DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

ASIGNATURA: Teoría de la Imagen
PLAN DE ESTUDIOS: Grado en Periodismo (PGR-PERIODIS)
GRUPO: 2425-S1
CENTRO: Facultad de Ciencias Sociales
CARÁCTER DE LA ASIGNATURA: Obligatorio
ECTS: 6,0
CURSO: 1º
SEMESTRE: 2º Semestre
IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:
Castellano, excepto las asignaturas de idiomas que se impartirán en el idioma correspondiente

DATOS DEL PROFESOR

NOMBRE Y APELLIDOS: MATÍAS LÓPEZ IGLESIAS
EMAIL: mlopez@uemc.es
TELÉFONO: 983 00 10 00
HORARIO DE TUTORÍAS: Viernes a las 16:00 horas
CV DOCENTE:

Matías López lleva más de 15 años de docente en la **Universidad Europea Miguel de Cervantes** (UEMC) donde ha impartido a un centenar de grupos una amplia variedad de asignaturas (18 temáticas distintas). En términos cuantitativos suman 510 créditos ECTS., o lo que viene a ser unos 360 de media anuales de impartición en el aula. De las cuales más de 3000 ha sido después de haber obtenido el título de doctor.

Ha sido evaluado en el Programa DOCENTIA (certificado, por la ANECA y ACSUCYL.) en 4 ocasiones:

- 2010 Evaluación "***Muy Positiva***" en el Informe final de la CEPDI. Programa DOCENTIA cursos: 2006-2009
- 2013 Evaluación "***Excelente***" en el Informe final de la CEPDI. Programa DOCENTIA cursos: 2008-2012 94.4/100
- 2017 Evaluación "***Excelente***" en el Informe final de la CEPDI. Programa DOCENTIA cursos: 2013-2017 95.2/100
- 2023 Evaluación "***Excelente***" en el Informe final de la CEPDI. Programa DOCENTIA cursos: 2017-2021 92,5/100

Las asignaturas siempre han estado relacionadas con la imagen, el diseño y la tecnología en el ámbito de ciencias de la información. En cualquier caso, he impartido una docena de variantes: desde *Publicidad y Nuevas Tecnologías, Animación por ordenador. Diseño Gráfico, Autoedición, Estética digital, NN.TT. y sistemas de comunicación, imagen y sonido. Tecnología de la información escrita, Teoría de la Imagen.*, etcétera. Tanto en licenciatura, Grado y, en menor medida, Máster.

- 2022 **Escola Superior de Comunicação** (EsACT) (Mirandela, Portugal) 5 meses
- 2017 **Universidad Vytautas Magnus** (Vytautas Magnus university) (Kaunas, Lituania) 1 mes
- 2014 **UNIACC Universidad de Artes Ciencia y Comunicación.** Dpto . Comunicación digital y animación digital . (Santiago, Chile) 4 meses
- 2002 **FAM eV.Fernseh Akademie Mitteldeutschland** e.V International Academy of Media & Arts (Halle, Alemania) 5 meses

En 17 ocasiones he estado impartiendo clase en distintos lugares de Europa: cada uno de ellos con una semana de duración: :

- 2024 **UNIC universidad de Nicosia en Creative Technologies (VR) Lab** (Nicosia, Chipre).
- 2023 **Centre Careibéen de Langue** (Guadalupe, Francia).
- 2022 **Instituto Politécnico de Bragança** (Mirandela, Portugal).]
- 2021 **ULP Universidad Lusófona de Oporto** en la Facultad de Comunicación (Oporto, Portugal).
- 2021 **In-lingua language school** (Oporto, Portugal).
- 2019 **UMCS Maria Curie-Sklodowska University** (Lublin, Polonia).
- 2019 **EFAP - L'école des nouveaux métiers de la communication** (Paris, Francia).
- 2019 **BEA – Britannia English Academy** (Manchester, Reino Unido).
- 2017 **ALL – Active Languaje Learning** (Dublín, Irlanda).
- 2016 **IPAM - Instituto Portugues de Administraçao de Marketing** (Lisboa, Portugal).
- 2015 **University of Konstanz at the Charles University** (Praga, República Checa)
- 2014 **Universite de Nantes.** (Nantes, Francia)
- 2013 **University of Konstanz** (Alemania).
- 2012 **University of Copenhagen** (Copenhague. Dinamarca).
- 2011 **IPG. Escuela Superior de Educación**, (Guarda, Portugal).
- 2010 **IPG Instituto Politécnico de Guarda** (Guarda, Portugal).

CV PROFESIONAL:

Desde 2006 trabaja como profesor Universitario en exclusiva *Universidad Europea Miguel de Cervantes*. En ocasiones colabora como diseñador, artista, asesor o colaborador. Anteriormente, ha sido docente de clases extraescolares de Informática, *Centro de Estudios Lincoln Segovia* y becario colaborador del Departamento "Diseño, Informática y Fotografía" (perteneciente al *Colegio Universitario Domingo de Soto - U. Complutense*).

También ha desempeñado puestos relacionados con el mundo del diseño: en el departamento de Packaging y preimpresión del *Grupo San Cayetano*, creativo y diseñador gráfico en la *Agencia Línea 3 Publicidad Diferencial*, creativo y gestión de cuentas en *Inmedia Comunicación y marketing* y, dentro del mundo editorial, ha sido maquetador de la *Revista Más vivienda* y maquetador e Ilustrador Revista *Páginas de Segovia*.

CV INVESTIGACIÓN:

Matías López Iglesias. Profesor de la Universidad Europea Miguel de Cervantes (UEMC), Actualmente, es **profesor visitante** en el Instituto Politécnico de Bragança, Portugal (IPB, 2022/23). Imparte clases de Teoría de la imagen, Estética digital, Diseño Gráfico, Técnicas de infografía y Animación. Es **Licenciado en Publicidad y RR.PP.** por la U. Complutense de Madrid (UCM, 2002), ***European Animation Master*** en la Fernseh Akademie Mitteldeutschland e.V. (FAM, 2002) y **Doctor en Comunicación** por la Universidad de Valladolid (UVa, 2011).

Cuanta con **1 sexenio de investigación** (Periodo -2022). Ha publicado más de **25 artículos científicos** en revistas indexadas, más de **25 capítulos de libro** en editoriales de prestigio, unas **20 creaciones artísticas**, además de otras **publicaciones divulgativas.** Participado en más de **35 Congresos Nacionales e Internacionales.** Ha trabajado en unos **25 proyectos o contratos de investigación.** Fruto de los cuales cuenta **1 Patente Mundial** PCT**, 3 registros de propiedad intelectua**l y **5 modelos de utilidad.** Sólida presencia internacional con **17estancias cortas**, y **3 estancias largas internacionales.**

ÁREAS: (*Category*)

- *Social Sciences* > Communication
- *Arts and Humanities* > Visual Arts and Performing Arts

Códigos de investigación UNESCO:

- 6203 Teoría, Análisis y Crítica de las Bellas Artes
- 6308 Comunicaciones Sociales
  - 6203.01 Cinematografía
  - 5910.02 / 6306.07 / 6114.18 Comunicación
  - 5801.01 Medios Audiovisuales
  - 5311.01 / 6114.01 Publicidad

LÍNEAS:

- Diseño, Infografía y Animación.
- Sistemas de capturas 3d. Mocap.
- Nuevas Tecnologías aplicadas a la Publicidad.
- Diseño gráfico y manuales de identidad visual corporativa.
- Publicidad en el Lugar de Venta.
- Efectos especiales en cine y Tv.
- Tecnología de impresión aditiva. Impresoras 3d.
- Tecnologías de creación de Videojuegos.
- Técnicas de envases y embalajes: Packaging.
- La narrativa gráfica en el cómic y audiovisual en la animación.
- Patrimonio.

Pueden ver toda la información en mi página web curricular: https://matiaslopeziglesias.wordpress.com/

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

DESCRIPTOR DE LA ASIGNATURA:

La imagen como representación de la realidad es un instrumento indispensable de información y ha permitido el asentamiento en el ámbito audiovisual. Por tanto, el estudio de la imagen desde una perspectiva científica es un saber esencial para acceder al mundo laboral. Teoría de la Imagen es una asignatura de carácter teórico-práctica. A través del universo icónico y audiovisual se pretende que el alumno comience a establecer capacidades de reflexión crítico-constructivas a partir de una base teórica para posteriormente, enfocarla hacia el análisis de sus atributos visuales y su sintaxis espacial y temporal. En definitiva, construir una cultura de la imagen que permita al alumnado aplicar los conocimientos adquiridos al campo del Periodismo, la Comunicación Audiovisual y la Publicidad y las Relaciones Públicas, que conforman los estudios de Grado.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA:

1. **1. Introducción**
    1. 1.1. Nociones básicas de la imagen
    2. 1.2. Archivos y formatos de imagen
    3. 1.3. Acciones e historia
2. **2. Aspectos esenciales**
    1. 2.1. Tamaños y resolución
    2. 2.2. Canales, capas, formas y trazados
    3. 2.3. Textos: Carácter y párrafo
3. **3. Color**
    1. 3.1. Color, Muestras y estilos
    2. 3.2. Color, Canales y mascaras
4. **4. Manipulación de la imagen.**
    1. 4.1. Filtros y efectos
    2. 4.2. Composición de capas
    3. 4.3. Pinceles
5. **5. La Fotografía**
    1. 5.1. Fotografía analógica
    2. 5.2. Fotografía digital
    3. 5.3. Laboratorio digital RAW
6. **6. Sonido**
    1. 6.1. Fundamento del Sonido
    2. 6.2. Manipulación y edición de sonido

7. **7. Imagen más sonido secuencial: Video**
    1. 7.1. El producto audiovisual

OBSERVACIONES CONTENIDO DE LA ASIGNATURA:

CONOCIMIENTOS Y DESTREZAS PREVIAS

No se considera imprescindible que el alumno posea conocimientos anteriores sobre la disciplina para cursar la asignatura, teniendo en cuenta que pertenece al primer curso de los estudios de Grado. Pero sí es necesario y básico para afrontar con éxito la asignatura, que el alumnado muestre interés y se sienta atraído hacia la creación de imágenes y todo lo que implica este universo en los medios y en la sociedad. Además, es importante manifestar afinidad por la lectura de textos, por extensión, lectura de imágenes por lo que simbolizan o transmiten.

CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura de Teoría de la Imagen es obligatoria y común a los Grados de 1er curso de Publicidad y RR.PP. y Periodismo, perteneciente a la materia 3: Fundamentos y Análisis de la Información y la Comunicación, de la Facultad de Ciencias Sociales. Está orientada a proporcionar los conocimientos, destrezas y competencias necesarios de los profesionales de la comunicación con el fin de que el alumno sea capaz de discernir sobre los procesos que intervienen en la percepción y representación de los distintos tipos de imágenes. Esta asignatura se complementa con la Comunicación e información audiovisual, la Teoría General de la Publicidad y la Documentación, porque trabajan competencias necesarias para el ejercicio de la profesión.

IMPORTANCIA DE LA ASIGNATURA PARA EL ÁMBITO PROFESIONAL

La asignatura Teoría de la Imagen tiene gran relevancia para los profesionales de los medios de comunicación puesto que la imagen es un saber necesario para acceder al mundo laboral relacionado con el ámbito de la comunicación. Mediante el proceso de aprendizaje de la materia tanto teórica como práctica, el alumno, conseguirá poner en orden los conocimientos referentes al estudio de elaboración de imágenes, respecto a sus posibilidades estéticas, comunicativas y de significación. Comprenderá la situación de la información, de la comunicación y del conocimiento, constituida a partir de imágenes, estudiándolas, analizándolas y elaborándolas, con el fin de establecer una atmósfera de reflexión sobre la fuerza e importancia que la imagen tiene en nuestra sociedad. El conocimiento de esta asignatura permitirá al alumno acceder al mundo laboral de los medios escritos, audiovisuales, radiofónicos y de Internet.

RECURSOS DE APRENDIZAJE:

Se recomienda usar el Entorno Adobe. Programas básicos:

- Photoshop (para retoque fotográfico).
- Bridge (metadatos de imágenes).
- Audition (edición de sonido).
- Adobe Cámara Raw (revelado digital de imagen).
- Premiere (audiovisual).

En el caso de que ser necesario se usarán los programas Open Source:

- Gimp (para retoque fotográfico).
- Darktable (revelado digital de imagen).
- Da Vinci Resolve(versión educación (edición de video).

Página Web de moodle.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE A ADQUIRIR POR EL ALUMNO

COMPETENCIAS GENERALES:

- CG01. Capacidad de análisis, síntesis y juicio crítico
- CG02. Capacidad para trabajar en equipo
- CG04. Capacidad para resolver problemas y tomar decisiones
- CG05. Capacidad para desarrollar el pensamiento creativo
- CG06. Capacidad para adaptarse al entorno y a nuevas situaciones
- CG09. Capacidad para comunicar imágenes, ideas o símbolos
- CG10. Capacidad para aplicar los conocimientos a la práctica
- CG11. Capacidad para desarrollar un perfil investigador

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- CE15. Capacidad para el análisis crítico de la influencia de los medios de comunicación en la sociedad
- CE16. Capacidad para integrar conocimientos artísticos y estéticos heterogéneos en la elaboración o creación de nuevos contenidos
- CE20. Capacidad y habilidad para buscar, seleccionar y organizar cualquier tipo de fuente o documento (escrito, sonoro, visual, etc.) de utilidad para la elaboración o creación de contenidos
- CE41. Capacidad y habilidad para utilizar las tecnologías y técnicas informativas y comunicativas en los distintos medios o sistemas mediáticos

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

El alumno será capaz de:

- Conocer los fundamentos físicos de la imagen y del sonido.
- Asimilar la evolución de los medios que han permitido el asentamiento conceptual de la imagen audiovisual.
- Conocer la teoría y técnica de la fotografía.
- Distinguir los fundamentos de la imagen acústica y aplicarlos a la cultura audiovisual.
- Comprender la significación del sonido en la construcción de discursos audiovisuales.

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE REFERENCIA GENERALES

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

- Villafañe, Justo y Mínguez, Norberto (2006): Principios de Teoría General de la Imagen. Pirámide . ISBN: 9788436810042
- Gil, Fátima y Segado, Francisco (2011): Teoría e historia de la imagen. . Síntesis. ISBN: 9788497567398
- Zunzunegui Diez, Santos (2003): Pensar la imagen. Cátedra. ISBN: 8437608155
- Sanz, Juan Carlos (1996): El libro de la imagen. Alianza Editorial. ISBN: 9788420608044
- Segado Boj, Francisco y Gil Fátima (2011): Teoría e Historia de la Imagen. Síntesis. ISBN: 9788497567398

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

- Berger, John (2000): Modos de ver. Gustavo Gili. ISBN: 9788425228926
- Poyato, Pedro (2006): Introducción a la Teoría y Análisis de la Imagen. Grupo editorial universitario. ISBN: 9788484917472

WEBS DE REFERENCIA:

Web / Descripcion

Diccionario de Fotografía(http://www.expofoto.com/diccionario/)
Recurso de fácil manejo está realizado para la consulta rápida de cualquier término fotográfico. Es ampliado periódicamente.

Diccionario de fotógrafos españoles del s. XIX al XXI(http://www.mecd.gob.es/cultura-mecd/areas-cultura/promociondelarte/actividades-de-promocion-del-arte/diccionario-fotografos-esp.html)
Una publicación que recoge la historia de la fotografía española en su conjunto, desde sus inicios hasta la actualidad.

OTRAS FUENTES DE REFERENCIA:

Muchos de programas pueden conseguirse bien de la Web de los desarrolladores. Los principales fabricantes de programas suelen ofrecer descargas de demos y, en ocasiones, versiones completas pasadas de sus aplicaciones. O bien, a través de servidores de descarga. Suelen estar organizados por categorías y se pueden descargar libremente. Lo más beneficioso es buscar por tipo de programas, ya que así conocemos toda la oferta disponible. Algunos de los sitios más comunes de descarga de software son:

www.adobe.es

www.autodesk.es

www.corel.com

www.davecentral.com

www.download.com

www.freeware32.com

www.jumbo.com

www.nonags.com

www.rocketdownload.com

www.simtel.net

www.softonic.com

www.softseek.com

www.tucows.com

www.versiontracker.com

www.winsite.com

Bancos de imágenes:

- Age footstock: http://www.agefotostock.com/age/es/Default.aspx
- Corbis: http://www.corbisimages.com
- Fotolia: http://es.fotolia.com/
- flickr: https://www.flickr.com/
- Getty Images: http://www.gettyimages.es
- iStockphoto: http://espanol.istockphoto.com/
- Agencia Magnum: www.magnumphotos.comMagnumphotos.com
- Ojodigital: http://www.ojodigital.com
- Periodismo ciudadano: http://www.periodismociudadano.com/
- Periodismo fotográfico: http://periodismofotografico.com/
- Photostock: http://www.photostock.com.mx/
- THEMEyourself: http://es.themeyourself.com/bancos-de-imagenes-gratis/
- Shutterstock: http://www.shutterstock.com
- 5 buscadores de imágenes online para periodistas y bloggers: http://noticias.universia.es/en-portada/noticia/2013/02/04/1002945/5-buscadores-imagenes-online-periodistas-bloggers.html

Agencias de Publicidad:

- Asociación Española Agencias Comunicación Publicitaria (AEACP): http://www.agenciasaeacp.es/
- Directorio de Publicidad, Marketing, u Medios de Anuncios (PUBLIDATA): http://www.publidata.es/agencias-publicidad

Directorio Agencias de Comunicación:

- Aguilar Comunicación: http://www.aguilarcomunicacion.es/
- Agencias de Comunicación: http://agenciascomunicacion.com/

OTRAS FUENTES DE CONSULTA.

- Periódicos y revistas especializadas.
- Tutoriales en You Tube relacionados con los temas.
- Arts electrónica: www.aec.at/
- Plataforma de experimentación artística: www.animalario.tv
- Directorio de fotografía e imagen: www.fotocultura.com
- Photoespaña: www.phedigital.com
- De la fotografía analógica a la digital: www.artfutura.org

PLANIFICACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

METODOLOGÍAS:

MÉTODO DIDÁCTICO:

La asignatura al ser satélite tendrá una impartición de una hora semanal. En ella se impartirán unos conceptos teóricos iniciales (Clase presencial teórica), . Al final de cada clase semanal se sugerirán algunos ejercicios relacionados con la materia impartida. que deberán ser realizados de manera autónoma por el alumno.

MÉTODO HEURÍSTICO:

En esta asignatura los estudiantes llevarán a cabo distintos proyectos y actividades. Para ello desarrollarán y aplicarán los conceptos adquiridos y usarán los recursos a su alcance. Los conceptos teóricos se impartirán mezclados con la realización de prácticas en casa. El aprendizaje de los conceptos debe ser de manera aplicada dando prioridad al manejo de herramientas de edición de video y postproducción digital. En este sentido el software que se usará será variado, pero se centrará en el programa photoshop.

CONSIDERACIONES DE LA PLANIFICACIÓN:

“La docencia y la evaluación en la asignatura se desarrollarán de forma presencial"

Al tratarse de una **asignatura satélite** horario asignado para su impartición semanal será de 1 hora. Las tareas prácticas evaluables (prráctica 1 Carrete fotográfico.,2 Preproducción,3 Psotproducción y 4 Portfolio) todas ellas de entrega obligatoria, serán realizadas (Fuera de ese horario de clase) por el alumno de forma autónoma. Para ello se fijarán unas fechas de entrega: (semanas 4, 8 13 y 15) la prueba final será realizada el día y la hora que fije el cemtro.

“Esta planificación estimada podrá verse modificada por causas ajenas a la organización académica primeramente presentada. El profesor informará convenientemente a los alumnos de las nuevas modificaciones puntuales”.

1ª Semana: Introducción: Nociones básicas de la imagen
2ª Semana: Conceptos Básicos. Gestión de archivos y proyectos. Archivos y formatos de imagen
3ª Semana: Tamaños y resolución
4ª Semana: Canales, capas, formas y trazados
5ª Semana: Textos: Carácter y párrafo

6ª Semana: Color, Muestras y estilos
7ª Semana: Color, Canales y mascaras
8ª Semana: Filtros y efectos
9ª Semana: Composición de capas
10ª Semana: Pinceles
11ª Semana: Fotografía analógica
12ª Semana: Fotografía digital
13ª Semana: Laboratorio digital RAW
14ª Semana. Fundamento del Sonido. Manipulación y edición de sonido
15ª Semana: Imagen más sonido secuencial: Video. El producto audiovisual
16º Semana: Tutorías
17ª Semana: Evaluaciones
18ª Semana: Evaluaciones

Frecuencia: Los trabajos se realizarán progresivamente a lo largo del curso.

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES Y EVALUACIONES:

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES:

Actividad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	¿Se evalúa?	CO	CE
Evaluación de trabajos y proyectos. Práctica 1				X												X	X	X
Pruebas de ejecución de tareas reales y/o simuladas. Práctica 2								X								X	X	X
Evaluación de trabajos y proyectos. Práctica 3													X			X	X	X
Portfolio														X		X	X	X

CONSIDERACIONES DE LA EVALUACIÓN EN LA CONVOCATORIA ORDINARIA:

El 100% de la Convocatoria ordinaria corresponde a con la Evaluación de las 4 prácticas de Continua 80%, más una evaluación de desarrollo 20%, realizada en el aula el día fijado en las fechas de examen. Que se distribuye de la siguiente manera:

Evaluación Continua:

- Práctica 1: Carrete fotográfico. Sistema de evaluación: Evaluación de trabajos y proyectos = 20%
- Práctica 2: Crear un Story Board y un Shooting Board (Preproducción). Crear una animatic o un Spot audiovisual (Postproducción). Sistema de evaluación: pruebas de ejecución de tareas reales y/o simuladas= 20%
- Práctica 3: Fotografía En RAW. Sistema de evaluación: Evaluación de trabajos y proyectos = 20%
- Práctica 4: Portfolio. Sistema de evaluación: Portfolio = 20%

Evaluación final.

- Práctica 5: Prueba final: Sistema de evaluación: Pruebas de respuesta larga, de desarrollo = 20%

La evaluación final será la media de las notas obtenidas atendiendo a la ponderación fijada de 1/5 cada una. Pero, si no se realizan todas las entregas la nota final será (No presentado). En el caso de que se entreguen todas, pero haya alguna nota parcial suspensa, no se hará dicha media: las la nota final será la de menor puntuación considerándose la nota final como (Suspenso).

Todas las entregas se realizarán exclusivamente a través de la plataforma Moodle. No se aceptarán entregas por sistemas de archivo tipo google drive, moodle o email.

Todo trabajo no realizado o suspenso deberá ser repetido en una nueva convocatoria cuya entrega la decidirá el profesor. Aquellos alumnos con trabajos aprobados que deseen subir nota podrán repetir dichos trabajos en nuevas convocatorias, siempre bajo el visto bueno del profesor.

El plagio de trabajos, o la realización de trabajos por terceras personas o aplicaciones de inteligencia artificial

no referenciada, será motivo de suspenso.Los usos indebidos de internet y del resto de recursos de la clase serán penalizados con trabajos. Si se observa alumnos jugando, leyendo el correo, chateando en redes sociales etcétera, o navegando sin permiso del profesor serán penalizados con trabajos extra.

CONSIDERACIONES DE LA EVALUACIÓN EN LA CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

Esta evaluación será válida tanto para la convocatoria ordinaria como para la extraordinaria. Es decir, en las convocatorias extraordinarias o posteriores a la ordinaria del curso, el alumno tendrá que entregar distintos trabajos y tareas que engloben los conceptos de toda la asignatura.

El 100% de la Convocatoria extraordinaria corresponde con la evaluación de 4 prácticas entregables más una prueba de evaluación de desarrollo (Prueba final), realizada en el aula el día fijado en las fechas de examen de la convocatoria extraordinaria..

Se distribuye de la siguiente manera:

- Práctica 1: Carrete fotográfico. Sistema de evaluación: Evaluación de trabajos y proyectos = 20%
- Práctica 2: Crear un Story Board y un Shooting Board (Preproducción). Crear una animatic o un Spot audiovisual (Postproducción). Sistema de evaluación: pruebas de ejecución de tareas reales y/o simuladas= 20%
- Práctica 3: Fotografía En RAW. Sistema de evaluación: Evaluación de trabajos y proyectos = 20%
- Práctica 4: Portfolio. Sistema de evaluación: Portfolio = 20%
- Práctica 5: Prueba final: Sistema de evaluación: Pruebas de respuesta larga, de desarrollo = 20%

La evaluación final será la media de las notas obtenidas atendiendo a la ponderación fijada de 1/5 cada una. Pero, si no se realizan todas las entregas, la nota final será (No presentado). En el caso de que se entreguen todas, pero haya alguna nota parcial suspensa, no se hará dicha media: las la nota final será la de menor puntuación, considerándose la nota final como (Suspenso).

Todas las entregas se realizarán exclusivamente a través de la plataforma Moodle. No se aceptarán entregas por sistemas de archivo tipo google drive, moodle o email.

El plagio de trabajos, o la realización de trabajos por terceras personas o aplicaciones de inteligencia artificial no referenciada, será motivo de suspenso. Los usos indebidos de internet y del resto de recursos de la clase serán penalizados con trabajos. Si se observa alumnos jugando, leyendo el correo, chateando en redes sociales, etcétera, o navegando sin permiso del profesor serán penalizados con trabajos extra.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN:

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE (%)
Trabajos y proyectos	40%
Pruebas de ejecución de tareas reales y/o simuladas	20%
Portafolio	20%
Pruebas de respuesta larga, de desarrollo	20%