classe per petició simple de l'alumne.

**Observacions**

---

Seràn 13 classes de 3 hores cadascuna.

Els divendres, de 9.30 del matí a les 13 del migdia.

Amb mig hora de descans per esmorzar: de 11 a 11.30 hores.

De 9.30 a 11 hores: teoria del documentalisme.

De 11.30 a 13 hores: pràctiques de documentalisme.

## LLENGUATGES DE PROGRAMACIÓ I (3157RA0008)

---

### Índex

- Dades generals
- Grups
- Competències
- Continguts
- Activitats
- Bibliografia
- Avaluació i qualificació
- Observacions
- Assignatures recomanades

### Dades generals

---

- **Curs acadèmic:** 2010
- **Descripció:** Una introducció al disseny i maquetació de pàgines web. Els alumnes aprenen com aplicar les noves tecnologies de la xarxa i a integrar els mèdies dins la web.
- **Crèdits:** 9
- **Idioma principal de les classes:** Català
- **S'utilitza oralment la llengua anglesa en l'assignatura:** Poc (25%)
- **S'utilitzen documents en llengua anglesa:** Indistintament (50%)

### Grups

---

#### GRUP A

Durada: Anual

Professorat:

Horaris:

Activitat	Grup de classe	Horari	Aula
-----------	----------------	--------	------

### Competències

---

#### Altres competències:

1. Aplicar els principis d'accessibilitat i usabilitat en la metodologia del disseny
2. Conèixer i aplicar el programari de disseny, disseny interactiu, so i vídeo digital
3. Descobrir i assimilar les diferents tècniques de maquetar una pàgina web.
4. Assimilar el codi necessari per a l'optimització de la web.
5. Conèixer el programari per a la construcció i col·locació d'una pàgina web.
6. Capacitar a l'alumne per a gestionar els seus propis projectes interactius a la xarxa.
7. Integrar continguts digitals en aplicacions interactives

## Continguts

---

### 1. INTERNET

- 1.1. Conceptes generals de internet.
- 1.2. Conèixer, diferenciar i utilitzar diferents navegadors web privatis i lliures.
- 1.3. Utilitzar els diferents serveis de internet com són www, ftp i etc

### 2. WEB 2.0 I WEB 3.0

### 3. DREAMWEAVER I HTML

#### 3.1. EL "SITIO" (SITE)

- 3.1.1. Què és un site.
- 3.1.2. Creació d'un site.
- 3.1.3. Dades locals i dades del servidor Web.
- 3.1.4. Editar i/o eliminar un site.
- 3.1.5. Estructura de un site:
- 3.1.6. Publicació del site.
- 3.1.7. Exportació i importació del site.

#### 3.2. CREACIÓ D'UNA PÀGINA BÀSICA

- 3.2.1. Tipus de document (extensió)
- 3.2.2. Estructura d'una pàgina web (Capçalera i cos)
- 3.2.3. La barra d'estat
- 3.2.4. Propietats de la pàgina
- 3.2.5. Afegir imatges.
- 3.2.6. Inserir multimèdies
- 3.2.7. Afegir text. (text de mostra)
- 3.2.8. Alineació.
- 3.2.9. Els METAS més importants:

#### 3.3. CREACIÓ DE VINCLES

- 3.3.1. Mètode d'introducció del vincle.
- 3.3.2. Vincles entre pàgines del site.
- 3.3.3. Vincles a espais concrets de la pàgina (àncores)
- 3.3.4. Vincles externs.
- 3.3.5. Vincles a arxius.
- 3.3.6. Vincles al correu electrònic.
- 3.3.7. Mapes de imatges.

#### 3.4. EL TEXT

- 3.4.1. Etiquetes de text
- 3.4.2. Format del text
- 3.4.3. Mesures possibles del text
- 3.4.4. Interlineat
- 3.4.5. Fonts
- 3.4.6. Alineament

#### 3.5. LES TAULES

- 3.5.1. Què són les taules?
- 3.5.2. Etiquetes.
- 3.5.3. Propietats de la taula.
- 3.5.4. Ordenar taula.
- 3.5.5. Amplades de la taula.
- 3.5.6. Bordes arrodonits.

#### 3.6. CAPES (DIV)

- 3.6.1. Què són les capes?
- 3.6.2. Estils i formats
- 3.6.3. Solapament

#### 3.7. MAQUETACIÓ

- 3.7.1. Tracing Images

- 3.7.2. Inserir capes
- 3.7.3. Mode disseny per taules
- 3.7.4. Diferents dispositius:
- 3.8. COMPORTAMENTS
  - 3.8.1. Què són els comportaments?
  - 3.8.2. Diferents comportaments.
- 3.9. FORMULARI
  - 3.9.1. Què són els formularis?
  - 3.9.2. Elements del formulari
  - 3.9.3. Validar formularis.
- 3.10. SITE REMOT
  - 3.10.1. Configuració del site remot
  - 3.10.2. El panell d'arxius
  - 3.10.3. Sincronitzar el site
- 4. CSS (aspectes bàsics).
  - 4.1. Què són els CSS?
  - 4.2. Parts d'un CSS.
  - 4.3. Propietats de la pàgina (mostrar codi).
  - 4.4. Els estils (moure estils a arxiu .Css i vincular-lo).
  - 4.5. El panell CSS.
  - 4.6. Selectors CSS:
- 5. EL SERVIDOR
  - 5.1. Tipus de Servidor
  - 5.2. Instal.lació d'un servidor local de proves
  - 5.3. Enviament de formularis
  - 5.4. Instal.lació d'un blog
- 6. GOOGLE. SERVEIS
- 7. SEO (SEARCH ENGINE OPTIMIZATION)
- 8. USABILITAT I DISSENY D'INTERFÍCIE
- 9. ACCESSIBILITAT.
- 10. FLASH VS HTML
- 11. GESTORS DE CONTINGUTS.
- 12. EINES PER AL DISSENY. JAVASCRIPT
- 13. POSICIONAMENT DE LA WEB
- 14. MAILING. DISSENY I CONSTRUCCIÓ
- 15. BLOGGING

**Activitats**

Tipus d'activitat	Hores amb professor	Hores sense professor	Total
-------------------	---------------------	-----------------------	-------

Classes expositives	30	20	50
Classes pràctiques	35	50	85
Elaboració de treballs	15	40	55
Prova d'avaluació	10	0	10
<b>TOTAL</b>	<b>90</b>	<b>110</b>	<b>200</b>

## Bibliografia

- Jakob Nielsen y Marie Tahir. (2002). *USABILIDAD DE PÁGINAS DE INICIO: Analisis de 50 sitios web.*. Prentice Hall, 2002.
- *Usabilitat*. Recuperat , a [Http://www.alzado.org](http://www.alzado.org)
- *Usabilitat*. Recuperat , a <http://www.nosolousabilidad.com>
- *Usabilitat*. Recuperat , a <http://www.ainda.info>
- *Desenvolupament web*. Recuperat , a <http://www.desarrolloweb.com>
- *Desenvolupament web*. Recuperat , a <http://www.webestilo.com/>
- *Desenvolupament web*. Recuperat , a <http://www.sidar.org>
- *Desenvolupament web*. Recuperat , a <http://www.webexperto.com/>
- *Desenvolupament web*. Recuperat , a <http://www.masterdisseny.com/master-net/>
- *Material divers*. Recuperat , a <http://www.losrecursosgratis.com>
- *Material divers*. Recuperat , a <http://www.webservicio.com>
- *Material divers*. Recuperat , a <http://www.publispain.com/webmaster/>
- *Material divers*. Recuperat , a <http://www.solorecursos.com/>
- *Material divers*. Recuperat , a <http://www.areas.net/>
- *Dret i internet*. Recuperat , a <http://www.derecho-internet.org/>
- *Dret i internet*. Recuperat , a <http://www.onnet.es/>
- *Varis*. Recuperat , a <http://www.internautas.org/>
- *Varis*. Recuperat , a <http://www.uoc.edu/in3/pic/esp/index.html>
- Adobe Press (2007). *Adobe Dreamweaver CS3*. Anaya Multimedia.
- Jakob Nielsen, Hoa Loranger (2006). *Usabilidad. Prioridad en el diseño Web*. Anaya Multimedia.
- *.net*. Bath: Future Publishing.
- Christopher Schmitt (2007). *Curso de CSS (CSS Cookbook)*. Madrid: Anaya Multimedia.
- Adobe Press (2008). *Adobe Dreamweaver CS3*. Anaya Multimedia.

## Avaluació i qualificació

Activitats d'avaluació	Avaluació de l'activitat	%
Descripció de l'activitat		

## Qualificació

- Examen final /pràctica Avaluació 45%  
(amb un mínim de 4 sobre 10 per fer la mitjana)
- Treballs pràctics, anàlisis i defenses Avaluació 45%
- Actitud i assistència Avaluació 10%

### **Observacions**

---

Classes teòriques, teoricopràctiques i pràctiques. D'aquestes pràctiques, una part seran guiades i una altra lliures. Per a la correcta assimilació de la teoria s'efectuaran diferents treballs pràctics:

- Treballs individuals per dur a la pràctica els temes teòrics.
- Treballs en grup per dur a la pràctica els temes teòrics, creació d'equips.
- Per a cadascun dels mòduls hi ha una pràctica final, així com petites pràctiques o anàlisi mentre es faci el mòdul, a més hi ha una pràctica de final de curs. Depenent del ritme del curs, aquestes pràctiques es duran a terme totalment o parcialment dins les hores lectives.

### **Assignatures recomanades**

---

1. COMPUTADORS
2. GRÀFICA AUDIOVISUAL I
3. TRACTAMENT GRÀFIC

## DIRECCIÓ DE PROJECTES I (3157RA0009)

---

### Índex

- Dades generals
- Grups
- Competències
- Continguts
- Activitats
- Bibliografia
- Avaluació i qualificació
- Observacions

### Dades generals

---

- **Curs acadèmic:** 2010
- **Descripció:** Adquirir els coneixements i les metodologies necessàries per conèixer el procés de direcció i desenvolupament d'aplicacions interactives multimèdia. En aquest espai es determinen els punts de partida, la ideació amb el seu desenvolupament creatiu, el seguiment i l'avaluació. Tanmateix és proporcionant els recursos enfocats a la reflexió, execució, procediments i criteris d'actuació.

Per al desenvolupament dels components conceptuals, teòrics i pràctics es planteja l'escriptura d'un guió multimèdia de viabilitat sota la hipòtesis de la seva realització professional.

- **Crèdits:** 9
- **Idioma principal de les classes:** Català
- **S'utilitza oralment la llengua anglesa en l'assignatura:** Gens (0%)
- **S'utilitzen documents en llengua anglesa:** Gens (0%)

### Grups

---

#### GRUP A

Durada: Anual

Professorat:

Horaris:

Activitat	Grup de classe	Horari	Aula
-----------	----------------	--------	------

### Competències

---

#### Altres competències:

1. Guionitzar productes interactius
2. Aplicar determinats procediments, estratègies i metodologies per a l'escriptura de projectes interactius on-line i/o of-line.

3. Realitzar tècniques d'investigació documental, l'anàlisi i la síntesi de dades, així com el raonament crític per a preparar la proposta de disseny.
4. Investigar recerques creatives per plantejar el disseny audiovisual i conceptual del guió.
5. Formular els recursos artístics i tècnics, de forma que s'adeqüin als objectius de qualitat previstos i a la utilitat última del producte.
6. Ser capaç d'incorporar-se a un equip de treball amb l'assumpció de responsabilitats, aportant tasques o definint les solucions necessàries, per tal d'aconseguir els objectius preestablerts.

## Continguts

---

1. El procés del projecte multimèdia.
  - 1.1. Context de l'aplicació.
  - 1.2. Consideració de l'objectiu del projecte.
  - 1.3. Forma d'exhibició.
  - 1.4. Delimitació dels factors tècnics d'exposició.
  - 1.5. Públic objectiu.
  - 1.6. Identificació del context interactiu en relació als graus de codificació.
  - 1.7. Orientacions per a l'escriptura del guió multimèdia.
  - 1.8. Importància del treball cooperatiu / col·laboratiu.
2. Ideació de l'aplicació.
  - 2.1. Definició d'objectius del disseny inicial.
  - 2.2. Especificació dels continguts i habilitats que es pretenen transmetre.
  - 2.3. Selecció dels continguts comunicatius principals.
  - 2.4. Disseny conceptual i tractament formal del missatge.
  - 2.5. Teoria dels hipertextos. Nodes, enllaços i ancoratges.
3. Mecànica operativa del pensament creatiu.
  - 3.1. El concepte de creativitat.
  - 3.2. La creativitat i el procés de generació d'idees.
  - 3.3. La creativitat com a recerca de problemes.
  - 3.4. Fases del procés de generació d'idees.
  - 3.5. El paper de l'inconscient.
4. Procés d'escriptura del guió multimèdia.
  - 4.1. Estructura del guió.
  - 4.2. Format, denominació i numeració de les pantalles.
  - 4.3. Ideació de l'estructura narrativa.
  - 4.4. Formes narratives i adequació del vocabulari.
  - 4.5. Funció i determinació de les matèries expressives.
  - 4.6. Disseny de la interfície.
  - 4.7. Recerques gràfiques i tractament formal.
  - 4.8. El guió literari, tècnic i guió gràfic.
  - 4.9. Documentalisme general.
5. Procediments, protocols i metodologies.
  - 5.1. Direcció de projectes.
  - 5.2. Disseny dels paràmetres de control.
  - 5.3. Constitució dels equips de treball i funcions.
  - 5.4. Criteris d'actuació.
  - 5.5. Objectius i pla d'actuació.

- 6. Confecció i presentació del guió.
  - 6.1. Desenvolupament del logline
  - 6.2. Memòria explicativa de la proposta.
  - 6.3. Idea.
  - 6.4. Sinopsi
  - 6.5. Guió i referents gràfics
  - 6.6. Presentació pública

### Activitats

Tipus d'activitat	Hores amb professor	Hores sense professor	Total
Anàlisi / estudi de casos	22	35	57
Aprenentatge basat en problemes (PBL)	6	15	21
Classes participatives	40	25	65
Classes pràctiques	22	30	52
Treball en equip	0	40	40
<b>TOTAL</b>	<b>90</b>	<b>145</b>	<b>235</b>

### Bibliografia

- ORIHUELA, JOSÉ LUIS Y SANTOS, MARÍA LUISA. (2000). *Introducción al Diseño Digital*. . Madrid: Anaya Multimedia .
- DEKE McCLELLAND – KATRIN EISMANN – TERRI STONE (2001). *Diseño de páginas Web*. Madrid: Anaya Multimedia .
- NIELSEN, JAKOB (2000). *Usabilidad. Diseño de sitios web*. Madrid: Ed.Prentice Hall-Pearson Educación.
- DAVIS, Jack i MERRITT, Susan (1999). *Diseño de páginas web*. Madrid: Anaya Multimedia..

### Avaluació i qualificació

Activitats d'avaluació	Avaluació de l'activitat	%
Classes expositives	Examen final,(dos parcials) És susceptible de revisió el material subministrat i les notes de classe.	40
Classes participatives.		
Treballs individuals:	Recerca, experimentació i creació pròpia de material.	20
1.Estudi i recerca documental de la temàtica i continguts que determinaran la futura aplicació multimèdia.		

2.Elaboració pròpia de material iconogràfic per a la futura aplicació multimèdia.

Formats: fotografia, material gràfic i/o vídeo..

3.Presentació de la memòria del projecte.

Exposició dels procediments i fonamentar la proposta iconogràfica.

4.Confecció de l'organigrama.

5.Presentació gràfica d'una pantalla relacionada amb un dels continguts principals de l'aplicació multimèdia.

6.Escriptura de la pàgina de guió corresponen.

7.Proposta gràfica de la pantalla menú principal.

Classes pràctiques

Treball de grup:

8.Nova proposta gràfica de la pantalla menú principal.

Memòria del treball en relació a les tasques dels membres.

9.Presentació del guió finalitzat de l'aplicació multimèdia.

Síntesi argumental. Propòsits comunicatius. Tractament formal. Annex amb referències gràfiques i formals.

La qualitat de la realització.

20

10.Proposta final de la pantalla menú amb el disseny de la interfície operativa.

11.Presentació pública / Data: --- de maig / Durada: 20 minuts.

Avaluació qualitativa del projecte per part dels receptors.

Exposició des estudiants

Actitudinal

10

Elaboració de treballs.  
Guió de l'aplicació

Escriptura creativa, estructura formal i adequació dels continguts.

10

## Qualificació

Examen final Avaluació 40%  
Treballs Pràctics. Avaluació 50%  
Actitud i assistència a classe. Avaluació 10%

La nota final de curs està formada per dos parcials, cada parcial haurà de tenir una nota superior o igual a 4 per a poder fer mitja amb els treballs pràctics.

Es rebutjaran els treballs més enllà de l'hora i data de lliurament acordada.

En la segona convocatòria (examen de recuperació) la nota màxima serà d'un 5.

La coavaluació aplica un protocol complementari per a poder detectar amb major precisió el grau d'implicació individual dins l'activitat del grup. Per això, cada membre del grup valorarà la participació dels altres implicats en el treball d'equip. Aquesta nota tindrà un valor de 0 a 10, del suspès  $5 < a$  l'excel·lent.

Hem de destacar que una nota amb valoració insuficient en la coavaluació, resta el 50 % de la nota dels treballs pràctics. (treball de grup).

Hi hauran treballs individuals i exercicis de grup. Els grups estaran formats per un mínim de tres membres i un màxim de sis. Alguns exercicis requereixen de presentació pública.

### **Observacions**

---

El contingut docent posseeix un marcat caràcter pràctic. És per això que les metodologies d'aprenentatge estan en consonància amb el que la indústria està aplicant actualment. Estan basats en situacions reals, i exigeixen una sèrie d'activitats que s'estructuren mitjançant treballs i exercicis individual o per grups.

Es projectaran aplicacions multimèdia amb materials de gestió i producció.

Recursos en línia:

La informació és subministrada en relació a l'exposició dels continguts específics. Per qüestions d'actualització alguns recursos seran donats a conèixer en el transcurs de les sessions docents.

## GRÀFICA AUDIOVISUAL I (3157RA0010)

---

### Índex

- Dades generals
- Grups
- Competències
- Continguts
- Activitats
- Bibliografia
- Avaluació i qualificació
- Assignatures recomanades

### Dades generals

---

- **Curs acadèmic:** 2010
- **Descripció:** Donar a conèixer les possibilitats dels productes audiovisuals a la xarxa, estudiar propostes interactives actuals i aprendre a utilitzar el programari Adobe Flash CS3
- **Crèdits:** 9
- **Idioma principal de les classes:** Català
- **S'utilitza oralment la llengua anglesa en l'assignatura:** Gens (0%)
- **S'utilitzen documents en llengua anglesa:** Majoritàriament (75%)

### Grups

---

#### GRUP A

Durada: Anual

Professorat:

Horaris:

Activitat	Grup de classe	Horari	Aula
-----------	----------------	--------	------

### Competències

---

#### Altres competències:

1. Conèixer i aplicar el programari de disseny, disseny interactiu, so i vídeo digital
2. Aprendre a animar amb personatges i escenaris
3. Aprendre a analitzar les diverses estructures audiovisuals interactives. Assolir coneixements avançats de programari Adobe Flash CS3 relacionat amb l'audiovisual digital i de xarxa. Investigar les possibilitats de la gràfica audiovisual analitzant diferents propostes i creant-ne de pròpies. Ser capaços d'elaborar material gràfic interactiu.

### Continguts

---

1. Flash CS3 amb Action Script 2.0:
  - 1.1. Història del programari Flash. Presentació de l'interfície gràfica.
  - 1.2. Dibuixar amb Flash (24h)
    - 1.2.1. Configuració avançada i secrets de les eines
    - 1.2.2. La línia del temps i les capes. Animació fotograma a fotograma.
    - 1.2.3. Interpolació de forma, interpolació de moviment.
    - 1.2.4. L'ús de símbols: El clip de pel·lícula, el gràfic i el botó.
    - 1.2.5. Jerarquies del flash, ús de múltiples línees de temps, escenes.
    - 1.2.6. Mascarees.
    - 1.2.7. Utilització de la biblioteca, ús de biblioteques compartides.
    - 1.2.8. Importació de gràfics, pel·lícules i só.
    - 1.2.9. Ús d'imatges; formats, modes i possibilitats.
    - 1.2.10. Ús bàsic del só.
    - 1.2.11. Publicació i exportació a altres formats.
  - 1.3. ActionScript 2.0 (24h)
    - 1.3.1. Comandes bàsiques per a controlar una pel·lícula.
    - 1.3.2. Les rutes
    - 1.3.3. Comandes web
    - 1.3.4. Comunicació entre clips
    - 1.3.5. Ús de variables
    - 1.3.6. Matemàtica bàsica per a flash
    - 1.3.7. Les classes i els objectes
    - 1.3.8. Creació de funcions (rutines)
    - 1.3.9. Utilització avançada del só i vídeo
2. Autors: (8H)
  - 2.1. Otto Neurath
  - 2.2. Lev Manovic
  - 2.3. John Maeda
  - 2.4. Javier Echeverría
  - 2.5. Ricardo Dominguez
  - 2.6. Santiago Ortiz (Moebius)
  - 2.7. Erik Natzke
  - 2.8. Ben Fry i Casey Reas
  - 2.9. Golan Levin
  - 2.10. Zachary Lieberman
  - 2.11. Yugop Nakamura
  - 2.12. Sergi Jordà
3. Temes (14h):
  - 3.1. Interactivitat
  - 3.2. Les interfícies i la seva navegabilitat
  - 3.3. El tercer entorn (Entorn telemàtic, "virtual")
  - 3.4. Tecnologia, globalització i percepció
  - 3.5. Dissenys i comunicació arreu del món
  - 3.6. Art digital i noves tendències (festivals):
    - 3.6.1. Ars Electronica, Linz
    - 3.6.2. VAD, Girona
    - 3.6.3. OFFF, Lisboa

**Activitats**

Tipus d'activitat	Hores amb profess	Hores sense profess	Total
-------------------	-------------------	---------------------	-------

	or	or	
Anàlisi / estudi de casos	63	84	147
Assistència a actes externs	3	0	3
<b>TOTAL</b>	<b>66</b>	<b>84</b>	<b>150</b>

## Bibliografia

- Maeda, John (2007). *Las Leyes de la Simplicidad*. Gedisa editorial.
- Jon Agar (2003). *Constant Touch, a global history of the Mobile Phone*. Icon Books UK.
- Manovich, Lev (2005). *El Lenguaje de los nuevos medios de comunicación : la imagen en la era digital*. Paidós.
- Echeverría, Javier (1995). *Telépolis / Javier Echeverría* (4ª ed.). Barcelona: Destino.
- Manovich, Lev. *What is digital cinema?* . Recuperat , a <http://www.manovich.net/TEXT/digital-cinema.html>
- Jared Tarbell. *Recursos lliures de l'artista*. Recuperat , a [www.levitated.org](http://www.levitated.org)
- *Material i forum sobre Flash*. Recuperat , a <http://www.after-hours.org/>
- *Recursos Flash en Castellà*. Recuperat , a <http://www.cristalab.com/>
- *a: Mínima. \_\_*. Recuperat , a <http://aminima.net/>

## Avaluació i qualificació

### Activitats d'avaluació

Descripció de l'activitat	Avaluació de l'activitat	%
---------------------------	--------------------------	---

### Qualificació

Exercicis de pràctiques Avaluació 20 %

Treball de recerca + exposició oral Avaluació 40 %

Projecte final de curs + defensa del projecte Avaluació 40 %

## Assignatures recomanades

1. LLENGUATGES DE PROGRAMACIÓ I

## PRODUCCIÓ AUDIOVISUAL (3157RA0011)

---

### Índex

- Dades generals
- Grups
- Competències
- Continguts
- Activitats
- Bibliografia
- Avaluació i qualificació
- Observacions

### Dades generals

---

- **Curs acadèmic:** 2010
- **Descripció:** Conèixer la producció d'un producte audiovisual, des del seu inici fins a la exhibició o distribució d'aquest, ja sigui una producció de ficció, televisiva o interactiva.
- **Crèdits:** 6
- **Idioma principal de les classes:** Català
- **S'utilitza oralment la llengua anglesa en l'assignatura:** Poc (25%)
- **S'utilitzen documents en llengua anglesa:** Poc (25%)

### Grups

---

#### GRUP A

Durada: Semestral, 2n semestre

Professorat:

Horaris:

Activitat	Grup de classe	Horari	Aula
-----------	----------------	--------	------

### Competències

---

#### Altres competències:

1. Dissenyar, planificar i organitzar els recursos humans, tècnics i pressupostaris per a la producció d'obres en els seus diversos formats.
2. Definir i valorar adequadament la figura del productor i la necessitat d'un disseny de producció
3. Valorar adequadament les diferents necessitats que genera el missatge que volem transmetre amb la nostra obra audiovisual
4. Definir i valorar adequadament les expectatives del públic a qui dirigim el nostre projecte
5. Coordinar adequadament les diferents tasques que es generen a qualsevol obra audiovisual amb les fases adequades, en relació a la particularitat de cada projecte
6. definir i coordinar adequadament les necessitats de personal tècnic i creatiu, valorant en tot moment la seva especialització en relació al nostre projecte

7. Avaluar les possibilitats comunicatives, artístiques i/o comercials de futurs projectes de ficció, documentals o multimèdia, per poder cercar propostes originals que garanteixen pels seus atributs la seva viabilitat artística i empresarial.

## Continguts

---

1. El Productor. L'equip de producció, qui fa què?
2. Desenvolupament: Idea i projecte. La Bíblia.
3. El finançament.
4. La preproducció. Del guió al pla de rodatge.
5. La oficina de producció. Llistats. Administració bàsica.
6. Assegurances, contractació, subcontractació i convenis. Negociació.
7. Associacions de professionals.
8. Artistes, extres i figuració.
9. Localitzacions.
10. El rodatge.
11. La postproducció. Els crèdits.
12. Producció comercial. Relacions client-agència-productora.
13. Producció televisiva. Telemovies, sèries i els programes en directe.
14. Producció interactiva. El nous formats televisius, la TDT, el DVD, la telefonia 3G i els videojocs.

## Activitats

Tipus d'activitat	Hores amb professor	Hores sense professor	Total
Classes expositives	48	46	94
Classes pràctiques	3	4	7
Elaboració de treballs	3	30	33
Prova d'avaluació	3	1	4
Sortida de camp	6	6	12
<b>TOTAL</b>	<b>63</b>	<b>87</b>	<b>150</b>

## Bibliografia

---

- Federico Fdez Díaz, José Martínez Abadía (2005). *La Dirección de Producción en Cine y Televisión*. Paidós Editorial.
- Gerald Millerson (2001). *Realización y Producción en Televisión*. IORTV.
- Richard A.Blum - Richard D.Lindheim (1997). *Programación de las cadenas de televisión en horarios de máxima audiencia*. IORTV.
- Luis A. Cabezón, Félix Gómez-Urdá (1999). *La producción cinematográfica*. Cátedra.

### Avaluació i qualificació

---

#### Activitats d'avaluació

Descripció de l'activitat	Avaluació de l'activitat	%
Història, exemplificació i definició de la Producció audiovisual.	Assistència i participació a classe.	10
Recerca, gestió i tràmits de subvencions.	Relació de subvencions vinculades al projecte personal.	15
Realització final de la biblia de producció.	Valoració del contingut i adequació a les necessitats de producció de la biblia final.	30
Exàmen de coneixements.	Avaluació dels coneixements adquirits.	40
Autoavaluació de la tasca de preproducció.	Autoavaluació de la tasca de preproducció.	5

#### Qualificació

Explicat a cada activitat

#### Observacions

---

Amb aquesta assignatura es pretén que l'alumne disposi de criteri per dissenyar i planificar la producció d'un projecte audiovisual en vídeo, televisió o cinema, amb coneixement dels mitjans tècnics i humans necessaris per fer-ho, discernint aquests mitjans segons el tipus d'obra considerada. Es imprescindible una assistència assídua a l'aula, així com una participació activa a les classes.

## NARRATIVA AUDIOVISUAL II (3157RA0012)

---

### Índex

- Dades generals
- Grups
- Competències
- Continguts
- Activitats
- Bibliografia
- Avaluació i qualificació
- Observacions

### Dades generals

---

- **Curs acadèmic:** 2010
- **Descripció:** Ampliació de coneixements de Narrativa Audiovisual I. L'estudiant aprofundirà en els factors de la narració i els aplicarà en la redacció d'un guió literari.
- **Crèdits:** 6
- **Idioma principal de les classes:** Català
- **S'utilitza oralment la llengua anglesa en l'assignatura:** Gens (0%)
- **S'utilitzen documents en llengua anglesa:** Poc (25%)

### Grups

---

#### GRUP A

Durada: Semestral, 2n semestre

Professorat:

Horaris:

Activitat	Grup de classe	Horari	Aula
-----------	----------------	--------	------

### Competències

---

#### Altres competències:

1. Identificar l'estructura formal, analitzar i llegir un guió
2. Conèixer els factors de les ficcions i dels discursos narratius.
3. Analitzar els factors en els medis cinematogràfic i televisiu.
4. Definir les singularitats narratives del cinema i de la televisió.
5. Conèixer les estratègies i les tàctiques per construir narracions cinematogràfiques i televisives.
6. Redactar amb pertinència i originalitat cadascun dels documents previs a la redacció del guió.
7. Trobar l'estil narratiu propi.
8. Redactar un guió literari formalment correcte i de contingut interessant.

## Continguts

---

1. 1. INTRODUCCIÓ
  2. 1.1. La pulsio fabuladora dels éssers humans
  3. 1.2. Versemblança de la vida - versemblança de la ficció
  4. 1.3. Caràcter i destí
  5. 1.4. Els models narratius
6. 2. ELS FACTORS DE LA FICCIÓ
  7. 2.1. El tema
  8. 2.2. La instància narrativa
  9. 2.3. Els personatges
  10. 2.4. La trama
  11. 2.5. El temps
  12. 2.6. L'espai
13. 3. ELS FACTORS DEL DISCURS
  14. 3.1. Els codis cinematogràfics
  15. 3.2. Els codis televisius
  16. 3.3. Altres codis narratius audiovisuals
  17. 3.4. El diàleg
  18. 3.5. Les estratègies narratives
    19. 3.5.1. La ironia
    20. 3.5.2. El suspens
  21. 3.6. La coherència i la cohesió
  22. 3.7. Figures retòriques
23. 4. EL GUIÓ LITERARI
  24. 4.1. Formats de guió
  25. 4.2. El punt de partida
  26. 4.3. L'estructura bàsica
  27. 4.4. La definició dels personatges

28. 4.5. L'estructura complexa

29. 4.6. El tractament i l'escaleta

30. 4.7. El guió

### Activitats

Tipus d'activitat	Hores amb professor	Hores sense professor	Total
Anàlisi / estudi de casos	60	90	150
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>90</b>	<b>150</b>

### Bibliografia

- Robert McKee (2002). *El Guión*. Barcelona: Alba Editorial.
- Linda Seger (2001). *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*. Rialp.
- Linda Seger (2000). *Cómo crear personajes inolvidables*. Paidós.
- Xavier Pérez (1999). *El suspens cinematogràfic*. Enciclopèdia Catalana. Pòrtic Media.
- Syd Field (2004). *Cómo mejorar un guión*. Plot Ediciones.
- Jordi Balló i Xavier Pérez (1995). *La llavor immortal*. BARCELONA: Empúries.
- *Projeccions de Cinema*. Barcelona: UAB. Revista trimestral.
- *Nickel Odeon* (19952003). Madrid: Nickel Odeon.
- *Cahiers du Cinema*. Madrid: Caimán Ediciones, S.L..
- *Secuencias*. Madrid: Ocho y Medio, Libros de Cine. UAM.
- *abcguiionistas.com*. Recuperat , a <http://www.abcguiionistas.com>
- *celtx.com*. Recuperat , a <http://www.celtx.com>
- *youtube.com*. Recuperat , a <http://www.youtube.com>

### Avaluació i qualificació

#### Activitats d'avaluació

Descripció de l'activitat	Avaluació de l'activitat	%
---------------------------	--------------------------	---

#### Qualificació

Treball 1: Anàlisi aplicada dels factors de la ficció i del discurs. Avaluació 15%

Treball 2: Elaboració i anàlisi de Pitch, biografies i escaletes o tractaments. Avaluació 10%

Examen: Els factors de la ficció i del discurs narratiu audiovisuals. Avaluació: 20% (nota mínima per a la superació del crèdit: 4)

Treball 3: Escripció d'un guió literari. Avaluació 35% (nota mínima per a la superació del crèdit: 5)

Participació a classe: 20%

Assistència: 70% obligatòria

Puntualitat: màxim retràs permès 5 minuts.

### Observacions

---

Es pretén que l'alumne, al finalitzar el curs, conegui suficientment els factors de la narració en els formats de cinema i televisió i que sigui capaç d'escriure un guió literari formalment correcte, de contingut interessant i adaptat a una audiència precisa, des d'un coneixement profund de totes les estratègies necessàries per fer-ho.

L'assignatura té una vessant més pràctica que teòrica.

Es valorarà especialment la participació de l'alumne durant la classe, així com l'assistència i l'atenció a l'aula necessàries per fer possible el desenvolupament correcte de l'assignatura.

Si l'assistència no supera el 70%, no es considerarà el treball realitzat durant el curs i l'alumne concorrerà a examen en segona convocatòria. La puntuació màxima que es pot adquirir en segona convocatòria es un 5.

## PRODUCCIÓ I EDICIÓ DE VÍDEO I (3157RA0013)

---

### Índex

- Dades generals
- Grups
- Competències
- Continguts
- Activitats
- Bibliografia
- Avaluació i qualificació
- Observacions

### Dades generals

---

- **Curs acadèmic:** 2010
- **Descripció:** Assolir i entendre les diferents eines tècniques i processos teòrics i pràctics de l'enregistrament, captura i edició d'un vídeo per la seva posterior difusió en qualsevol format digital o analògic.
- **Crèdits:** 6
- **Idioma principal de les classes:** Català
- **S'utilitza oralment la llengua anglesa en l'assignatura:** Poc (25%)
- **S'utilitzen documents en llengua anglesa:** Poc (25%)

### Grups

---

#### GRUP A

Durada: Semestral, 2n semestre

Professorat:

Horaris:

Activitat	Grup de classe	Horari	Aula
-----------	----------------	--------	------

### Competències

---

#### Altres competències:

1. Diferenciar mitjançant la visualització d'audiovisuals els diferents tipus de muntatge.
2. Editar i muntar imatges videogràfiques
3. Desenvolupar adequadament els diferents processos del muntatge
4. Sequenciar, compondre i editar un audiovisual utilitzant les eines i l'entorn de l'Adobe Premiere

### Continguts

---

1. Paràmetres bàsics i funcionament d'una imatge digital
2. Formats digitals
3. Edició i postproducció
4. Història del muntatge
5. Diferents tipus d'edició
6. Funcions de l'edició
7. Conceptes generals
8. Edició lineal i no lineal
9. Introducció al Adobe Premiere
10. Adquisició de medis
11. Edició de vídeo
12. Reorganitzar clips
13. Transicions
14. Edició d'àudio
15. Creació títols
16. Composició
17. Filtres de vídeo
18. Exportació
19. Compresió
20. Conceptes artístics de l'edició
21. DVD

**Activitats**

Tipus d'activitat	Hores amb professor	Hores sense professor	Total
Anàlisi / estudi de casos	1	7	8
Aprenentatge basat en problemes (PBL)	1	2	3
Classes pràctiques	3	7	10
Elaboració de treballs	4	13	17

Treball en equip	2	6	8
<b>TOTAL</b>	<b>11</b>	<b>35</b>	<b>46</b>

## Bibliografia

- Rot Thompson (1996). *Manual del montaje*. Plot ediciones.
- Gerald Millerson (1994). *El Montaje*. Ediciones Cátedra.
- *El arte del montaje* (2007) (1). Madrid: Plot ediciones.
- *Producción Profesional*. Madrid: bolina grupo editorial.
- *Software*. Recuperat , a [www.adobe.com/products/premiere.main.html](http://www.adobe.com/products/premiere.main.html)
- *areavisual*. Barcelona: areavisual. Recuperat, a [www.areavisual.com](http://www.areavisual.com)
- *Tot el relacionat amb el món de l'edició de video*. Recuperat , a [www.videoedicion.org](http://www.videoedicion.org)
- ACOSTA GARCIA, SOLEDAD (2006). *PREMIERE PRO 2.0*. Madris: ANAYA MULTIMEDIA-ANAYA INTERACTIVA.

## Avaluació i qualificació

### Activitats d'avaluació

Descripció de l'activitat	Avaluació de l'activitat	%
Resum narratiu d'una seqüència de video	La correcte simplificació narrativa i la conseqüent realització tècnica	
Gravació, captura i edició d'una persecució amb canvis de ritme	Els diferents tipus de ritme utilitzats, la continuïtat entre els diferents plans.	
Realització d'un audiovisual mitjançant la tècnica Stop Motion	Es valoraran els moviments dels personatges-objectes, la correcte continuïtat entre els plans, i la integració de la música a l'audiovisual.	
Sel·leccionar i posteriorment realitzar un audiovisual a partir d'unes fotografies.	El correcte moviment i sel·lecció de les fotografies, i integració amb la música.	
Edició d'un Reportatge de 3 min.	Es valoraran tots els coneixaments adquirits durant el curs, ritme, integració, continuïtat, ...	
Búsqueda, anàlisi, comprensió dels diferents software de video	per la seva comprensió	

### Qualificació

Assistència : 10%  
Exercicis : 25%  
Treball final : 25%  
Examen final : 40%

### Observacions

Un cop finalitzat el curs, l'alumne ha de haver assolit un nivell mínim a la hora de elaborar una obra audiovisual individualment i col·lectivament.

Es valorarà l'atenció i la participació en el transcurs de les diferents sessions i practiques del curs.

## GRÀFICA AUDIOVISUAL II (3157RA0014)

---

### Índex

- Dades generals
- Grups
- Competències
- Continguts
- Activitats
- Bibliografia
- Avaluació i qualificació

### Dades generals

---

- **Curs acadèmic:** 2010
- **Descripció:** Ampliació de Gràfica Audiovisual I. L'estudiant portarà a la pràctica amb un projecte real els coneixements adquirits en les assignatures de Tractament Gràfic i Gràfica Audiovisual I.
- **Crèdits:** 9
- **Idioma principal de les classes:** Català
- **S'utilitza oralment la llengua anglesa en l'assignatura:** Poc (25%)
- **S'utilitzen documents en llengua anglesa:** Poc (25%)

### Grups

---

#### GRUP A

Durada: Anual

Professorat: MANUEL CARO FERNANDEZ

Horaris:

Activitat	Grup de classe	Horari	Aula
Teoria	1		
Pràctiques d'aula informàtica	1		

### Competències

---

#### Altres competències:

1. Conèixer i aplicar el programari de disseny, disseny interactiu, so i vídeo digital
2. Crear projectes audiovisuals.
3. Desenvolupar polítiques d'innovació i de comunicació de l'empresa en l'àmbit de la identitat corporativa
4. Coneixer tècnicament l'aplicació d'efectes especials mitjançant el software After effects.

## Continguts

---

1. Interfície composicions i eines bàsiques
2. Tipus actors, creació pròpia interna i actors importats
3. Creació de dinàmica gràfica (gràfics, video i audio)
4. Edició dins la dinàmica gràfica control espai-temps
5. Effects interns i externs de tercers parts
6. Entorn 3d càmeres i llums
7. Parenting i Expressions
8. Tracking
9. Opcions sortida de les composicions
10. Optimització de les composicions

## Activitats

Tipus d'activitat	Hores amb professor	Hores sense professor	Total
Classes pràctiques	90	135	225
Elaboració de treballs	7	8	15
<b>TOTAL</b>	<b>97</b>	<b>143</b>	<b>240</b>

## Bibliografia

---

- Adobe Press (2008). *After Effects CS3 Professional*. Anaya Multimedia.
- Christiansen, Mark (2008). *After Effects CS3 Professional. Avanzado*. Anaya Multimedia.

## Avaluació i qualificació

---

Activitats d'avaluació	Avaluació de l'activitat	%
Descripció de l'activitat		
Treball de creació de videoclip	50% resolució artística 50% resolució tècnica	

## Qualificació

Examen final juny: 40 % (Pràctic)

Treballs pràctics: 50 % (Treballs individuals i/o equip. Valoració en presentació i contingut)

Assistència 10% (Actitud i assistència a classe)

## DIRECCIÓ DE PROJECTES II (3157RA0015)

---

### Índex

- Dades generals
- Grups
- Competències
- Continguts
- Activitats
- Bibliografia
- Avaluació i qualificació
- Observacions

### Dades generals

---

- **Curs acadèmic:** 2010
- **Descripció:** Ampliació de Direcció de Projectes I.  
Aplicar metodologies per a conjugar tasques multidisciplinars amb l'objectiu de crear una aplicació interactiva multimèdia de nivell professional.  
Es determinen els criteris estètics i el tractament formal del projecte. Tanmateix es proporcionen els recursos conceptuals, els procediments i criteris d'actuació per garantir els objectius de realització i producció.  
Es contempla la transferència de coneixements i protocols vinculats amb la producció cinematogràfica, videogràfica i multimèdia.
- **Crèdits:** 9
- **Idioma principal de les classes:** Català
- **S'utilitza oralment la llengua anglesa en l'assignatura:** Gens (0%)
- **S'utilitzen documents en llengua anglesa:** Gens (0%)

### Grups

---

#### GRUP A

Durada: Anual

Professorat: MIQUEL BISBE FRAIXINO

Horaris:

Activitat	Grup de classe	Horari	Aula
Teoria	1		
Pràctiques d'aula	1		

### Competències

---

#### Altres competències:

1. Gestionar el treball d'equip cercant implicacions i recursos per poder assolir el desenvolupament dels projectes.

2. Elaborar els protocols de treball i coordinar amb la producció i direcció del projecte.
3. Planificar seqüències de treball, objectius i solucions de realització que permetin l'assoliment dels projectes.
4. Crear propostes creatives en termes de comunicació audiovisual i/o interactiva.
5. Exercitar els recursos tècnics i artístics necessaris, formant par d'un equip multidisciplinari, per tal d'aconseguir la intencionalitat narrativa, qualitat tècnica i formal requerida.
6. Organitzar i exercitar la producció utilitzant el lèxic, eines de treball i orientacions de gestió, assolint les garanties necessàries per a la futura creació i difusió del producte audiovisual.
7. Aplicar les tècniques de transformació i modificació de la imatge i so, al servei de la intencionalitat expressiva del producte final, controlant-ne la qualitat i ajustar-se a les instruccions de temps i forma establertes. (Consecució del "master")
8. Crear la posada en escena cercant els propis recursos expressius per constituir missatges audiovisuals i/o interactius
9. Dirigir l'equip artístic i tècnic en la preproducció, producció i postproducció aportant o definint les solucions necessàries, per aconseguir la intencionalitat narrativa, qualitat tècnica i formal requerida.

## Continguts

---

### 1. APLICACIÓ INTERACTIVA

- 1.1. Preproducció
- 1.2. Presentació del guió multimèdia.
- 1.3. Objectius i planificació.
- 1.4. Pla de treball. Calendari de producció.
- 1.5. Delegació i/o assumptió de feines específiques.
- 1.6. Elaboració i presentació del pressupost.
- 1.7. Documentalisme.
- 1.8. Protocols de comunicació per a la recerca documental.
- 1.9. Recerca d'informació escrita i gràfica.
- 1.10. Gestió de les imatges i habilitats de recerca.
- 1.11. Creació de material documental.
- 1.12. Guionatge. Elaboració del guió tècnic com a suport de control continuat pel desenvolupament de l'aplicació. Confecció dels guions literaris, tècnics i gràfics (storyboard) per als documents videogràfics i animacions.

### 2. PRODUCCIÓ DE L'APLICACIÓ

- 2.1. Creació de la idea i execució de la forma.
- 2.2. Presentació de les propostes gràfiques.
- 2.3. Reflexió estètica i anàlisi per a la selecció dels continguts formals.
- 2.4. Funció i determinació de les matèries expressives.
- 2.5. Integració dels mitjans: disseny gràfic, text, àudio, vídeo, etc.
- 2.6. Operativitat de la interfície.
- 2.7. Usabilitat. Funcionalitat de la navegació.
- 2.8. Muntatge i programació de l'aplicació.

### 3. POSTPRODUCCIÓ.

- 3.1. Correcció d'errades i millora del producte. Retocs finals.
- 3.2. Gravació i impressió CD's.
- 3.3. Avaluació final del producte.
- 3.4. Relació amb objectius proposats.

- 3.5. Anàlisi de resultats.
- 3.6. Conclusions.
- 3.7. Confecció de la maqueta operativa.
- 3.8. Aplicació de tests internes i ítems de funcionament.

#### 4. INTRODUCCIÓ A LA PRODUCCIÓ

- 4.1. L'obra audiovisual. Registre de propietat intel·lectual. Dipòsit legal. La contractació. Cessió de drets.
- 4.2. Cinema, cultura i indústria. Constituir una productora. Ajudes i subvencions. Activitat administrativa. Gestió, seguiment i coordinació dels protocols. Equips humans. Empreses proveïdores i productores.
- 4.3. El procés de producció. Estudi del projecte. Formats del guió. Logline, idea, sinopsi, tractament i/o guió gràfic i tècnic. Disseny de producció. Desglossament de guió. Pla de treball. Pressupost.
- 4.4. Rodatge Contractació dels equips tècnics, artístics i proveïdors. Permisos i assegurança. Ordre de rodatge. Tasques dels tècnics (rapport script i altres). Balanç final. Distribució i exhibició, merchandising i altres.

#### Activitats

Tipus d'activitat	Hores amb professor	Hores sense professor	Total
Aprenentatge basat en problemes (PBL)	5	25	30
Classes expositives	20	25	45
Elaboració de treballs	65	85	150
<b>TOTAL</b>	<b>90</b>	<b>135</b>	<b>225</b>

#### Bibliografia

- NAVARRO GÜERE, HÉCTOR. (2003). *"e-Colors"*. . Instituto Monsa de Ediciones. .
- DAVIS, JACK Y MERRITT, Susan. (1999). *"Diseño de páginas web"*. Ed. Anaya Multimedi.
- LUÍS A. CABEZÓN, FELIX G. GÓMEZ-URDA (2001). *"La producción cinematográfica"*. . Ed. Cátedra..
- J.G.JACOSTE (2002). *"El productor cinematográfico"*. Ed. Síntesis..

#### Avaluació i qualificació

Activitats d'avaluació	Avaluació de l'activitat	%
Descripció de l'activitat		
Treball individual. Avaluació continuada.		
Fitxa memòria de l'activitat.	Aplicar metodologies per a conjugar tasques multidisciplinars amb l'objectiu de crear una aplicació interactiva multimèdia de nivell professional.	20
- Presentació de les propostes gràfiques i audiovisuals.		

- Reflexió estètica i anàlisi dels continguts formals.

- Funció i determinació de les matèries expressives.

- Integració dels mitjans: gràfics, text, àudio, vídeo, etc.

- Operativitat de la interfície.

- Usabilitat. Funcionalitat de la navegació.

Avaluació i compliment vers els objectius establerts.

Treballs per grups.

Realització:

Els continguts relacionats amb la realització es desenvoluparan mitjançant un pla de treball, regit per un calendari de producció global. L'assumpció de feines estarà vinculada per els departaments que els grups de treball hauran d'assumir com són: Producció - Documentalisme - Disseny gràfic - Realització videogràfica - Animació gràfica - Àudio - Infografia i Programació.

Treball per grups.

Projecte final

Coavaluació.

L'assumpció de feines vinculadas per els departaments de realització

20

Guió tècnic.

Organització i creació d'arxius.

Control de paràmetres.

Guió de producció.

Treball d'equip. (fitxa tècnica i artística).

Pla de producció.

Treball per grups.

La qualitat de la realització

40

Documents de col·laboració i cessió de drets

Contractes de producció.

Pressupost.

Lliurament, maquetes operatives, CD-Rom amb caràtules.

Les maquetes operatives, CD-Rom amb caràtules. En línia, pàgina Web

Coordinació. Iniciativa. Dinamització del projecte.

Actitudinal

20

## Qualificació

Treball individual. Avaluació 40%  
Treballs per grups. Avaluació 40%  
Actitud i assistència a classe. Coavaluació 20 %

#### Críteris d'avaluació

L'avaluació continuada assigna a cada alumne un seguit de tasques personalitzades en funció a les responsabilitats dins l'activitat del grup. Això facilita a l'alumne l'assimilació de coneixements i el desenvolupament de competències. L'avaluació planteja una periodicitat bimensual per grup de treball, permetent fer un seguiment detallat del desenvolupament del projecte i decidir si s'han de reforçar alguns continguts, aclarir dubtes i correccions i/o plantejar estratègies o solucions a nous problemes.

La coavaluació aplica un protocol complementari per a poder detectar amb major precisió el grau de implicació individual dins l'activitat del grup. Per això, cada membre del grup valorarà la participació dels altres implicats en el treball d'equip. Aquesta nota tindrà un valor de 0 a 10, del suspès 5 < a l'excel·lent.

La nota d'avaluació continuada (treball individual) es combina amb la nota del treball per grup (projecte final). Hem de destacar que una nota amb valoració insuficient en la coavaluació, resta el 50 % de la nota del treball per grup.

Els estudiants que no puguin complir els requisits de l'avaluació continuada, podran fer una petició per tenir una avaluació única. Aquesta avaluació única pot consistir en una prova i/o en la presentació de treballs i ha de poder acreditar la superació dels objectius declarats de l'assignatura de la mateixa manera que l'avaluació continuada .

L'accés a l'avaluació única la fixarà el professor, que tanmateix podrà decidir si la fa coincidir o no amb la data dels exàmens ordinaris.

L'estudiant que segueix l'avaluació continuada i no ha realitzat cap de les activitats d'avaluació previstes en el programa de l'assignatura haurà de ser qualificat com a no presentat. En cas que l'estudiant que segueix avaluació continuada l'abandona una vegada que ha començat a implicar-se en el procés (ha lliurat o ha realitzat un nombre insuficient de les activitats previstes), serà qualificat amb suspens.

Els estudiants en règim d'avaluació continuada tindran una segona convocatòria, (exàmens ordinaris), per a tornar a presentar el projecte final. En la segona convocatòria la nota màxima serà d'un 5.

Els estudiants en règim d'avaluació única que la suspenguin en primera convocatòria, tindran una segona convocatòria.

És susceptible de revisió el material subministrat i les notes de classe de producció.

#### **Observacions**

---

##### Docència tutoritzada

En principi i segons el previst en el pla de producció, l'aplicació interactiva i els materials conceptuals es desenvoluparien durant les primeres 15 setmanes.

Les setmanes restants del curs es dedicaran a docència tutoritzada. Això pot incloure: Projecte treball final de carrera, reforç i èmfasi de conceptes, resolució de tasques rellevants, participació individualitzada dels estudiants, etc.

##### Hores de tutoria

Dijous 16:30 –19:00 h.

Tasques: a determinar per el professor de classes pràctiques.

Dilluns de 11:00 -13:30 h. i en hores mútuament acordades amb antelació.

Es important consultar regularment l'adreça d'internet del curs per a estar al dia del desenvolupament del curs. La llista de material complementari estan disponibles en l'adreça d'internet. Aquests documents estan especialment preparats per correspondre's al material exposat en classe.

Els alumnes que cursen aquesta assignatura es troben en l'últim curs de la seva formació universitària. Això implica cert grau de maduresa tant personal com intel·lectual, la qual cosa permet l'establiment de prioritats docents dirigides a estimular aquelles actituds que afavoriran el desenvolupament de la seva activitat professional.

Nota: Com que l'activitat docent està vinculada a la realització d'uns projectes reals, aquesta és reserva la facultat de modificar quelcom a fi i efecte de garantir l'assoliment dels objectius generals.

## PRODUCCIÓ I EDICIÓ DE VÍDEO II (3157RA0016)

---

### Índex

- Dades generals
- Grups
- Competències
- Continguts
- Activitats
- Bibliografia
- Avaluació i qualificació
- Assignatures recomanades

### Dades generals

---

- **Curs acadèmic:** 2010
- **Descripció:** Ampliació de Edició i Producció de vídeo I. L'estudiant portarà a la pràctica un projecte real a on es necessitaran els coneixements adquirits a Producció i Edició de vídeo I, a Producció Audiovisual, i altres matèries audiovisuals.
- **Crèdits:** 9
- **Idioma principal de les classes:** Català
- **S'utilitza oralment la llengua anglesa en l'assignatura:** Poc (25%)
- **S'utilitzen documents en llengua anglesa:** Poc (25%)

### Grups

---

#### GRUP A

Durada: Anual

Professorat: DANIEL LATORRE SARLE

Horaris:

Activitat	Grup de classe	Horari	Aula
Teoria	1		
Pràctiques d'aula informàtica	1		

#### GRUP B

Durada: Anual

Professorat: DANIEL LATORRE SARLE

Horaris:

Activitat	Grup de classe	Horari	Aula
Teoria	1		
Pràctiques d'aula informàtica	1		

### Competències

---

**Altres competències:**

1. Crear projectes audiovisuals
2. Analitzar, proposar, significar, representar, sintetitzar, simbolitzar i interpretar totes aquelles altres competències que es requereixen per a la construcció de missatges audiovisuals
3. Crear la posada en escena cercant els propis recursos expressius per constituir missatges audiovisuals i/o interactius
4. Treballar la creativitat, l'escriptura i l'expressió
5. Practicar les tres fases d'un projecte audiovisual: preproducció, producció i postproducció.
6. Dirigir l'equip artístic i tècnic en la preproducció, producció i postproducció aportant o definint les solucions necessàries, per aconseguir la intencionalitat narrativa, qualitat tècnica i formal requerida.

**Continguts**

---

1. Guionatge
2. Preproducció I: Etapa prèvia
3. Preproducció II
4. Producció: el rodatge
5. Postproducció videogràfica
6. Postproducció sonora
7. Composició musical
8. Compilació i DVD

**Activitats**

Tipus d'activitat	Hores amb professor	Hores sense professor	Total
Elaboració de treballs	14	24	38
Prova d'avaluació	0	2	2
Treball en equip	68	117	185
<b>TOTAL</b>	<b>82</b>	<b>143</b>	<b>225</b>

**Bibliografia**

---

- *La television ha muerto/ TV is dead: La Nueva Produccion Audiovisual En La Era* (2000). Gedisa Editorial (November 30, 2000).
- *Introduction to Production Techniques and Practices* (2006). Thomson (2006).

- *Manual Practico Para Produccion Audiovisual* (1999). Gedisa Editorial (April 1999).
- *La Direccion De Produccion Para Cine Y Television* (1993). Ediciones Paidos Iberica (December 24, 1993).

### Avaluació i qualificació

---

Activitats d'avaluació		
Descripció de l'activitat	Avaluació de l'activitat	%
Espectura del guió (taller d'espectura): espectura de sinopsi, mapa escènic, tractament i guió narratiu.	Entrega del projecte escrit.	25
Dossier de producció: relació de tasques i documents de la preproducció per part dels caps d'equip (producció, direcció, fotografia, art i so)	Valoració del dossier de producció.	25
Rodatge del projecte propi	Participació i responsabilitats adquirides en el desenvolupament del rodatge del projecte propi.	10
Postproducció, dissenys i compilació.	Entrega de màster en DVD amb l'elaboració pròpia del muntatge, la postproducció digital i la BSO, així com del material gràfic i de la compilació del DVD.	30
Autoavaluació	Autoavaluació de l'alumne en les tasques desenvolupades i en del resultat final obtingut.	5
Coavaluació	Avaluació realitzada per els companys de grup en base a la implicació, responsabilitats i resultats del treball realitzat amb el grup	5

### Qualificació

#### Assignatures recomanades

---

1. ANÀLISI I INTERPRETACIÓ DE L'ART
2. COM ES GENERA UNA IDEA
3. CULTURA I CINEMA
4. CULTURA VISUAL
5. DOCUMENTALISME
6. EDICIÓ DE SO II
7. Expressió gràfica I
8. GRÀFICA AUDIOVISUAL I
9. GRÀFICA AUDIOVISUAL II
10. HISTÒRIA DE LA IMATGE
11. HISTÒRIA DE L'ART
12. IMATGE DE SÍNTESI I
13. IMATGE DE SÍNTESI II
14. Iniciació a la fotografia
15. INICIACIO A L'IL·LUSTRACIO
16. NARRATIVA AUDIOVISUAL I

17. NARRATIVA AUDIOVISUAL II
18. PRODUCCIÓ AUDIOVISUAL
19. PRODUCCIÓ I EDICIÓ DE VÍDEO I
20. SENSIBILITZACIÓ MUSICAL I TRACTAMENT DEL SÓ
21. Tècniques d'expressió audiovisual
22. TECNOLOGIA AUDIOVISUAL I TRACTAMENT DE L'IMATGE
23. TRACTAMENT GRÀFIC

## LLENGUATGES DE PROGRAMACIÓ II (3157RA0018)

---

### Índex

- Dades generals
- Grups
- Competències
- Continguts
- Activitats
- Bibliografia
- Avaluació i qualificació

### Dades generals

---

- **Curs acadèmic:** 2010
- **Descripció:**
- **Crèdits:** 6
- **Idioma principal de les classes:** Català
- **S'utilitza oralment la llengua anglesa en l'assignatura:** Indistintament (50%)
- **S'utilitzen documents en llengua anglesa:** Poc (25%)

### Grups

---

#### GRUP A

Durada: Semestral, 1r semestre

Professorat: OSCAR GARCIA PAÑELLA

Horaris:

Activitat	Grup de classe	Horari	Aula
Teoria	1		
Pràctiques d'aula informàtica	1		

### Competències

---

#### Altres competències:

1. Conèixer i aplicar el programari de disseny, disseny interactiu, so i vídeo digital
2. Analitzar situacions complexes i dissenyar estratègies per resoldre-les, individualment i en equip.
3. Seleccionar i utilitzar les tecnologies de la informació i la comunicació més adequades a cada situació, en els àmbits personal i professional.
4. Capacitat per treballar de forma autònoma.
5. Utilitzar l'enginy i la creativitat per trobar solucions adequades a problemes inèdits.
6. Analitzar i sintetitzar la informació, interpretar les dades, intervenir, tractar i organitzar-la sobre diversos formats.
7. Programar i dissenyar aplicacions interactives.

8. Planificar seqüències de treball, objectius i solucions de realització que permetin l'assoliment dels projectes.

### Continguts

---

1. Estructuració del llenguatge. Disseny Interactiu.
2. Estructuració del llenguatge. Disseny de Codi.
3. Estructuració del llenguatge. Pseudocodi.
4. Introducció i aplicacions dels llenguatges de Gestió (PHP i MySQL).
5. Mostrar i donar a conèixer com modificar els CMS (gestors de continguts) per tal de personalitzar-los.
6. Conectar la web amb una base de dades.
7. Donar suport a l'alumne amb els projectes de Direcció de Projectes II.

### Activitats

Tipus d'activitat	Hores amb professor	Hores sense professor	Total
Classes expositives	30	0	30
Classes pràctiques	20	13	33
Prova d'avaluació	27	0	27
Resolució d'exercicis	6	24	30
Treball en equip	11	19	30
<b>TOTAL</b>	<b>94</b>	<b>56</b>	<b>150</b>

### Bibliografia

---

### Avaluació i qualificació

---

#### Activitats d'avaluació

Descripció de l'activitat	Avaluació de l'activitat	%
Aplicació del pseudocodi com a metodologia de desenvolupament de conceptes (algorismes i metàfores) sense necessitat de conèixer cap llenguatge de programació específic.	S'avalua la participació de l'alumne	4
Aplicació del pseudocodi com a metodologia de desenvolupament de	S'avalua l'assimilació de continguts i competències	4

conceptes (algorismes i metàfores) sense necessitat de conèixer cap llenguatge de programació específic.		
Aplicació del pseudocodi com a metodologia de desenvolupament de conceptes (algorismes i metàfores) sense necessitat de conèixer cap llenguatge de programació específic.	S'avalua l'assimilació de continguts i competències	4
Aplicació del pseudocodi com a metodologia de desenvolupament de conceptes (algorismes i metàfores) sense necessitat de conèixer cap llenguatge de programació específic.	S'avalua l'assimilació de continguts i competències	4
Aplicació del pseudocodi com a metodologia de desenvolupament de conceptes (algorismes i metàfores) sense necessitat de conèixer cap llenguatge de programació específic.	S'avalua l'assimilació de continguts i competències	4
Llenguatges de programació de planes web dinàmiques.	S'avalua la participació de l'alumne	6
Llenguatges de programació de planes web dinàmiques.	S'avalua l'assimilació de continguts i competències	6
Llenguatges de programació de planes web dinàmiques.		6
Llenguatges de programació de planes web dinàmiques.	S'avalua l'assimilació de continguts i competències	6
Llenguatges de programació de planes web dinàmiques.	S'avalua l'assimilació de continguts i competències	6
Gestors de continguts que permeten accelerar el desenvolupament de portals i planes web dinàmiques.	S'avalua l'assimilació de continguts i competències	2
Gestors de continguts que permeten accelerar el desenvolupament de portals i planes web dinàmiques.	S'avalua l'assimilació de continguts i competències	2
Gestors de continguts que permeten accelerar el desenvolupament de portals i planes web dinàmiques.		2
Gestors de continguts que permeten accelerar el desenvolupament de portals i planes web dinàmiques.		2
Accessos a Bases de Dades a on s'enmagatzema la informació dels usuaris/es i es permet una		6

bidireccionalitat en la comunicació.

Accessos a Bases de Dades a on s'emmagatzema la informació dels usuaris/es i es permet una bidireccionalitat en la comunicació. 6

Accessos a Bases de Dades a on s'emmagatzema la informació dels usuaris/es i es permet una bidireccionalitat en la comunicació. 6

Accessos a Bases de Dades a on s'emmagatzema la informació dels usuaris/es i es permet una bidireccionalitat en la comunicació. 6

Accessos a Bases de Dades a on s'emmagatzema la informació dels usuaris/es i es permet una bidireccionalitat en la comunicació. 6

Gestió de projectes i del cicle de vida del producte Multimèdia. 2

Gestió de projectes i del cicle de vida del producte Multimèdia. 2

Gestió de projectes i del cicle de vida del producte Multimèdia. 2

Gestió de projectes i del cicle de vida del producte Multimèdia. 2

Gestió de projectes i del cicle de vida del producte Multimèdia. 2

### Qualificació

## IMATGE DE SÍNTESI I (3157RA0019)

---

### Índex

- Dades generals
- Grups
- Competències
- Continguts
- Activitats
- Bibliografia
- Avaluació i qualificació
- Observacions

### Dades generals

---

- **Curs acadèmic:** 2010
- **Descripció:** Creació d'imatges en 3D i animació, elaboracions per procediments infogràfics.
- **Crèdits:** 6
- **Idioma principal de les classes:** Català
- **S'utilitza oralment la llengua anglesa en l'assignatura:** Gens (0%)
- **S'utilitzen documents en llengua anglesa:** Gens (0%)

### Grups

---

#### GRUP A

Durada: Semestral, 1r semestre

Professorat: NATALIA TEOFILA GONZALEZ CORTES

Horaris:

Activitat	Grup de classe	Horari	Aula
Teoria	1		
Pràctiques d'aula informàtica	1		

### Competències

---

#### Altres competències:

1. Conèixer i aplicar el programari de disseny, disseny interactiu, so i vídeo digital
2. Modelat d'objectes arquitectònics i orgànics.
3. Texturitzar a nivell introductor i els objectes modelats.

### Continguts

---

1. Introducció al món del 3D.
  - 1.1. Les 3 dimensions
  - 1.2. Possibilitats del 3D
  - 1.3. Aplicacions a la web en 3D
  - 1.4. Els diferents paquets del mercat.
  - 1.5. Per què Maya?
  - 1.6. Fases de creació d'un objecte o escena en 3D
2. Treballar amb la interfície de Maya 8.5
  - 2.1. Espai de treball
  - 2.2. Crear un projecte
  - 2.3. Editors i finestres principals
  - 2.4. Vistes de maya
  - 2.5. Opcions de mostra per pantalla
  - 2.6. Transformacions i manipuladors
  - 2.7. Grouping vs parenting
  - 2.8. Historial d'un objecte
  - 2.9. Unitats de mesura
3. Poligons
  - 3.1. Què són els poligons?
  - 3.2. Primitives de poligons
  - 3.3. Eines
    - 3.3.1. Extrude, Split polygon tool, Merge,...
  - 3.4. Normals de les cares
  - 3.5. Booleans
4. NURBS
  - 4.1. Primitives nurbs
  - 4.2. Què és una spline?
  - 4.3. Diferència amb poligons
  - 4.4. Eines
    - 4.4.1. Insert isoparm, Insert knot, Detach surfaces, Attach surfaces,...
  - 4.5. Creació de superfícies
    - 4.5.1. Revolve, Loft, Planar, Extrude,...
5. Deformadors
  - 5.1. Què són els deformadors?
    - 5.1.1. Bend
    - 5.1.2. Flare
    - 5.1.3. Sine
    - 5.1.4. Squash
    - 5.1.5. Twist
    - 5.1.6. Wave
6. Introducció als materials
  - 6.1. Materials
    - 6.1.1. Blinn, Lambert, Phong, Phong E, Anisotropic, Layered shader,...
  - 6.2. Propietats dels materials
    - 6.2.1. Color, Transparency, Ambient color,...
  - 6.3. Hypershade
  - 6.4. Com s'aplica un material
7. Introducció a la il.luminació
  - 7.1. Conceptes bàsics d'il.luminació

7.2. Tipus de llum

7.3. Tècniques per il·luminar

### Activitats

Tipus d'activitat	Hores amb professor	Hores sense professor	Total
Classes expositives	40	60	100
Classes pràctiques	20	0	20
Prova d'avaluació	0	4	4
Resolució d'exercicis	0	30	30
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>94</b>	<b>154</b>

### Bibliografia

- Dariush Derakhshani (2008). *Maya 2008*. Anaya.
- Preston Blair (1999). *Dibujos animados*. Evergreen.
- Frank Thomas (1995). *The Illusion of life*. Hyperion books.
- George Maestri (2000). *Creación digital de personajes animados*. Anaya multimedia.
- Owen demen (2002). *Técnicas digitales de textura y pintura*. Anaya multimedia.

### Avaluació i qualificació

Activitats d'avaluació		
Descripció de l'activitat	Avaluació de l'activitat	%
Exercicis pràctics plantejats a classe basats en el temari.	60%	
Exàmen d'avaluació basat en un exercici plantejat pel professor.	40%	

### Qualificació

La realització de les pràctiques és molt important ja que representa un 60% sobre la nota final de l'assignatura.

### Observacions

Es valorarà la participació a classe.

## IMATGE DE SÍNTESI II (3157RA0020)

---

### Índex

- Dades generals
- Grups
- Competències
- Continguts
- Activitats
- Bibliografia
- Avaluació i qualificació
- Observacions
- Assignatures recomanades

### Dades generals

---

- **Curs acadèmic:** 2010
- **Descripció:** Es parlarà de com donar realisme a les nostres escenes modelades en 3D, aplicant materials, textures i una il·luminació adequada a l'entorn. També es farà una introducció a la animació en 3D creant sencilles animacions, on una de les finalitats podria ser la integració amb imatge real.
- **Crèdits:** 6
- **Idioma principal de les classes:** Català
- **S'utilitza oralment la llengua anglesa en l'assignatura:** Gens (0%)
- **S'utilitzen documents en llengua anglesa:** Gens (0%)

### Grups

---

#### GRUP A

Durada: Semestral, 2n semestre

Professorat: NATALIA TEOFILA GONZALEZ CORTES

Horaris:

Activitat	Grup de classe	Horari	Aula
Teoria	1		
Pràctiques d'aula informàtica	1		

### Competències

---

#### Altres competències:

1. Conèixer i aplicar el programari de disseny, disseny interactiu, so i vídeo digital
2. Donar realisme a objectes mitjançant ús de materials i textures.
3. Il·luminació d'espais Interiors i Exteriors nivell introductor.
4. Animació d'objectes per capçaleres de TV i comportaments dinàmics.
5. Creació d'imatges per web, publicitat i TV.

## Continguts

---

1. Materials i textures
  - 1.1. Què és un shader?
  - 1.2. Tipus de materials
    - 1.2.1. Lambert, Phong, Blinn, Anisotropic, Layered, Ramp Use background
  - 1.3. Com aplicar materials?
  - 1.4. Propietats dels materials.
  - 1.5. Com funciona l'Hypershade?
  - 1.6. Textures procedurals
  - 1.7. Textures bitmaps
  - 1.8. Projeccions de textures
  - 1.9. Mapejats UV
  
2. Il.luminació
  - 2.1. Teoria de la llum
  - 2.2. Tipus de llum
  - 2.3. Atributs de les llums
  - 2.4. Creació d'ombres
  - 2.5. Efectes d'il.luminació
  - 2.6. Il.luminació de 3 punts
  - 2.7. Raytracing
  - 2.8. Introducció al Mental Ray
  
3. Conceptes bàsics d' animació
  - 3.1. Conceptes bàsics
  - 3.2. Transformacions lineals
  - 3.3. Deformacions
  - 3.4. Animacions per trajectòria
  - 3.5. Graph editor
  - 3.6. Atributs de la càmera
  
4. Introducció a les dinàmiques
  - 4.1. Partícules i forces gravitatòries.
  - 4.2. Rigid body i soft body
  - 4.3. Introducció al nCloth
  
5. Integració d'imatge 3D en imatge real

## Activitats

Tipus d'activitat	Hores amb professor	Hores sense professor	Total
Classes expositives	40	60	100
Classes pràctiques	20	0	20
Prova d'avaluació	0	4	4
Resolució d'exercicis	0	30	30
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>94</b>	<b>154</b>

## Bibliografia

---

- jeremy birn (2001). *Técnicas de Iluminación y render*. Anaya multimedia.
- jeremy birn (2006). *Iluminación y render 2007*. Anaya multimedia.

## Avaluació i qualificació

---

### Activitats d'avaluació

Descripció de l'activitat	Avaluació de l'activitat	%
Exercicis pràctics plantejats a classe bassats en el temari.	60%	
Exàmen d'avaluació bassat en un exercici plantejat pel professor.	40%	

### Qualificació

Les pràctiques representen un 60% de la nota final, l'examen un 30% i l'assistència un 10%.

### Observacions

---

A l'hora d'avaluar l'exàmen final, es tindrà en compte el tant per cent d'assistència de l'alumne a classe.

### Assignatures recomanades

---

1. GRÀFICA AUDIOVISUAL I
2. Iniciació a la fotografia
3. TECNOLOGIA AUDIOVISUAL I TRACTAMENT DE L'IMATGE

## MÀRQUETING APLICAT ALS AUDIOVISUALS I MULTIMÈDIA (3157RA0021)

---

### Índex

- Dades generals
- Grups
- Competències
- Continguts
- Activitats
- Bibliografia
- Avaluació i qualificació
- Observacions

### Dades generals

---

- **Curs acadèmic:** 2010
- **Descripció:** Introducció generalista al màrqueting per tal que al futur professional sigui capaç de comercialitzar els projectes que realitzi. S'estudiaran específicament les noves possibilitats que s'obren al màrqueting a l'hora de comunicar aprofitant les tecnologies de la informació
- **Crèdits:** 6
- **Idioma principal de les classes:** Català
- **S'utilitza oralment la llengua anglesa en l'assignatura:** Gens (0%)
- **S'utilitzen documents en llengua anglesa:** Poc (25%)

### Grups

---

#### GRUP A

Durada: Semestral, 2n semestre

Professorat:

Horaris:

Activitat	Grup de classe	Horari	Aula
-----------	----------------	--------	------

### Competències

---

#### Altres competències:

1. Fonaments del marketing
2. Analitzar i/o confeccionar un pla de màrqueting per poder comercialitzar correctament els seus serveis o els dels seus clients
3. Capacitat de síntesi i originalitat
4. Presentació de projectes

### Continguts

---

1. Introducció al Marketing Estratègic
2. L'estudi de Mercat
  - 2.1. Diagnosi Comercial
  - 2.2. Definició de Mercat Potencial
    - 2.2.1. Tècniques de Segmentació de Mercats
  - 2.3. Fonts d'obtenció d'informació de dades
    - 2.3.1. Secundàries i Primàries
  - 2.4. Treball de Camp
    - 2.4.1. Recerques d'informació
    - 2.4.2. Entrevistes Personals
    - 2.4.3. Enquestes Telefòniques
    - 2.4.4. Enquestes Web
  - 2.5. Tabulació de Dades
    - 2.5.1. Tècniques i programes per tabular enquestes
    - 2.5.2. Informe de l'estudi de mercat
3. Els Objectius Comercials
4. El Marketing MIX
  - 4.1. Estratègia de Producte / Servei
  - 4.2. Estratègia en Preu
  - 4.3. Estratègia en Distribució
  - 4.4. Estratègia en Comunicació
    - 4.4.1. Imatge Corporativa
    - 4.4.2. Mitjans de difusió
    - 4.4.3. Tècniques de publicitat
    - 4.4.4. Presentació dels Productes/Serveis als clients
5. Marketing Específic
  - 5.1. El Marketing Digital
  - 5.2. El Marketing Firal
6. L'Estratègia Comercial
  - 6.1. La Presentació d'un projecte
  - 6.2. Tècniques de venda i organització acció comercial
  - 6.3. Tècniques de negociació
7. Procés de creació del teu propi negoci

#### Activitats

Tipus d'activitat	Hores amb profess or	Hores sense profess or	Total
Anàlisi / estudi de casos	10	2	12
Classes expositives	20	0	20
Classes participatives	20	0	20
Classes pràctiques	12	0	12
Elaboració de treballs	20	25	45

Exposició dels estudiants	5	10	15
Prova d'avaluació	4	0	4
Sortida de camp	2	1	3
Treball en equip	1	3	4
Tutories	5	0	5
<b>TOTAL</b>	<b>99</b>	<b>41</b>	<b>140</b>

### **Bibliografia**

---

### **Avaluació i qualificació**

---

#### **Activitats d'avaluació**

<b>Descripció de l'activitat</b>	<b>Avaluació de l'activitat</b>	<b>%</b>
Realitzar una Diagnosi Comercial		
Observacio punts de venda		
Classes		
Classes		
Exàmen primer parcial		
Treball de curs: Pla de Marketing projecte empresarial		
Examen Segon Parcial		

#### **Qualificació**

Presentació, continguts, creativitat, capacitat de síntesi.....

#### **Observacions**

---

L'objectiu principal de l'assignatura de Marketing és el de que l'alumne conegui la realitat empresarial que envolta el sector d'audiovisuals i multimèdia i que aprengui totes les estratègies necessàries per poder vendre i comercialitzar en un futur, el seu servei professional.

## Tècniques d'expressió audiovisual (3157RA0029)

---

### Índex

- Dades generals
- Grups
- Competències
- Continguts
- Activitats
- Bibliografia
- Avaluació i qualificació
- Assignatures recomanades

### Dades generals

---

- **Curs acadèmic:** 2010
- **Descripció:** Taller de direcció d'actors i direcció de fotografia.
- **Crèdits:** 6
- **Idioma principal de les classes:** Català
- **S'utilitza oralment la llengua anglesa en l'assignatura:** Gens (0%)
- **S'utilitzen documents en llengua anglesa:** Poc (25%)

### Grups

---

#### GRUP A

Durada: Semestral, 2n semestre

Professorat: JUAN SOLANA FIGUERAS

Horaris:

Activitat	Grup de classe	Horari	Aula
Teoria	1		
Pràctiques d'aula informàtica	1		

### Competències

---

#### Altres competències:

1. Dirigir l'equip artístic i tècnic en la preproducció, producció i postproducció aportant o definint les solucions necessàries, per aconseguir la intencionalitat narrativa i la qualitat tècnica i formal requerida Donar respostes resolutives entorn de la subtileza i complexitat del que es vol mostrar i dir en relació amb determinats significats, ja sigui una emoció, una idea o una dada
2. Conèixer els diferents models de personatges cinematogràfics
3. Conèixer els diferents models d'interpretació cinematogràfica
4. Conèixer els diferents models de direcció d'actors
5. Conèixer les estratègies d'anàlisi de guions aplicada a la direcció dels actors.
6. Dirigir actors en escenes cinematogràfiques de gènere i to diferents
7. Conèixer les bases per il·luminar escenes en interior i exterior.

8. Conèixer i saber analitzar referents pictòrics, fotogràfics, iconogràfics i cinematogràfics.

## Continguts

---

1. DIRECCIÓ D'ACTORS 1.Introducció 1.1. Models de personatges cinematogràfics 1.2. Models d'interpretació 1.3. Models de direcció d'actors

1.1. 2. El treball del director 2.1. Anàlisi aplicada del guió 2.1.1. Definició dels personatges 2.1.1.1. Passat, present i expectatives de futur 2.1.1.2. Circumstàncies (estructurals-conjunturals / biològiques-ambientals) 2.1.1.3. Sistemes de relacions. 2.1.2. Les motivacions i els objectius dels personatges 2.1.3. L'arc de transformació dels personatges 2.1.4. La caracterització dels personatges 2.1.5. ¿De qui és la pel·lícula? ¿De qui és cada escena? 2.1.6. El text i el subtext. 2.1.7. Les unitats d'acció dramàtica de cada escena. 2.1.8. To ritme i tempo de la pel·lícula i de cada escena.

1.2. 2.2. L'assaig 2.2.1. El treball de taula 2.2.2. El treball pràctic 2.2.2.1. Les improvisacions. 2.2.2.2. La recerca de la veritat dramàtica

1.3. 2.3. El treball de direcció al set 2.3.1. Les entrades i les sortides 2.3.2. Accions i reaccions

2. DIRECCIÓ DE FOTOGRAFIA 1.Iniciació als primers fotògrafs: iconografia i referències pictòriques.

2.1. 2. Il·luminació de bodegó publicitari.

2.2. 3. Il·luminació d'interior dia i d'interior nit.

2.3. 4. Il·luminació d'exterior dia-tarda i nit.

2.4. 5. Visita a empresa de lloguer de material de càmera, il·luminació i elèctric.

2.5. 6. Il·luminació d'exterior dia.

## Activitats

Tipus d'activitat	Hores amb professor	Hores sense professor	Total
Anàlisi / estudi de casos	24	46	70
Classes pràctiques	32	42	74
Sortida de camp	4	2	6
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>90</b>	<b>150</b>

## Bibliografia

---

- CAINE, MICHAEL (2003). *Actuando para el cine*. MADRID: PLOT.
- DONNELLAN, DECLAN (2004). *El actor y la diana*. MADRID: FUNDAMENTOS.
- HETHMON, ROBERT H. (2000). *El método del Actors Studio. Conversaciones con Lee Strasberg*. MADRID: FUNDAMENTOS.
- MIRALLES, ALBERTO (2000). *La dirección de actores en cine*. MADRID: CÁTEDRA.
- WESTON, JUDITH (2003). *The Film Director's Intuition: Script Analysis and Rehearsal Techniques*. PAPERBACK.
- WESTON, JUDITH (2005). *La dirección de actores. Cómo obtener actuaciones memorables en cine y en televi*. MADRID: FLUIR EDICIONES.



## Avaluació i qualificació

---

### Activitats d'avaluació

Descripció de l'activitat	Avaluació de l'activitat	%
---------------------------	--------------------------	---

### Qualificació

El fet de ser un taller exigeix la presència activa dels alumnes. Per això és obligatòria l'assistència a un mínim del 70% de les classes.

L'avaluació tindrà en compte el barem següent:

1. Assistència a les classes: 30%
2. Participació i aportacions al treball de classe: 70%



### Assignatures recomanades

---

1. ANÀLISI I INTERPRETACIÓ DE L'ART
2. CULTURA I CINEMA
3. CULTURA VISUAL
4. HISTÒRIA DE L'ART
5. Iniciació a la fotografia
6. NARRATIVA AUDIOVISUAL I
7. NARRATIVA AUDIOVISUAL II
8. TALLER DE GUIONS
9. TECNOLOGIA AUDIOVISUAL I TRACTAMENT DE L'IMATGE