

NUEVOS MEDIOS AUDIOVISUALES

Departamento de Plástica

SABERES BÁSICOS

A. Los nuevos medios audiovisuales.

- Concepto y evolución histórica de los nuevos medios audiovisuales. De los orígenes del cine hasta los medios audiovisuales actuales.
- Nuevos medios: vídeos in streaming, vlogs, plataformas audiovisuales,(Youtube, Twitch, Netflix...).
- Nuevas formas de edición de contenidos y de visualización: televisión interactiva y smartphone como medio audiovisual individualizado.

B. Nuevos ámbitos del audiovisual. Publicidad, animación y videojuegos.

- Fases de cualquier producción audiovisual.
- La Publicidad en nuestros días. Publicidad offline y publicidad digital. Regulación de la publicidad y el autocontrol.
- El spot publicitario.
- Publicidad institucional, responsabilidad social corporativa, propaganda. Soportes y medios utilizados.
- Consumidores y usuarios. "Prosumidores". La publicidad a medida.
- Estrategias de marketing online y en las redes sociales. La pirámide de Maslow: las necesidades del consumidor.
- Funciones de la publicidad.
- Diseño de personajes.
- La animación. Animación tradicional: stop motion, dibujo animado, claymation, recortes, timelapse...
- Animación digital. Industria en alza: Studio Ghibli, Pixar, Dreamworks, Madhouse, entre otros.
- El videojuego: historia y géneros del videojuego. Evolución del game play y las principales creadoras: Tencent, Sony Interactive Entertainment, Xbox Game Studios, entre otros.

C. Sociedad y consumo audiovisual.

- Análisis crítico de la comunicación audiovisual en nuestra sociedad.
- Información y desinformación. Bulos y fake news. Comportamiento en red: Netiqueta. Fast-checking.
- Estrategias de búsqueda de información, de análisis y de lectura crítica de mensajes audiovisuales. Polisemia en la imagen.
- Redes sociales y creación de contenido
- Estereotipos y referentes. Influencers. Youtubers.
- Selfie, autoestima y ciberseguridad.

- Ética, uso, abuso y adicción.
- Legislación y derechos. Políticas de privacidad.
- Piratería, copyright, propiedad intelectual de contenido digital, etc.
- Internet: Vigilancia y manipulación de masas.