DATOS BÁSICOS DE LA GUÍA DOCENTE:

Materia:	HISTORIA DE LOS MEDIOS AUDIOVISUALES		
Identificador:	32095		
Titulación:	GRADUADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL. PLAN 2014 (BOE 15/10/2014)		
Módulo:	ENTORNO HISTÓRICO, ECONÓMICO Y SOCIAL DE LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL		
Tipo:	OBLIGATORIA		
Curso:	3	**Periodo lectivo:**	Primer Cuatrimestre
Créditos:	6	**Horas totales:**	150
Actividades Presenciales:	56	**Trabajo Autónomo:**	94
Idioma Principal:	Castellano	**Idioma Secundario:**	Inglés
Profesor:		**Correo electrónico:**	

PRESENTACIÓN:

La asignatura de "Historia de los medios audiovisuales" es una materia que tiene un doble objetivo. En primer lugar, busca que el alumno obtenga los **conocimientos básicos y esenciales de la historia de la comunicación audiovisual.** El segundo **reto** es más profundo. Se pretende que el alumno adquiera una **concepción crítica de la historia audiovisual** y que pueda vincular los estrechos puentes tendidos entre el pasado con el presente y futuro profesional que el estudiante vive y vivirá. Por lo tanto, la asignatura no busca que el alumno aprenda de memoria conceptos o fechas sino que desarrolle un **pensamiento crítico esencial para la elaboración de cualquier pieza audiovisual.**

La materia de "Historia de los medios audiovisuales" se configura como una herramienta crítica para el estudiante en una sociedad que necesita un profesional audiovisual activo, eficaz, **reflexivo** y resolutivo.

COMPETENCIAS PROFESIONALES A DESARROLLAR EN LA MATERIA:

Competencias Generales de la titulación	G01	Capacidad de análisis y síntesis.
	G03	Capacidad de organización y planificación.
	G04	Uso de las tecnologías de la Información.
	G05	Trabajo en equipo.
	G06	Habilidades interpersonales.
	G07	Capacidad de asumir y demostrar un compromiso ético a nivel individual y a nivel social.
	G08	Capacidad de trabajar en un contexto internacional.
	G09	Capacidad de aplicar conocimientos.
	G10	Capacidad de generar nuevas ideas (creatividad).
	G11	Capacidad de investigación.
	G14	Capacidad para comprender los códigos y formas de expresión de los medios de comunicación de masas.
Competencias Específicas de la titulación	E01	Capacidad y habilidad para planificar y gestionar los recursos humanos, presupuestarios y medios técnicos, en las diversas fases de la producción de un relato cinematográfico, videográfico y radiofónico.
	E03	Capacidad y habilidad para gestionar técnicas y procesos de producción, registro y difusión en la organización de la producción audiovisual.
	E09	Capacidad para la identificación de los procesos y técnicas implicadas en la dirección y gestión de empresas audiovisuales en su estructura industrial: producción, distribución y exhibición, así como interpretar datos estadísticos del mercado audiovisual. En esta competencia se incluye la gestión y organización de los equipos humanos para la producción audiovisual existente.
	E18	Conocimientos sobre teorías, métodos y problemas de la comunicación audiovisual y sus lenguajes que sirvan de soporte para su actividad, en función de los requerimientos fijados como conocimientos disciplinares y competencias profesionales.
	E20	Habilidad para exponer de forma adecuada los resultados de la investigación de manera oral o por medios audiovisuales o informáticos conforme a los cánones de las disciplinas de la comunicación.Habilidad para exponer de forma adecuada los resultados de la investigación de manera oral o por medios audiovisuales o informáticos conforme a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
Resultados de Aprendizaje	R01	Conocer los conceptos y acontecimientos básicos que caracterizan a la historia de la comunicación audiovisual.
	R02	Relacionar los conocimientos históricos con la realidad profesional audiovisual.
	R03	Realizar pequeñas investigaciones, documentarse y desarrollar trabajos críticos en el entorno de la

		historia de la comunicación audiovisual.
	R04	Analizar críticamente discursos audiovisuales y relacionarlos con la realidad histórica de la comunicación audiovisual.
	R05	Elaborar piezas audiovisuales sobre la historia de la comunicación audiovisual como medio de análisis crítico.

REQUISITOS PREVIOS:

- Tener curiosidad.
- Ganas de aprender y trabajar.
- Interés por el mundo que nos rodea.
- Ser crítico.
- Pasión por cualquier manifestación audiovisual.

Durante el desarrollo de la materia tod@s l@s estudiantes, sin excepción, deben seguir los protocolos de seguridad puestos a su disposición por la Universidad San Jorge y seguir en todo momento las indicaciones del docente y el personal de la institución.

PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA:

Observaciones:

La asignatura se impartirá, salvo que se indique lo contrario, los **lunes y miércoles de 15:00 - 16:40 en el A23 de la Facultad de Comunicación y Ciencias Sociales** de la Universidad San Jorge.

Ante la situación actual de la pandemia de COVID-19 y fruto de las medidas generales y específicas que se han desarrollado desde las autoridades gubernamentales y sanitarias pertinentes y la Facultad de Comunicación y Ciencias Sociales de la Universidad San Jorge, para garantizar el acceso a la enseñanza en las mejores condiciones de seguridad sanitarias posibles, **el sistema de docencia a desarrollar será en formato híbrido:** la presencialidad se reducirá al 50% teniendo una semana de clase presencial en el campus y otra *online* síncrona (clase impartida "en directo" mediante métodos telemáticos).

En el caso de la asignatura **Historia de los Medios Audiovisuales** el régimen presencial/*online* será el que figura:

- Las **semanas** del calendario académico **impares**: clases y actividades **presenciales en el campus**.
- Las **semanas** del calendario académico **pares**: clases y actividades ***online***.

Independientemente de la modalidad presencial/*online* desarrollada cada semana, se recuerda que **el régimen de asistencia es obligatorio** y se ruega la **máxima puntualidad** (también en las sesiones telemáticas).

Para el desarrollo y seguimiento de las clases, **los estudiantes tendrán acceso a las herramientas correspondientes de Office 365**, proporcionadas por la institución.

Adicionalmente a las clases híbridas programadas en el calendario del curso, los alumnos podrán solicitar **tutorías** fuera del periodo lectivo de la asignatura y en **horario de tutoría del docente: martes de 15:00 - 16:40 y jueves de 11:00 - 12:40.** Dada la situación sanitaria en la que nos encontramos, la totalidad de **las tutorías se celebrarán *online*** utilizando las plataformas pertinentes al respecto proporcionadas por la Universidad San Jorge. Por motivos organizativos, será necesario solicitar previamente la cita con el docente para poder programar la reunión telemática.

Por último, **si la situación sanitaria de alguna forma deriva en la imposibilidad de desarrollar el sistema descrito o cualquier otro**, **el docente se reserva el derecho de realizar modificaciones cualesquiera en la programación, actividades, sistemas de evaluación y contenido de la materia** según su criterio, respetando los resultados de aprendizaje del curso, acorde y en coherencia con la nueva situación sanitaria que se presentase.

Contenidos de la materia:

1 - INTRODUCCIÓN
1.1 - Presentación del curso y metodología
1.2 - Introducción: ¿Qué hacemos aquí?
2 - PRIMEROS PASOS Y ANTECEDENTES
2.1 - Las imágenes en movimiento, una conquista tecnológica (antecedentes de los medios audiovisuales)
2.2 - Los pioneros del cine
2.3 - El desarrollo del medio y su lenguaje
3 - EL CINE COMO INDUSTRIA

3.1 - Primeros pasos de la industria en EE.UU.
3.2 - Otras industrias cinematográficas
3.3 - El Hollywood clásico
4 - EL CINE COMO FORMA DE ARTE E IDEOLOGÍA
4.1 - Vanguardias, rupturas y otros rebeldes
4.2 - Cine e ideología: propaganda
5 - EL NACIMIENTO DE OTROS MEDIOS AUDIOVISUALES: LA TELEVISIÓN
5.1 - La televisión como conquista tecnológica: la transmisión de imágenes y sonidos en movimiento
5.2 - Cine VS. Televisión
6 - CAÍDA Y RESURGIR DEL CINE
6.1 - Declive del Sistema de Estudios
6.2 - Los Nuevos Cines
6.3 - El Nuevo Hollywood
7 - OTRAS FORMAS AUDIOVISUALES: LOS VIDEOJUEGOS
7.1 - Los videojuegos como conquista tecnológica: interfaz de usuario
7.2 - Historia y estética de los videojuegos
8 - LA ERA DIGITAL
8.1 - La tecnología digital audiovisual
8.2 - La estética y la narrativa digital
8.3 - La era de las franquicias

La planificación de la asignatura podrá verse modificada por motivos imprevistos (rendimiento del grupo, disponibilidad de recursos, modificaciones en el calendario académico, etc.) y por tanto no deberá considerarse como definitiva y cerrada.

METODOLOGÍAS Y ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE:

Metodologías de enseñanza-aprendizaje a desarrollar:

Para lograr el desarrollo de las competencias establecidas en la asignatura, las sesiones se plantean de la siguiente manera:

1. Sesiones teóricas (presenciales/ *online*): para las sesiones teóricas se usará fundamentalmente la clase magistral y se profundizará en los contenidos reflejados en el programa de la asignatura. Estas sesiones se han diseñado de forma interactiva: se apoyan siempre en ejemplos prácticos a través de diferentes medios audiovisuales, y se fomenta la participación del alumno con la formulación de preguntas o la simulación de casos sobre los temas. Además, todo el contenido de clase quedará complementado por diversos textos y documentos con las principales ideas desarrolladas en el temario

2. Actividades grupales (presenciales/ *online*): de manera grupal y colaborativa, los estudiantes trabajarán el contenido del curso progresivamente y en paralelo al desarrollo de la materia. Con estas actividades, se pretende no solo evaluar la adquisición de competencias y resultados de aprendizaje sino propiciar que los estudiantes apliquen y asimilen el contenido teórico impartido.

3. Actividades individuales (presenciales/ *online*): adicionalmente, se contempla la realización de dos ejercicios de tipo individual cuyo objetivo será hacer hincapié en la capacidad reflexiva y crítica sobre el contenido de la materia y su reflexión y aplicación al contexto y panorama contemporáneo.

4. Sesiones de tutoría (*online*): las sesiones de tutoría están orientadas a que el alumno pueda formular al profesor todas aquellas preguntas, dudas e inquietudes relacionadas con el contenido de la asignatura. Los estudiantes podrán solicitar, según su criterio, las tutorías que consideren oportunas para tratar asuntos relacionados con la asignatura dentro del horario del docente destinado a tales cuestiones: **martes de 15:00 - 16:40 y jueves de 11:00 - 12:40.** Dada la situación sanitaria en la que nos encontramos, la totalidad de **las tutorías se celebrarán *online*** utilizando las plataformas pertinentes al respecto proporcionadas por la Universidad San Jorge. Por motivos organizativos, será necesario solicitar previamente la cita con el docente para poder programar la reunión telemática.

Volumen de trabajo del alumno:

Modalidad organizativa	Métodos de enseñanza	Horas estimadas
Actividades Presenciales	Clase magistral	40
	Resolución de prácticas, problemas, ejercicios etc.	14

	Actividades de evaluación	2
Trabajo Autónomo	Estudio individual	63
	Preparación de trabajos en equipo	12
	Tareas de investigación y búsqueda de información	19
	Horas totales:	150

SISTEMA DE EVALUACIÓN:

Obtención de la nota final:

PRUEBA FINAL:	28	%
ACTIVIDADES GRUPALES:	40	%
ACTIVIDADES INDIVIDUALES:	32	%
TOTAL	100	%

*Las observaciones específicas sobre el sistema de evaluación serán comunicadas por escrito a los alumnos al inicio de la materia.

BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN:

Bibliografía básica:

COUSINS, Mark. Historia del cine. Barcelona: Blume, 2019.
RUEDA, J.C. Historia de los Medios de Comunicación, Madrid: Alianza Editorial, 2015.

Bibliografía recomendada:

COOK, D. (2016). A History of Narrative Film (Fifth Edition). W.W. Norton & Company, New York.
COUSINS, M. (2013). The Story of Film. Pavilion, London.
KENT, Steven. The ultimate history of Video Games. From Pong to Pokemon. New York: Three Rivers Press, 2001.
LEWIS, J. (2007). American Film: A History. W.W. Norton & Company, New York.
MAST, G. and KAWIN, B. (2010). A Short History of the Movies (11th Edition). Pearson, New York.
MEMBA, Javier. Historia del cine universal. Madrid: TB Editores, 2008
MORA FIGUEROA, Borja. El mercado global de la comunicación: éxitos y fracasos. Pamplona: EUNSA,
PALACIO, Manuel. Historia de la televisión en Espanña. Barcelona: Gedisa, 2001.
PALACIO, Manuel. Las cosas que hemos visto: 50 años y más de TVE. Madrid: Instituto RTVE, 2006
PARKINSON, D. (2012). History of Film (2nd Edition). Thames & Hudson, London.
RIAMBAU, Esteve. Hollywood en la era digital: de Jurassic Park a Avatar. Madrid: Cátedra,2011.
SADOUL, Georges. Historia del cine mundial desde los orígenes. Madrid: Siglo XXI editores, 2007
SÁNCHEZ-NORIEGA, José Luis. Historia del cine: Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión. Madrid: Alianza Editorial, 2006
THOMPSON, K. y BORDWELL, D. Film History: An Introduction (Third Edition). Nueva York: McGraw-Hill Education, 2009
VV.AA. Historia general del cine (Vols. I-XII). Madrid: Cátedra, 1995
WALKER, James y FERGUSON, Douglas. The Broadcast Television Industry. Allyn y Bacon, 1997.

Páginas web recomendadas:

British Film Institute	http://www.bfi.org.uk/
Cahiers du cinema	http://www.cahiersducinema.com/
Filmaffinity	https://www.filmaffinity.com/en/main.html
Senses of Cinema	http://www.sensesofcinema.com/
Sight and Sound	http://www.bfi.org.uk/sightandsound/

* Guía Docente sujeta a modificaciones