DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

ASIGNATURA: Escenografía e Iluminación
PLAN DE ESTUDIOS: Grado en Comunicación Audiovisual (PGR-COMUNICA)
GRUPO: 2526-M1
CENTRO: Facultad de Ciencias Sociales
CARÁCTER DE LA ASIGNATURA: Obligatoria (OB)
ECTS: 6,0
CURSO: 3º
TEMPORALIDAD: 1º Semestre
IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:
Castellano, excepto las asignaturas de idiomas que se impartirán en el idioma correspondiente

DATOS DEL DOCENTE

NOMBRE Y APELLIDOS: JOSÉ DAVID ÁLVAREZ ALONSO
EMAIL: jdalvarez@uemc.es
TELÉFONO: 983 00 10 00
HORARIO DE TUTORÍAS: Jueves a las 08:00 horas

CV DOCENTE:
Licenciado en Ciencias de la Información y Comunicación Audiovisual por la Universidad Pontificia de Salamanca.
Editor, redactor y presentador de televisión durante 10 años en televisiones de Castilla y León y Castilla la Mancha.
Profesor de la UEMC desde setiembre de 2005.

CV PROFESIONAL:
Licenciado en Ciencias de la Información y Comunicación Audiovisual por la Universidad Pontificia de Salamanca.
Editor, redactor y presentador de televisión durante 10 años en televisiones de Castilla y León y Castilla la Mancha.
Profesor de la UEMC desde setiembre de 2005.

CV INVESTIGACIÓN:
Miembro del grupo de investigación DIPRODOCUS dirigido por Francisco José García Gómez

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

DESCRIPTOR DE LA ASIGNATURA:
La asignatura Escenografía e Iluminación es una asignatura orientada al conocimiento teórico y, sobre todo, práctico por parte del alumno de los diferentes tipos de iluminación que se utilizan en la grabación y emisión de secuencias audiovisuales, así como en la emisión en directo, para cine o televisión. El alumno contrastará, con los recursos puestos a su alcance, las diversas opciones de iluminación de un escenario que también tendrá que diseñar y plantear para proceder a las grabaciones de escenas. Todo el trabajo se realiza en el plató de televisión de la UEMC dotado con medios profesionales tanto en iluminación como en el apartado de grabación.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA:

1. **PRINCIPAL** : PRINCIPAL
    1. Iluminación para plató de tv y exteriores. : Iluminación para plató de tv y exteriores.

2. Las cámaras de plató. : Las cámaras de plató.
3. Herramientas de aplicación de conocimientos técnicos para grabación de escenas. : Herramientas de aplicación de conocimientos técnicos para grabación de escenas.
4. La escena. La escena en el cine. La escena en la televisión. : La escena. La escena en el cine. La escena en la televisión.

OBSERVACIONES DEL CONTENIDO DE LA ASIGNATURA:

Esta asignatura basa su desarrollo en el plató de televisión de la UEMC dotado con medios profesionales tanto de iluminación como en el ámbito de la grabación y postproducción. De hecho, las cámaras utilizadas son de carácter profesional tanto por sus dimensiones como por sus características internas de software. El profesor maneja y enseñará a manejar todos aquellos elementos necesarios para trabajar en la grabación como pueden ser las propias cámaras, los trípodes, cables y micrófonos. Además, se practica de manera activa con los elementos de iluminación. Desde placas led de diversos tamaños, pesos y características hasta los llamados butanitos (focos de tungsteno de 1000W) u otros focos más pesados que necesitan de trípodes especiales (delicados y pesados) de alta carga para poder ser soportados con toda seguridad. Se aplicará el trabajo en diferentes zonas de actuación, tanto en el plató como fuera de él, teniendo que movilizar todos los recursos dependiendo de la actividad a realizar. La escena se determinará en los primeros días de clase para poder hacer un presupuesto de aquellos materiales que fueran necesarios y no existentes en el plató.

RECURSOS DE APRENDIZAJE:

Se impartirán clases teóricas con el apoyo de recursos materiales, audiovisuales y presentaciones en un porcentaje bajo comparado con el dedicado a la práctica, que rondará el 80% aproximadamente. Se suministrarán diversos recursos para el seguimiento satisfactorio de las exposiciones teóricas: esquemas, resúmenes, formatos estandarizados, de correspondientes a la creación de trabajos periodísticos a través de los medios tecnológicos, audiovisuales, etc. En cuanto a las prácticas, se utilizará el plató de televisión y las cabinas de postproducción con varios programas de edición de imágenes. Además, se empleará el material técnico necesario para la captura de imágenes y sonidos (dispositivos de captación, equipo de iluminación y de sonido, etc.), que conformarán los productos audiovisuales elaborados por el alumnado. Asimismo, se utilizarán contenidos ya creados informando de la fuente de procedencia. El profesor ayudará al alumno en el manejo y utilización de todos los elementos. Desde un pequeño pie de micro o una grabadora de mano hasta grandes focos de iluminación y sus correspondientes trípodes. Estos elementos, además de ser elevadamente caros, son también delicados por su peso y tamaño y todos son novedosos para el alumnado, por lo que el docente se implicará en su manejo y buen uso de los mismos. Los alumnos, después, podrán vivir de cerca la experiencia de este trabajo, haciéndola lo más real posible dentro y fuera del plató y de las instalaciones de la propia universidad. Además, el profesor trabajará en la elaboración de una escena, ya sea con estructuras de madera, metálicas u otros materiales que puedan sustentar el decorado elegido como es habitual desde hace años.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE A ADQUIRIR POR EL ALUMNO

COMPETENCIAS BÁSICAS:

- CB1. Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
- 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:

- CG02. Capacidad para trabajar en equipo
- CG03. Capacidad de liderazgo, iniciativa y espíritu emprendedor
- 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
- CG07. Capacidad para conocer las culturas y costumbres de otros países, para apreciar la diversidad y multiculturalidad y respetar los derechos humanos universales
- CG08. Capacidad para ejercer con responsabilidad, autonomía, independencia y compromiso ético en la práctica profesional
- CG09. Capacidad para comunicar imágenes, ideas o símbolos
- CG10. Capacidad para aplicar los conocimientos a la práctica

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- CE56. Capacidad para componer la escenografía y la iluminación que en cada contexto audiovisual sean necesarias para su perfecta armonía

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

El alumno será capaz de:

- Conocer las técnicas básicas de iluminación, analizar sus componentes expresivos y aplicar los conceptos esgrimidos a una producción audiovisual.
- Integrar los conocimientos sobre cámara, iluminación y sonido en la consecución de un producto expresivo con unidad de sentido.
- Conocer y utilizar elementos de fotografía y sonido.
- Analizar los cambios en la recepción sensible aparejados a la irrupción de las nuevas tecnologías de la comunicación.
- Evaluar las potencialidades de los nuevos medios en su aspecto interactivo y descentralizador.
- Descubrir la importancia de la iluminación en cualquier producción audiovisual, así como identificar sus funciones expresivas. Y así poder integrar los conocimientos sobre escenografía e iluminación, en la consecución de un producto final trabajado con los recursos y herramientas actuales.

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE REFERENCIA GENERALES

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

- Bermingham, Allan (2010): Iluminación de localizaciones para televisión. Instituto RTVE. ISBN: ISBN 13: 978-84-88788-77-1
- Jorge Iván Suárez (2010): Escenografía aumentada: Teatro y realidad virtual. Editorial Fundamentos . ISBN: • ISBN-13 : 978-8424512231
- María Sierra Roldán Moral (2017): El diseño de vestuario teatral: de Buontalenti a Diaghilev. Sintesis . ISBN: • ISBN-13 : 978-8491710127
- Pamela Howard (Autor), Víctor García de Isusi (Traductor) (2017): ¿Qué es la escenografía? (Artes escénicas). Alba Editorial . ISBN: • ISBN-13 : 978-8490652732
- FELIX MURCIA (2012): La escenografía en el cine. Ediciones y Publicaciones Autor . ISBN: • ASIN : B01J4ONMO8
- Fernando Jover Ruiz (Autor), Sonia Vives Andrés (Redactor) (2017): CONTROL DE LA ILUMINACIÓN Y DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA: PROYECTOS AUDIOVISUALES. Editorial Altaria . ISBN: • ISBN-13 : 978-8494568350

- FRANCISCO BERNAL ROSSO (2019): Control de la iluminación . Ediciones Paraninfo, S.A . ISBN: • ISBN-13 : 978-8428340465
- BLAIN BROWN (2012): ILUMINACION PARA CINE Y VIDEO. Ed. DONOSTIARRA . ISBN: • ISBN-13 : 978-8493701055

WEBS DE REFERENCIA:

Web / Descripcion

Pagina web rtve(http://rtve.es)
Página web rtve

PLANIFICACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

METODOLOGÍAS:

MÉTODO DIDÁCTICO:

Se utilizará el método didáctico para la exposición de los contenidos teóricos básicos de la asignatura por parte del profesor como introducción en todas las sesiones presenciales.

MÉTODO DIALÉCTICO:

Este método estará presente en cada una de las sesiones presenciales. A partir der la exposición teórica, se planteará cada día a los estudiantes la relación del tema o concepto estudiado para ver cómo expresan su opinión, interaccionan con el resto de compañeros/as y aportan su propio punto de vista.

MÉTODO HEURÍSTICO:

Se desarrollará a través de la metodología Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) que plantea una problemática o reto real para resolverlo a través del manejo de fuentes, los conocimientos adquiridos en el aula, la reproducción de entornos profesionales mediante el trabajo en grupo y la elaboración de un producto final. Las fases y plazos del proyecto estarán pautadas y especificados en la guía correspondiente. El proyecto aunará la adquisición de competencias específicas relacionadas con los contenidos de la asignatura, junto con competencias genéricas como liderazgo, trabajo en equipo, documentación o comunicación, así como el uso de aplicaciones y nuevas tecnologías.

CONSIDERACIONES DE LA PLANIFICACIÓN:

Para la mejor comprensión de todos los sistemas audiovisuales, el alumno contará con todo lo necesario para el desarrollo de las actividades. Las presentaciones serán la base para ello.

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
Pruebas de ejecución de tareas reales y/o simuladas 1					X											X	X	X
Pruebas de desarrollo					X											X	X	X
Pruebas orales					X											X	X	X
Pruebas de desarrollo					X													

CONSIDERACIONES DE LA EVALUACIÓN EN LA CONVOCATORIA ORDINARIA:

El valor del porcentaje de cada una de estas actividades se puede ver en esta guía. Es necesario tener en cuenta los siguientes aspectos:
Criterio de evaluación de la nota final: el alumno obtendrá su calificación en función del resultado de las diferentes actividades y pruebas evaluables realizadas según las directrices marcadas en todo momento por lo que ha sido establecido en el método de evaluación. Además deberán superar la prueba de respuesta corta como se detalla en sistema de evaluación.
Cada una de las pruebas, actividades, trabajos, etc., tendrá que ser superada con una nota mínima de un 5 para poder realizar la media en la calificación definitiva.

La calificación de cada proyecto así como de las pruebas finales en cada una de sus convocatorias se verá sujeta a la norma que se imparte en esta asignatura con respecto a la ortografía. Según esta norma se descontará de la nota final un punto por cada falta de ortografía así como un punto por cada tres tildes no marcadas donde corresponda.
Una práctica, proyecto o prueba con 4 faltas de ortografía es motivo de suspenso.
Los trabajos que presenten en parte (por mínima que sea) o en su totalidad que sean plagio de otras obras serán calificados con un 0 de manera directa. Se podrán utilizar obras de otros autores previo consentimiento de estos y siguiendo las normas legales.

CONSIDERACIONES DE LA EVALUACIÓN EN LA CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

En el caso de que el alumno no supere la evaluación ordinaria, realizará en las fechas marcadas por el calendario académico una prueba de toda la materia con un valor del 100% de su nota final en la convocatoria extraordinaria con carácter teórico-práctico.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN:

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE (%)
Pruebas de respuesta corta	25%
Pruebas de respuesta larga, de desarrollo	25%
Trabajos y proyectos	20%
Pruebas de ejecución de tareas reales y/o simuladas	30%