

PLAN DOCENTE DE LA ASIGNATURA

Curso académico: 2019/2020

Identificación y características de la asignatura			
Código	500355	Créditos ECTS	6
Denominación (español)	EVOLUCIÓN DE LAS REPRESENTACIONES ICÓNICAS		
Denominación (inglés)	EVOLUTION OF THE ICONIC REPRESENTATIONS		
Titulaciones	Grado en Comunicación Audiovisual		
Centro	Facultad de Ciencias de la Documentación y la Comunicación		
Semestre	4º	Carácter	Obligatorio
Módulo	Fundamentos Teóricos de la Comunicación Audiovisual		
Materia	Lenguajes Audiovisuales		
Profesor/es			
Nombre	Despacho	Correo-e	Página web
	27	joseantmp@unex.es	
Área de conocimiento	Comunicación Audiovisual y Publicidad		
Departamento	Información y Comunicación		
Profesor coordinador (si hay más de uno)			

Competencias*	
COMPETENCIAS BÁSICAS:	
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.
CB3	Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
CB4	Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
CB5	Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
COMPETENCIAS GENERALES:	
CG1	Fomentar la capacidad crítica, analítica y reflexiva en relación al hecho audiovisual, con un conocimiento técnico y estético de las formas, procesos y tendencias de la comunicación visual en nuestro entorno
CG2	Adquirir un conocimiento básico y generalista de los principales acontecimientos y mensajes que configuran el panorama actual de los medios audiovisuales, de las representaciones icónicas y acústicas y de su evolución. La dimensión espacial de este conocimiento es fundamental en la medida que contribuye a desarrollar la diversidad

* Los apartados relativos a competencias, breve descripción del contenido, actividades formativas, metodologías docentes, resultados de aprendizaje y sistemas de evaluación deben ajustarse a lo recogido en la memoria verificada del título.

disciplinaria y la variedad de funciones de la comunicación audiovisual en las sociedades contemporáneas.

- CG3 Proporcionar un conocimiento exhaustivo de las técnicas y procesos de creación y difusión audiovisuales en sus diversas fases, así como las interrelaciones entre los sujetos de la comunicación audiovisual: autores, instituciones, empresas, medios, soportes y receptores. Esta formación le capacitará para la toma de decisiones creativas y profesionales en el campo de la comunicación y de la gestión de los recursos tecnológicos y humanos en las empresas del sector.
- CG4 Adquirir las destrezas necesarias para expresarse con claridad y coherencia en la propia lengua, así como tener conocimiento de otros idiomas, en particular el inglés, para comunicarse en su ejercicio profesional.
- CG5 Adquirir las destrezas necesarias para trabajar en empresas asociadas a la industria audiovisual y en organizaciones que demandan servicios, planes y estrategias de comunicación.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES:

- CT1 Conocer el estado del mundo, así como de su evolución histórica reciente, en particular de las sociedades europea, mediterránea y americana, Además de la comprensión de sus parámetros básicos (políticos, económicos y culturales).
- CT5 Tener la capacidad de generar una conciencia solidaria: capacidad para generar formas de comportamiento que pasen por el respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, la igualdad de oportunidades y accesibilidad universal de las personas con discapacidad, los valores propios de una cultura de paz, los principios democráticos y el respeto por los derechos humanos.
- CT7 Tener la habilidad de exponer de forma adecuada los resultados de trabajos e investigaciones, de manera oral o con ayuda de medios conforme a los cánones de las disciplinas de comunicación.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- CE1 Tener la capacidad y habilidad para planificar y gestionar recursos.
- CE16 Tener la capacidad de realizar la ordenación técnica de los materiales sonoros y visuales conforme a una idea.
- CE17 Tener la capacidad de diseñar y concebir la presentación estética y técnica de la puesta en escena.
- CE21 Conocer teorías, métodos y problemas de la comunicación audiovisual y sus lenguajes que sirvan de soporte para su actividad en función de las competencias profesionales existentes.
- CE22 Conocer de la historia y evolución de la fotografía, cine, radio y televisión a través de sus propuestas estéticas e industriales, además de su relevancia social y cultural a lo largo del tiempo. A su vez, relacionando la evolución tecnológica e industrial con el lenguaje audiovisual y teniendo en cuenta los conceptos teórico-prácticos de las representaciones visuales y auditivas, los sistemas de comunicación y transmisión de conceptos y realidades, así como los valores simbólicos y culturales básicos que favorezcan una correcta interpretación y análisis de los signos o códigos de la imagen en toda su expresión.

CE32 Tener la capacidad para reunir e interpretar datos relevantes dentro del área de estudio de la comunicación audiovisual, para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.								
Contenidos								
Breve descripción del contenido								
Estudio y análisis de los principales estilos y vanguardias de la cultura visual desde fines del S. XIX hasta el presente.								
Temario de la asignatura								
Denominación del tema 1: LA CULTURA VISUAL.								
Contenidos del tema 1: Principios conceptuales, teóricos y metodológicos. Mitchell y el giro pictórico. Nacimiento de una nueva disciplina. Historia del arte y arte popular.								
Denominación del tema 2: REPRESENTACIÓN Y REPRODUCCIÓN MECÁNICA: REALISMO, IMPRESIONISMO Y SUBJETIVISMO.								
Contenidos del tema 2: El arte académico y las galerías. Las representaciones fuera del canon. Fotografía, reproducción mecánica y arte.								
Denominación del tema 3: EL TIEMPO Y EL ESPACIO EN LAS REPRESENTACIONES ICÓNICAS.								
Contenidos del tema 3: Las vanguardias históricas. Expresionismo, Dadaísmo y Cubismo. Principios plásticos e ideológicos. Técnicas: Fotomontaje, ready made y collage.								
Denominación del tema 4: LA IMAGEN TECNOLÓGICA Y LOS MEDIOS DE MASAS.								
Contenidos del tema 4: Action Painting, Pop Art, Hiperrealismo, Happening y el Arte Conceptual. Desmaterialización del arte y su plasmación tecnológica TV y el vídeo como medios artísticos.								
Denominación del tema 5: CULTURA VISUAL Y TECNOLOGÍA DIGITAL.								
Contenidos del tema 5: Nuevos formatos, espacios y pantallas. Net.Art. Diversidad, hibridación y tecnología. Cultura digital y creatividad. El arte en lo digital. La remezcla. La cultura Remix.								
Actividades formativas*								
Horas de trabajo del alumno por tema		Horas teóricas	Actividades prácticas				Actividad de seguimiento	No presencial
Tema	Total	GG	PCH	LAB	ORD	SEM	TP	EP
1	25,3	9				1	0,3	15
2	25,3	9				1	0,3	15
3	26,3	10				1	0,3	15
4	26,3	10				1	0,3	15
5	26,3	10				1	0,3	15
Evaluación **	20,5	2						18,5
TOTAL	150	50				5	1,5	93,5
GG: Grupo Grande (100 estudiantes). PCH: prácticas clínicas hospitalarias (7 estudiantes) LAB: prácticas laboratorio o campo (15 estudiantes) ORD: prácticas sala ordenador o laboratorio de idiomas (30 estudiantes) SEM: clases problemas o seminarios o casos prácticos (40 estudiantes). TP: Tutorías Programadas (seguimiento docente, tipo tutorías ECTS). EP: Estudio personal, trabajos individuales o en grupo, y lectura de bibliografía.								

** Indicar el número total de horas de evaluación de esta asignatura.

Metodologías docentes*

- Lección magistral participativa.
- Explicación y discusión (debates) de los contenidos y la materia.
- Presentación de materiales para el apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje: diapositivas, imágenes e ilustraciones, esquemas y resúmenes, fragmentos de películas, documentales y series de tv.
- Presentación de casos prácticos.
- Talleres de aprendizaje (gamificación) y visitas de profesionales de la materia.
- Prácticas en laboratorios.
- Trabajos individuales y en grupo.
- Reuniones individuales.
- Reuniones en pequeños grupos.
- Presentación y defensa de trabajos y proyectos.
- Debates: En los debates y defensas se recomienda aprender a expresarse con rigor y de forma pública en clase delante de los/las compañeros/as.
- Estudio individual del alumnado.
- Análisis de textos y obras audiovisuales y críticas de películas (escenas y/o secuencias) relacionados con la materia.
- Resolución de problemas y casos prácticos por medio de la reflexión y el análisis de textos y obras audiovisuales.
- Asistencia a conferencias, museos y actividades complementarias como máster class y visitas de profesionales de la materia.
- Se recomienda al alumnado: ver programas, documentales, cortometrajes, series de tv, películas en pantalla grande (cine) o en plataformas digitales u online relacionados con la materia.

Resultados de aprendizaje*

- Identificar y relacionar los conceptos básicos de la teoría dada e impartida en clase.
- Conocer el lenguaje audiovisual y.
- Conocer y reconocer vanguardias artísticas y sus máximos representantes.
- Saber expresarse utilizando el lenguaje audiovisual.
- Saber analizar obras y textos audiovisuales.
- Comprender las manifestaciones en el marco de la cultura visual, es decir como fenómenos complejos en el que se entrecruzan los aspectos históricos, sociales, técnicos, estéticos y culturales.

Sistemas de evaluación*

El alumnado decidirá, y podrá elegir, al principio del curso si desea ser evaluado de forma continua o al final. Por tanto, podrá elegir el tipo de evaluación que desee, pero no podrá modificarlo durante la duración del curso y nunca podrá manifestar su interés por la evaluación final después de que estén establecidos los grupos de trabajo para prácticas.

LA ASIGNATURA SE DIVIDE EN DOS PARTES OBLIGATORIAS QUE DEBEN SUPERARSE IGUALMENTE EN CADA TIPO DE EVALUACIÓN:

EVALUACIÓN CONTINUA

Parte teórica. Examen final 40% de la calificación final. El Examen final consiste en la realización de una prueba objetiva y/o de desarrollo y el análisis de representaciones icónicas.

Parte teórico-práctica. Tareas y prácticas 60% de la calificación final.

Importante: Es indispensable la aprobación de cada uno de estos dos apartados por separado.

Requisitos para el logro de la Evaluación Continua:

- Asistencia y participación activa en clase (porcentaje de 70%).
- Entrega en tiempo y forma de actividades y prácticas obligatorias.
- Realización de un examen parcial consistente en una prueba objetiva y/o de desarrollo y análisis de imágenes.

EVALUACIÓN FINAL (alumnado sin evaluación continua)

Para aquellos/as alumnos/as que no puedan acudir a las clases de forma regular se arbitrará un sistema de evaluación particular.

En las convocatorias habrá una prueba final alternativa de carácter global, de manera que la superación de ésta suponga la superación de la asignatura.

La prueba final consiste en que el alumnado podrá trabajar la materia de forma individual y tendrá la posibilidad de entregar todas las prácticas el día en que haga el examen final.

El día del examen, el alumnado presentará sus trabajos de forma oral a la profesora y entregará por escrito un informe de cada uno de los trabajos desarrollados en solitario.

Si se elige esta forma de evaluación deberá ser comunicada al principio del curso. El alumnado deberá manifestar durante las tres primeras semanas de cada semestre si se acoge a este tipo de evaluación.

Los criterios de evaluación para esta modalidad son los mismos que para la modalidad de evaluación continua y que se explican más arriba.

Bibliografía (básica y complementaria)

Básica (durante el transcurso de las clases se determinarán los textos de lectura obligatoria)

- Berger, John (2000). Modos de ver. Gustavo Gili S.A. Barcelona.
- Brea, José Luis (2006). Estética, Historia del Arte, Estudios Visuales. Estudios Visuales, 3, 8-25.
- Burke, Peter (2006). ¿Qué es la historia cultural?, Barcelona: Paidós.
- Hernando Carrasco, J. (1993). De la apropiación fotográfica a los medios electrónicos: Pop Art, Hiperrealismo y Vídeo. Norba-Arte, 13: 297-316.
- Shiner, L. (2004). La invención del arte. Una historia cultural, Barcelona, Paidós.

Complementaria:

- Bourdieu, Pierre (2003). Un arte medio. Gustavo Pili, Barcelona.
- Bürger, Peter (2000). Teoría de la vanguardia, Barcelona, Península.

- Burke, P. (2006). ¿Qué es la historia cultural?, Barcelona: Paidós.
- Carrasco, F. J. H. (1993). De la apropiación fotográfica a los medios electrónicos: "Pop Art", hiperrealismo y vídeo. *Norba-arte*, (13), 297-318.
- Cartier-Bresson, Henri (2010). *El siglo moderno*. La Fábrica, Madrid.
- Darley, Andrew (2002). *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*, Barcelona, Paidós.
- Díaz, R., Baigorri, L., Bellonzi, M., Boal, J., Bonet, E., Calvo, B., ... & González Gil, P. (2009). *Código fuente: la remezcla*. Andalucía: Instituto Andaluz de la Juventud; Asociación Cultural Comenzemos Empezemos.
- Domínguez, Vicente (2007). *Pantallas depredadoras. El cine ante la cultura visual digital*, Oviedo, Universidad de Oviedo y Festival de Cine de Gijón.
- Garrido Lora, Manuel (1997). El cartel publicitario de vanguardia, *Questiones publicitarias: revista internacional de comunicación y publicidad*, Nº. 6, págs. 48-62.
- Guasch, Anna María (2003). Los estudios visuales. Un estado de la cuestión. *Estudios Visuales*, 1, 8-16.
- Hernando Carrasco, J. (1993). De la apropiación fotográfica a los medios electrónicos: Pop Art, Hiperrealismo y Vídeo. *Norba-Arte*, 13: 297-316.
- Lieser, W. and Cols (2009). *Arte Digital*, Colonia, Tamdem Verlag GMBH.
- Lytard, J-F. (2006). *La condición postmoderna*, Madrid, Cátedra.
- Martel, R. (ed.), (2004). *Arte Acción 1958-1998*, IVAM Documentos 10, Valencia, IVAM Institut Valencià d'Art Modern.
- Martin, S. (2006). *Videoarte*, Barcelona, Taschen.
- Marzona, D. (2005). *Arte Conceptual*, Barcelona, Taschen.
- Mirzoeff, Nicolas (2003). *Una introducción a la cultura visual*, Barcelona: Paidós.
- Mirzoeff, Nicolas (2016). *Cómo ver el mundo, Una nueva introducción a la cultura visual*, Barcelona: Paidós.
- Moralejo Álvarez, S. (2004). *Formas elocuentes: reflexiones sobre la teoría de la representación*, Madrid, Akal.
- Prada, Juan Manuel (2012). *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Akal.
- Wallis, B. (2001). *Arte después de la modernidad. Nuevos planteamientos en torno a la representación*, Madrid, AKAL.

Otros recursos y materiales docentes complementarios

La asignatura cuenta con un aula en el Campus Virtual de la Universidad de Extremadura en la que se encuentran incluidos los principales recursos digitales (temas, presentaciones, cuestionarios, casos prácticos, etc.) para el correcto seguimiento de la misma.

En las clases teórico-prácticas se facilitarán ejemplos y otros recursos para el seguimiento de la materia.

