

GRADO EN MEDIOS AUDIOVISUALES

104232 - TÉCNICAS DE REALIZACIÓN CINEMATOGRÁFICA

Información general

- Tipo de asignatura : Obligatoria
- Coordinador : Maddalena Fedele
- Curso: Segundo
- Trimestre: Tercero
- Créditos: 4
- Profesorado:
 - Margarida Carnicé Mur <mcarnice@tecnocampus.cat>
 - Andrea Julia Fernández <afernandez1@tecnocampus.cat>
 - Joan Jordi Miralles Broto <jmiralles@tecnocampus.cat>

Idiomas de impartición

- Castellano

Algunos materiales de la asignatura (especialmente vídeos) pueden estar en inglés

Competencias que se trabajan

Específica

- E5_Diseñar y realizar un producto audiovisual (formado por imágenes fijas o en movimiento) atendiendo tanto a sus aspectos técnicos como artísticos, en todas sus componentes.
- E10_Aplicar los procesos, métodos y técnicas para desarrollar la creatividad y la innovación en la realización audiovisual, en el desarrollo multimedia y en la programación de videojuegos.

Básicas y Generales

- G5_Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Transversal

- T2_Que los estudiantes tengan capacidad para trabajar como miembro de un equipo interdisciplinario ya sea como un miembro más, o realizando tareas de dirección con la finalidad de contribuir a desarrollar proyectos con pragmatismo y sentido de la responsabilidad, asumiendo compromisos teniendo en cuenta los recursos disponibles.

Descripción

La asignatura pertenece al ámbito de la imagen, la técnica y la creación de contenidos. Los diversos temas tratados en la asignatura están pensados para capacitar a los estudiantes en el aprendizaje y profundización de la narrativa audiovisual con cámara fija o bien en movimiento ya sea en diálogos con varios personajes o bien con un seguimiento de los mismos. La asignatura los capacita para trabajar en grupo, resolver problemas con iniciativa, crear contenido

propio de acuerdo con una narrativa audiovisual y saber trabajar con una cámara de vídeo con carácter profesional.

Resultados de aprendizaje

Competencias de la titulación a las cuales contribuye la asignatura

Competencias específicas:

- E.5. Diseñar y realizar un producto audiovisual (formado por imágenes fijas o en movimiento) atendiendo tanto a sus aspectos técnicos como artísticos, en todos sus componentes.

Competencias básicas y generales:

- G.5. Que los estudiantes desarrollen aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Competencias transversales:

- T.2. Que los estudiantes tengan capacidad para trabajar como miembro de un equipo interdisciplinario ya sea como un miembro más, o realizando tareas de dirección con la finalidad de contribuir a desarrollar proyectos con pragmatismo y sentido de la responsabilidad, asumiendo compromisos teniendo en cuenta los recursos disponibles.

Resultados de aprendizaje de la asignatura

Principales:

- RA1: Identificar los conceptos del lenguaje audiovisual. [vinculado a E.5., G.5.]
- RA2: Realizar una pequeña producción de vídeo digital de acuerdo a un guión preestablecido. [vinculado a E.5.]
- RA3: Realizar una postproducción de vídeo básica que permita valorar la comprensión de los aspectos fundamentales de una producción audiovisual con imágenes en movimiento. [vinculado a E.5.]
- RA4: Definir un proyecto cinematográfico básico (adaptación literaria, equipo de trabajo, estudio económico, ...) [vinculado a E.5., T.2., G.5.]
- RA5: Conocer la tecnología de cámara de vídeo y el entorno digital. [vinculado a E.5.]
- RA6: Trabajar de manera profesional las técnicas videográficas en función de las características de grabación. [vinculado a E.5., T.2., G.5.]
- RA7: Tener la capacidad de evaluar los recursos técnicos y creativos a la hora de afrontar diferentes tipos de grabación. [vinculado a E.5., T.2., G.5.]
- RA8: Adquirir conocimiento teórico y práctico de las diferentes herramientas tecnológicas y narrativas a la hora de grabar un producto audiovisual. [vinculado a E.5., G.5.]
- RA9: Saber trabajar en equipo y cumplir un rol determinado dentro del grupo que permita gestionar con la máxima eficiencia [vinculado a T.2.]
- RA10: Comprender los diferentes elementos narrativos del montaje cinematográfico [vinculado a E.5., G.5.]
- RA11: Fomentar el estudio y análisis del audiovisual como lenguaje narrativo con la intención que el alumno desarrolle su capacidad crítica y estilística a la hora de desarrollar un proyecto o valorar otros. [vinculado a E.5., G.5.]

Complementarios:

- RAC1: Comprender e identificar los diferentes mecanismos de puesta en escena [vinculado a E.5., G.5.]
- RAC2: Asimilar nociones referidas a la dirección de actores [vinculado a E.5., G.5.]

Metodología de trabajo

Los conceptos teóricos serán expuestos en clase por parte del profesor. De igual manera se resolverán ejercicios prácticos que ilustren la teoría para generar un debate en el aula con la participación de los estudiantes.

En las actividades prácticas se llevará a cabo la manipulación del material audiovisual. Las prácticas son parte fundamental de las clases, ya que sirven para mostrar de manera tangible y directa los conceptos teóricos impartidos en clase. Las prácticas irán aumentando su nivel de complejidad y en consecuencia, la exigencia en su calidad y en su tiempo de entrega se verán afectadas. Por tanto, es básico el compromiso por parte de los alumnos a la hora de entregar los materiales audiovisuales a tiempo.

Contenidos

Tema 1:

Introducción a la puesta en escena

Descripción	<p>En este tema se trabaja:</p> <p>1.1 Introducción a la puesta en escena</p> <p>1.2 Composición del plano</p> <p>1.3 Tendencias del cine contemporáneo</p> <p>1.4 Cortes, transiciones y movimientos de cámara</p> <p>1.5 El blocking y los esquemas de planta</p> <p>1.6 El guión técnico y el literario: estructura y planificación</p> <p>1.7 El raccord, el espacio y el tiempo</p> <p>1.8 El campo y el fuera de campo.</p> <p>1.9 Mecanismos de puesta en escena: géneros y moral</p> <p>1.10 La rotura de reglas</p>
Actividades vinculadas	Actividad 4, Actividad 5, Actividad 6
Resultados de aprendizaje vinculados	RA1, RA4, RA7, RA8, RA10, RA11, RAC1
Competencias vinculadas	E.5., E.10., T.2., G.5.

<p>Tema 2:</p> <p>Diálogo entre dos personajes.</p>	
Descripción	<p>En este tema se trabaja:</p> <p>2.1 El eje de acción y el salto de eje con dos o más personajes estáticos.</p> <p>2.2 El principio del triángulo y sus variantes.</p> <p>2.3 Posiciones de cámara delante de dos actores.</p> <p>2.4 Trabajo con una o varias cámaras y el plató</p>
Actividades vinculadas	Actividad 1, Actividad 4, Actividad 5, Actividad 6
Resultados de aprendizaje vinculados	RA1, RA4, RA7, RA8, RA10, RA11, RAC1
Competencias vinculadas	E.5., E.10., T.2., G.5.

<p>Tema 3:</p> <p>Conversación entre tres o más personajes.</p>	
--	--

	En este tema se trabaja:
	3.1 Emplazamientos de la cámara en diálogos de tres personajes.
Descripción	3.2 Pivoteo de la cámara.
	3.3 Predominio del centro de interés.
	3.4 Emplazamientos de cámara en diálogos de cuatro personajes.
Tema 4: Actividades vinculadas Posiciones de cámara y continuidad con personajes en movimiento.	Actividad 2, Actividad 4, Actividad 5, Actividad 6
Resultados de aprendizaje vinculados	RA1, RA4, RA7, RA8, RA10, RA11, RAC1 En este tema se trabaja:
Competencias vinculadas	E.5., E.10., T.2., G.5.
Descripción	4.1 Enlaces durante y después del movimiento: Plano de espera y plano sostenido. 4.2 El salto de eje con personajes en movimiento. 4.3 Formas de visualizar la acción. 4.4 Puesta en escena en el cine low cost
Actividades vinculadas	Actividad 3, Actividad 5, Actividad 6
Resultados de aprendizaje vinculados	RA1, RA4, RA7, RA8, RA10, RA11, RAC1
Competencias vinculadas	E.5., E.10., T.2., G.5.

Actividades de aprendizaje

Metodología de trabajo

Clases teóricas:

Los conceptos teóricos serán expuestos en clase por parte del profesor. De igual manera se resolverán ejercicios prácticos que ilustren la teoría para generar un debate en el aula con la participación de los estudiantes. La asistencia a las clases teóricas no es obligatoria pero todo aquello que se diga en las mismas es susceptible de entrar en el examen final. El profesor no subirá apuntes-resumen al aula virtual.

Clases prácticas:

Las Actividades prácticas se llevarán a cabo en los dos platós: el del TCM así como el de M1TV. El profesor informará de las normas a seguir y los términos para llevarlas a cabo. Es importante ser puntual durante las Prácticas en plató y la falta de puntualidad podrá ser tomada como una ausencia. Los proyectos audiovisuales se entregarán vía e-mail o moodle con un enlace en Youtube o Vimeo el día de la entrega que marque el profesor. Los correos siempre tendrán el título de la práctica además de los componentes que integren el grupo de trabajo ordenados alfabéticamente por su apellido. También adjuntarán la memoria del proyecto. Cualquier Actividad que no cumpla estas normas o que se entregue fuera de la fecha marcada obtendrá un cero independientemente del motivo de la no presentación de esta.

Las prácticas son parte fundamental de las clases, ya que sirven para mostrar de manera tangible y directa los conceptos teóricos impartidos, luego la asistencia es obligatoria. Sólo se permitirá una ausencia no justificada por curso (los únicos casos en que una falta es justificada son: circunstancia grave de salud o de tipo familiar, citación judicial, competición de deportista de élite). Si hay más de una ausencia no justificada la parte de las prácticas estará suspendida y el alumno tendrá que ir a recuperación. Las prácticas irán aumentando su nivel de complejidad y en consecuencia, la exigencia en su calidad y en su tiempo de entrega se verán afectadas. En las actividades prácticas se llevará a cabo manipulación de material audiovisual y, por tanto, es básico el compromiso por parte de los alumnos a la hora de entregar los materiales audiovisuales a tiempo.

Nota importante:

En todos los ejercicios escritos (pertenezcan a la clase teórica o a la práctica) se tendrá en cuenta la ortografía. En los trabajos cada falta descontará 0,5 puntos, mientras que en el examen descontará 0,25. Tampoco se aceptará en ningún caso un ejercicio fuera de la fecha de entrega marcada por el profesor

sea cual sea la justificación del alumno. Las Actividades sin nombre o sin seguir el formato de entrega de presentación establecido no se evaluarán y la nota numérica será cero.

Planificación de actividades prácticas

Notas:

- Los alumnos tendrán que hacer caso de las limitaciones o instrucciones propuestas por sus profesores en la realización de las entregas prácticas.
- Los alumnos decidirán si quieren rodar las primeras dos prácticas (diálogo entre dos personajes & diálogo entre tres personajes) con guiones propios o con guiones ya existentes pero, en cualquier caso, los mecanismos de puesta en escena no pueden ser imitaciones (tipos de plano, movimientos, etc.) de piezas audiovisuales ya existentes. La tercera práctica (persecución) ha de ser 100% original.
- A su vez, si el grupo de alumnos quiere, podrá realizar dos o tres de las prácticas alrededor de un mismo tema y personajes de modo que juntando las prácticas, y con el posible rodaje adicional de otras secuencias, de lugar a un cortometraje. De ser así, se tendrá en cuenta el esfuerzo extra en la valoración de la última práctica. En este sentido, animamos a que se utilicen los proyectos realizados en la asignatura de "Análisis fílmico" de cara a las prácticas, si bien no es en ningún caso un requisito obligatorio de la asignatura.

El cronograma de las prácticas será el siguiente:

Día 1. Presentación asignatura. Realización ejercicios

Día 2. Presentación Actividad 0. Feedback. Realización ejercicios

Día 3. Presentación Actividad 1. Feedback. Realización ejercicios

Día 4. Presentación Actividad 2. Feedback. Realización ejercicios

Día 5. Feedback. Desarrollo y seguimiento actividad 3.

Tutorías. Correcciones y feed-back.

Las entregas evaluables de la parte práctica de la asignatura se realizarán fuera de clase y serán las siguientes:

Título de la actividad: 0	
Introducción a la asignatura	
Descripción general	En grupo se filmará un diálogo mudo basado en la seducción, retomando ideas aprendidas en "Técnicas de cámara" y añadiendo un cuidado extremo en la puesta en escena, las distancias de cámara y la dirección de arte/diseño de producción. De 1 a 2 minutos
Material de soporte	Cámara de vídeo, trípode, plato, tarjetas, microfónos, monitor, equipo de iluminación, etc...
Entregable y vínculos con la evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Se ha de entregar al cabo de 13 días ya editado. El docente indicará una fecha. - Los estudiantes deberán de entregar una memoria en la que, entre otras cosas, habrá un guión técnico y el esquema de planta en función de la opción escogida (Exteriores o plató) - Se observará la práctica realizada y se analizará por parte del profesor, facilitando soluciones a los posibles errores en la consecución de la práctica. - Se evaluará la capacidad demostrada por los estudiantes en el momento de demostrar sus conocimientos adquiridos así como la originalidad del producto. - La nota significará un 5% de la nota final de la asignatura.

Objetivos específicos	<p>Al finalizar la actividad el o la estudiante debe ser capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Atender a la composición de plano y a la armonía entre el escenario y los personajes. - Al ser una práctica llevada a cabo el primer día de clase, poner a prueba los conocimientos adquiridos en asignaturas anteriores. - Demostrar la capacidad de organizar un plan de trabajo y un guion técnico. - Demostrar la continuidad entre acciones y el diálogo entre planos. - Cuidar la elección de la localización a nivel expresivo y/o estético - Crear emoción mediante los elementos que configuran la puesta en escena. - Demostrar creatividad y profesionalidad a la hora de crear un contenido audiovisual y excelencia técnica en su grabación. - Aprender a trabajar en equipo.
Resultados de aprendizaje	RA1, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA8, RA9, RA10, RA11, RAC1, RAC2
Competencias vinculadas	E.5., E.10.,T.2., G.5.

<p>Título de la actividad: 1</p> <p>Grabar un diálogo entre dos personajes.</p>	
Descripción general	En grupo, se grabará un diálogo entre dos personajes escogiendo un formato de ficción y seleccionando el trabajo de cámara en consecuencia. De 1 a 3 minutos.
Material de soporte	Cámara de vídeo, trípode, plato, tarjetas, microfónos, monitor, equipo de iluminación, etc...
Entregable y vínculos con la evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Se ha de entregar al cabo de 13 días ya editado. El docente indicará una fecha. - Los estudiantes deberán de entregar una memoria en la que, entre otras cosas, habrá un guión técnico y el esquema de planta en función de la opción escogida (Exteriores o plató) - Se observará la práctica realizada y se analizará por parte del profesor, facilitando soluciones a los posibles errores en la consecución de la práctica. - Se evaluará la capacidad demostrada por los estudiantes en el momento de demostrar sus conocimientos adquiridos así como la originalidad del producto. La nota significará un 10% de la nota final de la asignatura.
Objetivos específicos	<p>Al finalizar la actividad el o la estudiante debe ser capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Poner a prueba los conocimientos adquiridos en la teoría y en el anterior ejercicio. - Demostrar su competencia en el momento de escoger y trabajar con una sola cámara. - Demostrar un conocimiento técnico de la cámara así como de la colocación de los personajes en función de un esquema de grabación previo (principio del triángulo y sus variaciones). - Demostrar creatividad y profesionalidad en su calidad técnica y artística durante el proceso de producción del producto audiovisual.
Resultados de aprendizaje	RA1, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA8, RA9, RA10, RA11, RAC1, RAC2
Competencias vinculadas	E.5., E.10.,T.2., G.5.

Título de la actividad: 2	
Grabar un diálogo entre tres personajes.	
Descripción general	En grupo, se grabará un diálogo entre tres personajes donde se produzca algún tipo de acción y dure entre 1 a 3 minutos.
Material de soporte	Cámara de vídeo, trípode, traveling, tarjetas, baterías, micrófonos, equipo de iluminación, etc...
Entregable y vínculos con la evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Se ha de entregar al cabo de 13 días ya editado. El docente indicará una fecha. - Los estudiantes deberán de entregar una memoria en la que, entre otras cosas, estará el guión y los posibles errores detectados en ella. - Se observará la Actividad realizada, se analizará por parte del profesor y se ofrecerán soluciones. - Se evaluará la capacidad demostrada por los estudiantes a la hora de demostrar sus conocimientos adquiridos así como la originalidad del producto. La nota significará un 10% de la nota final de la asignatura.
Objetivos específicos	<p>Al finalizar la actividad el o la estudiante debe ser capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Poner a prueba los conocimientos adquiridos en la teoría y en el anterior ejercicio. - Demostrar su competencia a la hora de trabajar con una sola cámara para conseguir que los planos tengan raccord de miradas y movimiento y se trabaje de manera correcta el centro de interés. - Demostrar conocimientos técnicos de cámara así como de la colocación de los personajes en el plano de un esquema de grabación previo para la grabación de tres personajes. - Demostrar creatividad y profesionalidad en base a una calidad artística y técnica en el momento de grabar un producto audiovisual.
Resultados de aprendizaje	RA1, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA8, RA9, RA10, RA11, RAC1, RAC2
Competencias vinculadas	E.5., E.10., T.2., G.5.

Título de la actividad: 3	
Grabar una persecución.	
Descripción general	En grupo, se decidirá una idea para llevar a cabo una persecución donde se habrá de trabajar la disposición y movimientos de la cámara, la continuidad entre planos, la edición y los enlaces de movimiento entre los personajes de tal manera que consigamos transmitir la acción al espectador. Duración: 3 minutos
Material de soporte	Cámara de vídeo, trípode, figrig, traveling, tarjetas, baterías, micrófonos, equipo de iluminación, etc...

Entregable y vínculos con la evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - El docente indicará una fecha de entrega del producto ya editado. - Los estudiantes han de entregar una memoria en la que, entre otras cosas, estará el guión técnico, plan de trabajo de la Actividad y un pequeño ensayo razonado sobre la puesta en escena de la pieza, que incluya referentes. - Se observará la Actividad realizada y se analizará por parte del profesor, ofreciendo soluciones a los posibles problemas encontrados en ella. - Esta actividad será evaluada tanto por el profesor de las clases prácticas como por el de las teóricas. Se evaluará la capacidad demostrada por los estudiantes a la hora de demostrar sus conocimientos adquiridos, así como la originalidad del producto. La nota significará un 25% del total de la asignatura. Un 15% del profesor de prácticas y un 10% del profesor de teoría.
Objetivos específicos	<p>Al finalizar la actividad el o la estudiante debe ser capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Poner a prueba los conocimientos adquiridos en las clases teóricas y en el anterior ejercicio. - Demostrar la capacidad de organizar un plan de trabajo y un guión técnico. - Poner a prueba las capacidades de edición con una cámara con secuencias en movimiento y comprobar después el resultado entre el bruto de cámara y la edición final. - Demostrar la continuidad entre acciones y en secuencias en movimiento. - Demostrar creatividad a la hora de crear un contenido audiovisual y excelencia técnica en su grabación.
Resultados de aprendizaje	RA1, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA8, RA9, RA10, RA11, RAC1, RAC2
Competencias vinculadas	E.5., E.10., T.2., G.5.

Planificación de las actividades teóricas de la asignatura:

NOTA: Tal y como se ha explicado en el apartado anterior, la actividad práctica 3 también contará con un porcentaje de evaluación que pertenecerá al bloque teórico

Título de las actividades: Actividad 4 (Temas 1,2,3,)		Fecha: En una de las clases teóricas (no se avisará previamente del día)
Descripción general	Este ejercicio pretende poner a prueba los conocimientos adquiridos en las clases teóricas. Será un trabajo de carácter teórico práctico. El trabajo estará relacionado con cuestiones de puesta en escena y lenguaje narrativo y tendrá lugar durante una de las sesiones teóricas.	
Material de soporte	Enunciado de la prueba y visualizaciones en vídeo	
Entregable y vínculos con la evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Prueba resuelta. - Un 10% de la nota final de la asignatura. 	
Objetivos específicos	El objetivo de esta Actividad es evaluativo, para averiguar si el estudiante ha asimilado correctamente los conocimientos de la asignatura.	
Resultados de aprendizaje vinculados	RA1, RA4, RA7, RA8, RA9, RA10, RA11, RAC1	
Competencias vinculadas	E.5., E.10., T.2., G.5.	

--	--	--

Título de las actividades: Actividad 5. Examen final. (Temas 1,2,3,4)		Fecha: Cuando lo marque el calendario docente (Junio 2020)
Descripción general	Este ejercicio pretende poner a prueba los conocimientos adquiridos en las docencias teóricas.	
Material de soporte	Enunciado de la prueba.	
Entregable y vínculos con la evaluación	- Examen resuelto. - Un 40% de la nota final de la asignatura.	
Objetivos específicos	El objetivo de esta Actividad es evaluativo, para averiguar si el estudiante ha asimilado correctamente los conocimientos de la asignatura.	
Resultados de aprendizaje vinculados	RA1, RA4, RA8, RA10, RA11, RAC1	
Competencias vinculadas	E.5., G.5.	

Sistema de evaluación

La evaluación de la asignatura está separada entre contenido teórico, impartido en clase, y la práctica en el laboratorio (plato).

El contenido teórico será evaluado en una **prueba** (Examen Final) que supondrá un 40% de la nota final de la asignatura. También se realizará un **trabajo** en grupo de carácter teórico práctico durante las sesiones teóricas. El trabajo estará relacionado con cuestiones de puesta en escena y lenguaje audiovisual y tendrá lugar durante una de las sesiones teóricas. La nota de este trabajo será del 10% respecto a la nota final.

Las prácticas serán puntuadas de la siguiente manera: La **Actividad 0** valdrá un 5%; La **Actividad 1** valdrá un 10% de la nota final; la **Actividad 2** valdrá otro 10% de la nota final de la asignatura; y finalmente la **Actividad 3** un 25%. En este último caso, un 15% será evaluado por el profesor de prácticas y un 10% por el profesor de teoría (la parte teórica podría estar formada por la pieza + una exposición de los alumnos explicando sus características respecto a la puesta en escena). Una Actividad no entregada equivaldrá a un 0 de nota numérica.

Aparte de las actividades mencionadas, habrá una opción voluntaria que consistirá en presentarse con un proyecto al **Calella Film Festival**. Aquellos que participen en el concurso recibirán un 5% extra en su nota. También podrá haber diversas actividades voluntarias en las clases teóricas que supondrán un 1% extra en la nota final.

Para poder hacer media, **la nota del examen teórico tendrá que ser como mínimo de un 5.**

Para poder hacer media, **la nota del conjunto de las tres prácticas tendrá que ser como mínimo de un 5.**

En caso de suspender el examen teórico, la recuperación constará de un examen teórico de todo el contenido de la asignatura que hará media con la nota media de las prácticas (si éstas están aprobadas) y con las notas del resto de actividades. Sólo pueden optar a la recuperación aquellos alumnos que hayan realizado el examen final (todos aquellos alumnos "no presentados" en primera convocatoria no tienen la opción de realizar la recuperación). La nota para

aprobar este examen será también de un 5, en caso contrario la asignatura quedará suspendida.

En caso de suspender la parte práctica de la asignatura, el estudiante tendrá que realizar una actividad individual de recuperación que equivaldrá al 40% del porcentaje práctico de la asignatura. La nota mínima para aprobar esta prueba será también de un 5, en caso contrario la asignatura quedará suspendida.

Aquellos alumnos que no se hayan presentado a las prácticas a lo largo del trimestre no podrán acceder a esta práctica de recuperación y en su nota figurará un No Presentado. No se guardará la nota de prácticas de un curso a otro.

Resumiendo:

Actividad 0 (Escenario): 5% de la nota

Actividad 1 (Diálogo 2 personajes): 10% de la nota.

Actividad 2 (Diálogo 3 personajes): 10% de la nota.

Actividad 3 (Persecución): 25% de la nota (=15% práctica + 10% teoría)

Actividad 4 (Trabajo en la clase teórica): 10% de la nota.

Actividad 5 (Examen Final): 40% de la nota.

Actividad 6 (Calella Film Festival): +5% extra

Total: 5%+10%+10%+25%+10%+40%=100% (+5%)

Recursos

Básicos

Bibliografías

- ARIJON, Daniel. Gramática del lenguaje audiovisual. Andoain: Escuela de cine y vídeo, 2003.
- CATALA, Josep María. La puesta en imágenes. Barcelona: Paidós Comunicación, 2001

Complementarios

Bibliografías

- ALONSO GARCIA, Luís. Lenguaje del cine, praxis del filme: una introducción al cinematógrafo. Madrid: Plaza y Valdés, 2010.
- AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel & VERNET, Marc. Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje. Paidós, 1985.
- CASTILLO, José María. Televisión y lenguaje audiovisual. Madrid: IORTV, 2005
- FERNANDEZ DIEZ, Federico; MARTINEZ ABADIA, José. Manual básico del lenguaje y narrativa audiovisual. Barcelona: Paidos, 2005.
- KATTZ, Steven. Plano a plano: De la idea a la pantalla. Madrid: Plot ediciones, 2000.
- MARTIN, Marcel. El lenguaje del cine. Gedisa, 2009
- REA, Peter; IRVING, David. Producción y dirección de cortometrajes en cine y vídeo. Andoain: Escuela de cine y vídeo, 2001.
- ROSS, Edward. Filmish. Un viaje gráfico por el cine. Reservoir books, 2015.
- STRAUSS, Frédéric & HUET, Anne. Hacer una película. Paidós, 2007
- THOMPSON, Roy. Manual de montaje. Plot ediciones, 2001