

GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO		ASIGNATURA MEDIOS AUDIOVISUALES			
		CURSO		3º	
DPTO.	COMUNICACIÓN GRÁFICA Y AUDIOVISUAL				
TIPO	OBLIGATORIA DE LA ESPECIALIDAD		CARÁCTER	PRÁCTICA	
DURACIÓN	2º SEMESTRE	HORAS SEMANALES	4	CRÉDITOS ECTS	4
HORAS TOTALES	100	HORAS PRESENCIALES	72	HORAS TRABAJO AUTÓNOMO	28

DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN EN EL MARCO DE LA ASIGNATURA

La asignatura se sitúa en el tercer curso de las enseñanzas Artísticas Superiores, en la especialidad de Diseño Gráfico.

Es una asignatura semestral que pretende complementar los conocimientos que en este ámbito se ofrecieron en 1º, a fin de -sobre todo- completar el desarrollo proyectual del mismo, interviniendo en todas las facetas y estadios que influyen en la realización de un producto audiovisual.

La planificación de un producto audiovisual, sus diferentes fases de desarrollo, la multitud de profesionales de diversos ámbitos implicados en su realización, la intencionalidad con que ésta se lleva a cabo, etc. serán el marco prioritario del devenir de este módulo profesional.

Así, dividiremos los contenidos en organizativos, técnicos y comunicativos; remarcando la planificación de un producto audiovisual, la realización técnica del mismo, los procesos de los que consta, su tipología y la intencionalidad última del mismo, que influirá necesariamente en los otros aspectos.

OBJETIVOS

En esta asignatura se pretende avanzar en los conocimientos técnicos, estéticos y conceptuales adquiridos en la asignatura de primer curso Fotografía Digital y Medios Audiovisuales y, para ello, se perseguirán los siguientes objetivos:

1. Dominar el uso técnico y conceptual del lenguaje audiovisual.
2. Profundizar en el proceso de trabajo de la reproducción de un audiovisual.
3. Aprender a trabajar dentro de un equipo técnico de producción.
4. Dominar el proceso técnico de grabación, puesta en escena, iluminación y sonido.
5. Dominar el software de edición de vídeo,
6. Dominar el montaje audiovisual.
7. Conocer diferentes formatos y sus características.
8. Adaptar un concepto creativo a diferentes productos audiovisuales para crear una narrativa transmedia.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

A lo largo del semestre se avanzará en el uso de los medios de creación audiovisuales para conseguir desarrollar piezas audiovisuales con calidad profesional, que respondan a las necesidades de comunicación del mercado actual. Para ello se potenciará la investigación individual y en grupo, se evidenciarán y analizarán desde un punto de vista crítico las cualidades de estos productos audiovisuales y se profundizará en sus procesos, técnicas y materiales de creación digitales.

Otros aspectos importantes de la asignatura se asocian transversalmente al proceso de trabajo, a la planificación proyectual, al trabajo en equipo, a la eficacia resolutoria, al conocimiento del medio y a la creatividad asociadas a esta materia.

COMPETENCIAS

Competencias transversales

1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
3. Solucionar problemas y tomar decisiones que correspondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
6. Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
9. Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
10. Liderar y gestionar grupos de trabajo.
13. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.

Competencias generales

1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
5. Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
7. Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
9. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
15. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
20. Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

Competencias específicas

1. Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
2. Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
3. Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
4. Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
8. Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos del proyecto.
9. Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.
10. Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.
11. Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
12. Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

CONTENIDOS Y CRONOGRAMA DE LA ASIGNATURA

CONTENIDOS: Lenguaje audiovisual. Estudio de la mediación tecnológica de todos los procesos de la cadena de producción audiovisual: grabación, montaje, postproducción y difusión. Estudio de la tecnología digital multimedia y su incidencia en el modelo comunicativo audiovisual. Análisis de la convergencia de formatos y soportes audiovisuales. Desarrollo, aplicación y producción de los procesos de gestión, dirección y producción de contenidos basados en la comunicación digital y los medios interactivos: internet, soportes de movilidad, instalaciones, etc. Softwares específicos de la materia. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

CRONOGRAMA - Segundo semestre (18 semanas)

Las unidades didácticas se han organizado graduadas en complejidad, permitiendo una asimilación progresiva de conceptos y procedimientos y una evaluación continua del proceso enseñanza-aprendizaje, de acuerdo a la siguiente temporalización aproximada:

-
- UD0.HISTORIA DEL MEDIO AUDIOVISUAL. 1 Semana
- Evolución desde el cine silente al video. El cine digital. Oficios del cine.
- UDI. EL LENGUAJE AUDIOVISUAL AVANZADO. 2 Semanas
- Unidades del lenguaje audiovisual. Plano, encuadre y composición. Campo y fuera de campo. El ritmo.
- Recursos estilísticos y estéticos. Análisis audiovisual. La narrativa audiovisual transmedia.
- UD2. INTRODUCCIÓN A LA ILUMINACIÓN. 1 Semana
- Técnicas básicas de iluminación. Fuentes y soportes. La dirección de fotografía
- UD3. INTRODUCCIÓN AL SONIDO. 2 Semanas
- Características y formatos del sonido. Grabación y edición de audio. Compresión y códecs. Componentes de la banda sonora. Funciones del sonido
- UD4. LA PREPRODUCCIÓN. 3 Semanas
- El guion audiovisual y la estructura narrativa. Etapas en la creación de un guion. Guion técnico y storyboard. Puesta en escena. Guión de producción y plan de rodaje
- UD5. LA PRODUCCIÓN. 2 Semanas
- El equipo técnico. Indicaciones para la grabación.
- UD6. LA POSTPRODUCCIÓN. 4 Semanas
- Creación de proyectos audiovisuales. Corte y manejo de clips. Keyframes. Corrección de color y etalonaje. Corrección de audio. Títulos. Exportación. Formatos y códecs.
- UD7.GÉNEROS DE VIDEO. 3 Semanas
- Los géneros de video. Cortometraje, video artístico, video publicitario, video de moda, videoclip. El trailer y el teaser. Videos de no ficción; el reportaje y el documental.

METODOLOGÍA

Técnicas y estrategias, agrupamientos o tipos de actividades.

La metodología didáctica, que pretende ser activa y participativa, va a integrar aspectos artísticos, tecnológicos y organizativos con el fin de que el alumnado adquiriera una visión global de los procesos y procedimientos pertenecientes a la actividad profesional.

El proceso enseñanza-aprendizaje será:

- De carácter secuencial, progresivo. Partirá de los conceptos más generales hacia los más particulares, facilitando la asimilación de conocimientos.
- Personalizado. En la estrategia metodológica a seguir, se tendrá en cuenta el nivel de desarrollo del grupo y de cada alumno/a en particular. De sus conocimientos, motivaciones y habilidades previas.
- Significativo. El alumno/a construye sus propios conocimientos. El aprendizaje se concibe como un proceso impulsado y mediatizado, por el cual el alumnado construye y asimila nuevos conocimientos y significados, modificando y reordenando los que se poseían con anterioridad. Interioriza las diferentes experiencias y estrategias que le hacen profundizar y desarrollar sus conocimientos.
- Funcional. Donde los conocimientos tengan una aplicación en la resolución de problemas específicos relacionados con la actividad profesional. Se pretende que construyan herramientas con las que poder trabajar.

El profesorado debe ser motivador, orientador y guía del proceso de aprendizaje. Debe buscar la participación de los alumnos/as y atender a la diversidad, mientras que el papel del alumno/a es el de protagonista del proceso de aprendizaje. En todo momento se buscará una actitud activa, crítica y reflexiva por parte del alumnado, potenciando la interacción en el entorno de las exposiciones del profesor/a y de los trabajos realizados por los propios alumnos/as.

En definitiva, se incentivará tanto el aprendizaje autónomo, el sentido crítico y el conocimiento técnico-estético, como la cooperación en el trabajo en el aula, prestando especial atención a dar empuje a las destrezas, motivaciones, aptitudes y capacidades de cada estudiante.

Para ello se hará uso de actividades iniciales, de desarrollo, de síntesis y consolidación, de evaluación y de refuerzo y ampliación.

En las clases teóricas se hará uso de la clase magistral con apoyo oral y de las TIC, sin dejar de lado los debates y el aprendizaje cooperativo.

En las actividades y clases prácticas nos valdremos, en mayor medida, del Aprendizaje Basado en proyectos (ABP), aunque también se contempla el uso de otras vías metodológicas puntuales como el X-learning. Se busca, así, que el alumnado sea protagonista activo dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje.

El alumnado indagará sobre los problemas planteados, haciendo referencia al aprendizaje por descubrimiento, y se fomentará el trabajo en equipo y el intercambio de ideas. Es decir, se pondrá en práctica la metodología ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos), donde las exposiciones de los diferentes proyectos desarrollados por el alumnado, así como las diferentes actividades desarrolladas en clase formarán parte de la evaluación, que será llevada a cabo unas veces por la figura docente y otras por el propio alumnado.

EVALUACIÓN

CONSIDERACIONES GENERALES SOBRE LA EVALUACIÓN

Tal y como expresa el Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía:

Criterios de evaluación

1. Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
2. Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
3. Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
4. Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
5. Demostrar capacidad para establecer estructuras organizativas de la información.
6. Demostrar el conocimiento necesario para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
7. Demostrar capacidad para determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.
8. Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
9. Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.
10. Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.
11. Demostrar el dominio de los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
12. Demostrar el dominio de la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.
13. Demostrar el conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.
14. Demostrar la comprensión del marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.
15. Demostrar capacidad para reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

Procedimientos e instrumentos de evaluación

El proceso de evaluación requerirá de procedimientos e instrumentos variados que incluirán al menos los siguientes:

1. Prueba de evaluación inicial.
2. Evaluación procesual por proyectos. Tutorización continua del proceso de trabajo.
3. Plantillas con ítems específicos de evaluación. Rúbricas de evaluación.
4. Autoevaluación del estudiante. Análisis crítico del trabajo propio y ajeno.
5. Autoevaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje y valoración de resultados por parte del docente.
6. Exposiciones y defensas de proyectos en clase.
7. Observación en el aula. Cuaderno del profesor/a.
8. Cualquier otra herramienta que el docente estime oportuna.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La evaluación del alumno se realizará de forma continua, teniendo en cuenta su evolución, comprensión de los contenidos, la calidad técnica y formal en la ejecución de los trabajos, la creatividad y la capacidad de análisis. Se evaluarán los resultados obtenidos en el proceso de aprendizaje a partir de los resultados marcados y de las competencias seleccionadas.

El docente llevará un seguimiento diario de las necesidades, inquietudes y conductas del alumnado para comprender y ayudar en sus dificultades. El alumnado deberá comportarse en consecuencia y responder con empatía, rigor y respeto.

Además de actividades y proyectos, el alumnado realizará una prueba teórica o teórico-práctica al final de cada unidad didáctica integrada, que versará sobre los contenidos trabajados a lo largo del mismo.

Cada actividad, proyecto y prueba se considera aprobada cuando la nota sea igual o superior a 5. Los trabajos deberán entregarse en el tiempo y forma que establezca el docente. La no entrega del trabajo en fecha (sin justificación oficial) o la evaluación negativa del mismo, supondrá el tener que recuperarlo sólo en caso de que el docente lo considere necesario, no pudiendo obtener en tal caso la misma calificación que si lo hubiera entregado en la fecha establecida.

Para la superación de las distintas tareas, además de estar completas y ser técnica y conceptualmente correctas, deberán cumplir los siguientes criterios generales de calificación:

- Correcta presentación (limpieza, sin faltas ortográficas, maquetación cuidada).
- Correcta exposición y argumentación visual y conceptual, tanto en la memoria como en la presentación y defensa del proyecto en clase.

La evaluación se basará en:

- Proyectos y actividades: 50%
- Pruebas teóricas o teórico-prácticas: 30%
- Observación diaria del trabajo en clase: 20%

La asistencia a clase es indispensable para el seguimiento de la asignatura. Si el alumno/a reúne ausencias por encima del 20% del total de las horas de la asignatura no podrá ser evaluado en función de su evolución diaria, por lo que perderá el derecho a evaluación continua. El docente podrá pedir la entrega de tareas adicionales que podrán subir la nota media del discente en la asignatura. La no entrega de las mismas influirá negativamente en la valoración del apartado "observación diaria".

1ª ORDINARIA DE JUNIO

Para el alumnado que no haya perdido la evaluación continua la evaluación se basará en:

- Proyectos y actividades: 50%
- Pruebas teóricas o teórico-prácticas: 30%
- Observación diaria del trabajo en clase: 20%

Para el alumnado que haya perdido la evaluación continua la evaluación se basará en:

- Entrega de los proyectos y actividades realizados durante el curso: 40%
- Pruebas teóricas o teórico-prácticas de todos los contenidos impartidos en el curso: 60%

(Para conseguir el aprobado habrá de obtenerse en cada parte una nota igual o superior a 5).

CRITERIOS DE RECUPERACIÓN (CONVOCATORIA EXTRADORDINARIA)

Las pruebas de recuperación se establecerán después de estudiar cada caso particular, pero siempre implicarán la presentación de todos los proyectos no realizados o no aprobados durante el curso. Para aprobarlos, el alumno/a deberá obtener una nota mínima de 5 en cada uno de ellos. Asimismo, también se podrá requerir la realización de una prueba teórica o teórico-práctica.

2ª ORDINARIA DE SEPTIEMBRE

El alumnado realizará una prueba teórica o teórico-práctica de los contenidos impartidos durante el curso y entregar los proyectos y actividades suspensas o no entregadas a lo largo del mismo.

Para el alumnado que no haya perdido la evaluación continua la evaluación se basará en:

- Proyectos y actividades: 60%
- Pruebas teóricas o teórico-prácticas: 30%
- Observación diaria: 10%

Para el alumnado que haya perdido la evaluación continua la evaluación se basará en:

- Entrega de los proyectos y actividades realizados durante el curso: 40%
- Pruebas teóricas o teórico-prácticas de todos los contenidos impartidos en el curso: 60%

(Para conseguir el aprobado habrá de obtenerse en cada parte una nota igual o superior a 5).

ORGANIZACIÓN DEL AULA, RECURSOS Y MATERIALES

MATERIAL QUE APORTA EL CENTRO

- Presentaciones didácticas
- Documentación visual en formato vídeo
- Cámara de vídeo digital para su uso durante el horario lectivo
- Grabadora de audio
- Micrófono externo
- Trípodes, slider y otros soportes para cámara
- Focos de luz continua y reflectores
- Equipos informáticos
- Acceso a internet
- Software de producción y edición de imagen, vídeo y sonido para la realización de los proyectos.

MATERIAL QUE DEBE APORTAR EL ALUMNO

- Tarjeta de memoria para la grabación de vídeo
- Cámara de vídeo o de fotos con opción de grabación de vídeo
- Disco duro
- Portátil y softwares de edición (opcional)

IMPORTANTE: El alumnado podrá utilizar el material de que dispone la escuela, pero sólo en las horas de clase, previa autorización y registro del profesor responsable, exceptuando casos concretos de préstamo de material audiovisual. Los alumnos no están autorizados a coger el material directamente. Cada alumno es responsable de dicho material mientras lo esté usando y se comprometerá a utilizarlo de forma adecuada. Ante cualquier duda sobre su uso, deberá consultar con los profesores antes de causar daños.

ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS

Teniendo presente la Ley 17/2007, de 10 de diciembre de Educación de Andalucía, donde en el artículo 5 se garantiza la igualdad entre todos los discentes aunque puedan presentar dificultades tanto en su acceso como en su permanencia dentro del sistema educativo en nuestra comunidad autónoma; a los artículos 22, 23 y 24 del Decreto 147/2002, de 14 de mayo, por los que se establecen las medidas de apoyo a alumnos y alumnas con necesidades educativas especiales en enseñanzas postobligatorias; al capítulo V, disposición adicional única, Atención al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo, del Decreto 604/2019, de 3 de diciembre, por el que se establecen las Enseñanzas Artísticas superiores de Artes Plásticas en la Comunidad Autónoma de Andalucía, la Consejería competente en materia de educación adoptará las medidas oportunas para la adaptación del plan de estudios a las necesidades del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo, fomentará la equidad e inclusión educativa en las enseñanzas artísticas superiores de artes plásticas mediante la aplicación de las medidas necesarias para la adecuada atención del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo, la igualdad de oportunidades, las condiciones de accesibilidad y diseño universal y la no discriminación por razón de discapacidad; y al amparo de la Orden del 25/07/2008, dentro del marco general del Real Decreto 1/2013, de 29 de noviembre y junto al punto 7.1. Atención educativa ordinaria de las Instrucciones del 8 de marzo del 2017, se atiende a la diversidad con un conjunto de actuaciones dirigidas a dar respuesta a las dificultades que presenten nuestros discentes, tales como pueden ser las actividades de refuerzo o de ampliación.

Por tanto, las adaptaciones no significativas que se aplicarán serán metodológicas, no siendo contempladas las adaptaciones de los contenidos de la asignatura.

Atendiendo a la necesidad de prevenir problemas derivados de la diversidad y peculiaridades culturales, sociales, económicas, personales y físicas de nuestro alumnado, a la necesidad de prever las adaptaciones metodológicas pertinentes en nuestra aula y a la necesidad de comentarlas en las reuniones de departamento, se hace imprescindible el realizar un ejercicio de evaluación inicial que se llevará a cabo en la unidad didáctica nº 1. Esta prueba medirá no sólo sus conocimientos previos sino también su capacidad de expresión oral y escrita, además de crítica.

Para llevar a cabo un proceso de enseñanza-aprendizaje en la medida de lo posible personalizado, se plantearán distintos tipos de actividades y proyectos según las unidades didácticas que se estén impartiendo en ese momento. De manera que se enunciarán unos ejercicios comunes a toda la clase, y para aquel alumnado que presente dificultades en el aprendizaje (por discapacidad psíquica, sensorial u otros motivos que no le permitan alcanzar los objetivos propuestos) se le propondrá además otra serie de ejercicios de refuerzo. A estas tareas las denominaremos actividades de refuerzo y con ellas se perseguirá la consecución de los objetivos básicos o fundamentales de cada unidad didáctica.

Asimismo, se utilizarán las nuevas tecnologías de la información y comunicación como Internet y los nuevos sistemas de comunicación aumentativos y alternativos como herramientas para promover la atención personalizada del alumnado con necesidades educativas especiales según indica el decreto 147/2002 en su artículo 5.

Mientras unos alumnos/as refuerzan contenidos, otros, sobredotados/as o simplemente alumnos/as que han alcanzado los objetivos de las diferentes unidades didácticas con rapidez y facilidad, investigan aspectos concretos de un tema, desarrollando sus capacidades intelectuales y destrezas técnicas. Para que esto último sea posible, se elaborarán actividades de ampliación, las que se propondrán en el caso de que sean necesarias.

Por otra parte, las actividades de refuerzo servirán para alcanzar objetivos mínimos y se calificarán como aprobado o no aprobado. En cambio, las actividades de ampliación podrían constituir un punto más en la nota final del estudiante, de tal forma que no podrán bajar la nota en el caso de producirse una mala realización. Estas siempre servirán para mejorar las calificaciones.

Asimismo, se utilizarán las nuevas tecnologías de la información y comunicación como Internet y los nuevos sistemas de comunicación aumentativos y alternativos como herramientas para promover la atención personalizada del alumnado con necesidades educativas especiales según indica el decreto 147/2002 en su artículo 5.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Las exposiciones se seleccionarán según su idoneidad para complementar el trabajo que se esté realizando en el aula, aunque siempre desde la convicción de su potencial para enriquecer la experiencia del discente y añadir alicientes motivacionales a la construcción de su espíritu crítico.

También se asistirá a mesas redondas, charlas, cursos y seminarios relacionados con la materia que se desarrollen en la ciudad e incluso organice la propia escuela San Telmo. Como por ejemplo: San Telmo Dice, organizado por el profesorado de Diseño Gráfico; Latente de fotografía y audiovisuales o el concurso VideoTelmo, organizado por el profesorado de Medios Audiovisuales.

En otra línea, también es fundamental el acercar al alumnado al mundo laboral, por lo que se consideran de vital importancia las visitas concertadas y guiadas a productoras audiovisuales, estudios de cine, agencias publicitarias, estudios de televisión, etc. Recursos que le darán una visión real de la necesidad de adquirir los conocimientos y destrezas técnicas de las distintas asignaturas que componen este tercer año de formación en dichos estudios.

También y de modo voluntario se incentivará la asistencia a festivales y proyecciones audiovisuales; así como la participación en concursos y festivales donde el audiovisual sea protagonista, como por ejemplo el Phi Festival y el MálagaCrea.

BIBLIOGRAFÍA

- Abadía, J. M., y Fumàs, P. V. (2004). *Manual básico de tecnología audiovisual y técnicas de creación, emisión y difusión de contenidos*. Ediciones Paidós Ibérica.
- Alberich Pascual, J., y Roig Telo, A. (2012). *Comunicación audiovisual digital: nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas*. Editorial UOC.
- Aumont, J., Bergala, A., Marie, M., y Vernet, M. (2010). *Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Ediciones Paidós Ibérica.
- Arijon, D., y Aizpuru, I. (1988). *Gramática del lenguaje audiovisual*. Escuela de cine y vídeo de Andoáin.
- Brown, B. (1992). *Iluminación en cine y televisión*. Escuela de Cine y Vídeo de Andoáin.
- Borrás, J., & Colomer, A. (1977). *El lenguaje básico del film*. Editorial Nido.
- Bou Bouzá, G. (2003). *El guión multimedia*. Anaya Multimedia.
- Carmona, R. (1993). *Cómo se comenta un texto fílmico*. Ediciones Catedra S.A.
- Carrillo, J. (2004). *Arte en la red*. Ediciones Catedra S.A.
- Castro, M. E., Colmenar, A., Losada, P., y Peire, J. (2003). *Diseño y desarrollo multimedia: sistemas, imagen, sonido y vídeos*. Ra-Ma Editorial.
- Chion, M. (1989). *Cómo se escribe un guión*. Ediciones Catedra.
- Chion, M. (1998). *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Ediciones Paidós Ibérica.
- Chion, M. (2009). *El cine y sus oficios*. Ediciones Catedra.
- Cooper, P., y Dancyger, K. (2002). *El guión de cortometraje*. Instituto RTVE.
- Dancyger, K. (1999). *Técnicas de edición en cine y vídeo*. Gedisa Editorial.
- Delgado Cavilla, P. (2000). *El cine de animación*. Ediciones JC.
- Fernández Díez, F., y Martínez Abadía, J. (2003). *La dirección de producción para cine y televisión*. Ediciones Paidós Ibérica.
- Field, S. (2004). *El libro del guión. Fundamentos de la escritura de guiones*. Plot Ediciones.
- Field, S. (2002). *El manual del guionista*. Plot Ediciones.
- Gallego, D., y Alonso, C. (1997). *Multimedia*. UNED.
- Herreros, M. (1994). *La publicidad*. Editorial Pórtico.
- Hart, J. (2001). *La técnica del storyboard. Guión gráfico para cine, televisión y animación*. Instituto RTVE.
- Katz, S. D. (2000). *Plano a plano. De la idea a la pantalla*. Plot Ediciones.
- Kindem, G. A., y Musburger, R. B. (2007). *Manual de producción audiovisual digital*. Omega.
- Martínez abadía, J., y Serra Flores, J. (2000). *Manual básico de técnica cinematográfica y dirección de fotografía*. Paidós Ibérica.
- Manovich, L. (2011). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Ediciones Paidós Ibérica.
- Matilla, A. G. (2010). *Lectura de imágenes (Vol. 2)*. Ediciones de la Torre.
- McKee, R. (2011). *El guión. Story*. Alba editorial.
- Millerson, G. (1989). *Técnicas de realización y producción en televisión*. Instituto RTVE.
- Moreno Sánchez, I. (2003). *Narrativa audiovisual publicitaria*. Ediciones Paidós Ibérica.
- Redmond, M., y Sweeny, N. (1997). *La producción multimedia: las narraciones no lineales y el uso de las tecnologías digitales*. Ediciones Paidós Ibérica.
- Reinares Lara, P., y Calvo Fernández, S. (2001). *Comunicación en Internet*. Ediciones Paraninfo.
- Sánchez-Biosca, V. (1996). *El montaje cinematográfico*. Ediciones Paidós Ibérica.
- Suárez Villegas, J. C., y Gordillo Álvarez, I. (1999). *Narrativa y televisión*. Editorial MAD.