

<p>DENOMINACIÓN DEL MÓDULO</p> <p>3.5.A Creatividad audiovisual interactiva</p>	<p>Créditos ECTS</p> <hr/> <p>Lengua en la que se impartirá Euskera, español</p>
<p>Competencias que el estudiante adquiere con dicha materia</p> <p>COMPETENCIAS BÁSICAS:</p> <p>CB2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.</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 de 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>CE2. Busca, selecciona, jerarquiza y verifica cualquier tipo de fuente o documento disponible con el fin de obtener información precisa y fiable.</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>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> <ul style="list-style-type: none"> - Analiza el uso de las tecnologías digitales en los procesos de creación y desarrollo de producciones audiovisuales multimedia e interactivas, tomando como base la bibliografía existente al respecto. - Identifica las características de la narrativa animada e interactiva, y aplica esos conocimientos al desarrollo de una producción multimedia e interactiva. - Utiliza herramientas informáticas, técnicas de animación y diseño audiovisual a la hora de crear y gestionar proyectos interactivos. - Difunde productos animados, interactivos y multimedia, utilizando herramientas digitales avanzadas. - Propone nuevas narrativas digitales a la hora de crear, diseñar y producir proyectos audiovisuales multimedia, interactivos y de animación. 	

- Gestiona las incertidumbres que surgen en la producción integral de contenidos audiovisuales interactivos, adaptándose a los constantes cambios que comportan las herramientas digitales.

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

ME1. Lección magistral
ME3. Análisis de casos
ME6. Aprendizaje basado en proyectos
ME 9. Design Thinking

Actividades formativas

ACTIVIDAD-HORAS-PRESENCIALIDAD (% PRESENCIALIDAD)

Actividades presenciales (68 horas, 30 %):

- **AP5.** Workshops orientados a la adquisición de competencias: 10.
- **AP7.** Realización de proyectos con entidades reales: 30.
- **AP13.** Narración, creación y exposición de trabajos a través del storytelling: 8.
- **AP16.** Estudio de casos: 10.
- **AP18.** Tutorización: 10.

Actividades no presenciales (157 horas, 70 %):

- **ANP1.** Estudio y trabajo autónomo: 40 horas
- **ANP2.** Estudio y trabajo en grupo: 117 horas

Sistema de evaluación de la adquisición de competencias

SISTEMA EVALUACIÓN-PONDERACIÓN

EV1. Trabajos en grupo: 50%
EV3. Exposiciones y presentaciones: 10%
EV6. Autoevaluación y co-evaluación del alumno: 40%

Breve resumen de contenidos

- El audiovisual interactivo en internet.
- Narrativa interactiva.
- Estructura interactiva
- Nuevos modelos de consumo y participación
- Informática para la creación audiovisual interactiva
- Herramientas web avanzadas.
- Multimedia sobre dispositivos móviles.
- Animación audiovisual.
- Videojuegos y gamificación