

<p>DENOMINACIÓN DEL MÓDULO</p> <p>2.5. Contenidos audiovisuales de entretenimiento</p>	<p>Créditos ECTS</p> <p>12</p>
	<p>Lengua en la que se impartirá</p> <p>Euskera, español</p>
<p>Competencias que el estudiante adquiere con dicha materia</p> <p>COMPETENCIAS BÁSICAS:</p> <p>CB4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.</p> <p>CB5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.</p> <p>CB6. Que los estudiantes sean capaces de desenvolverse en situaciones complejas o que requieran el desarrollo de nuevas soluciones tanto en el ámbito académico como laboral o profesional dentro de su campo de estudio.</p> <p>COMPETENCIAS GENERALES:</p> <p>CG6. Propone nuevas preguntas, busca diversas formas de hacer y crea diferentes contextos con el fin encontrar soluciones creativas a las situaciones.</p> <p>CG8. Se adapta a los cambios con flexibilidad, y sabe gestionar tanto las nuevas situaciones como las emociones que se crean en ese cambio. Todo ello le aporta valor añadido a su experiencia, crece y mejora como persona y como profesional, y asume que el fracaso forma parte del propio proceso.</p> <p>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:</p> <p>CE6. Utiliza el lenguaje de la comunicación audiovisual de forma clara, coherente y eficaz, atendiendo a las necesidades del contexto.</p> <p>CE7. Utiliza y domina las tecnologías de la comunicación audiovisual para elaborar contenidos teniendo en cuenta las necesidades específicas del proyecto.</p> <p>CE8. Realiza la producción, organización, planificación y coordinación de las diferentes fases de un proyecto de comunicación, teniendo en cuenta los recursos humanos, técnicos y presupuestarios previstos.</p> <p>CE9. Promueve y difunde proyectos de comunicación en diferentes soportes y canales, teniendo en cuenta sus características y necesidades.</p>	
<p>Resultados de aprendizaje que el estudiante adquiere con esta materia</p> <p>Crea un trabajo audiovisual teniendo en cuenta las características narrativas y estéticas de un audiovisual de entretenimiento.</p> <p>Domina el uso básico del software para la producción de gráficos en movimiento y aplica ese conocimiento en la realización del grafismo para un contenido de entretenimiento.</p> <p>Realiza un uso avanzado de la edición audiovisual.</p> <p>Produce contenidos audiovisuales de entretenimiento, atendiendo a las necesidades del mismo, y trabajando de forma autónoma y dinámica en las tareas que tiene asignadas.</p> <p>Fomenta y difunde el contenido audiovisual de entretenimiento a través de diversos canales y utilizando diferentes recursos.</p>	

Propone nuevas preguntas y encuentra soluciones creativas en la búsqueda de nuevas vías de creación de entretenimiento.

Acepta y gestiona las nuevas situaciones que se crean en la producción de contenidos de entretenimiento.

Metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

ME1. Lección magistral

ME3. Análisis de casos

ME4. Aprendizaje cooperativo

ME5. Aprendizaje basado en retos

Actividades formativas

ACTIVIDAD-HORAS-PRESENCIALIDAD (% PRESENCIALIDAD)

Actividades presenciales (90 horas, 30 %):

- **AP2.** Desarrollo, redacción y presentación de trabajos grupales: 10 horas
- **AP3.** Lectura de artículos científicos, libros e informes: 10 horas
- **AP4.** Visionado y análisis de videos: 10 horas
- **AP5.** Workshops orientados a la adquisición de competencias: 20 horas
- **AP11.** Intervención con el tutor en las actividades derivadas del trabajo (discusión, análisis, valoración de alternativas) en formato de Seminarios y webinar: 20 horas
- **AP18.** Tutorización: 20 horas

Actividades no presenciales (210 horas, 70 %):

- **ANP1.** Estudio y trabajo autónomo: 50 horas
- **ANP2.** Estudio y trabajo en grupo: 160 horas

Sistema de evaluación de la adquisición de competencias

SISTEMA EVALUACIÓN-PONDERACIÓN

EV1. Trabajos en grupo: 40%

EV2. Trabajos individuales: 10 %

EV5. Asistencia y participación activa en las actividades formativas: 10%

EV6. Autoevaluación y co-evaluación del alumno: 40%

Breve resumen de contenidos

- El entretenimiento como género
- La hibridación de géneros
- Entretenimiento y nuevas pantallas
- Formatos y contenidos de entretenimiento
- Producción de contenidos de entretenimiento
- La grabación de ENGs: composición y labores del equipo humano; utilización del equipo técnico
- Escaleta y guión del audiovisual de entretenimiento
- Aplicación del grafismo al contenido audiovisual de entretenimiento
- Técnicas y canales de promoción y difusión