

2019/2020

CONTENIDOS DE LOS
CURSOS DE LA UNIVERSIDAD
POPULAR OVETENSE



INDICE

LOTE 1. CURSOS DE HISTORIA Y HUMANIDADES	3
➤ HISTORIA DE EUROPA EN EL SIGLO XX.....	3
➤ HISTORIA Y ESTÉTICA DEL CINE.....	4
➤ HISTORIA DE LAS RELIGIONES.....	4
➤ EL CAMINO DE SANTIAGO.....	5
➤ LA REVOLUCIÓN RUSA.....	5
LOTE 2 CURSOS DE ARTE	6
➤ ARTE DEL ÁFRICA NEGRA.....	6
➤ HISTORIA DEL ARTE.....	7
➤ ARTE ANTIGUO DEL MEDITERRÁNEO.....	8
➤ ARTE ASIÁTICO.....	8
➤ ARTE ANTIGUO DEL MEDITERRÁNEO.....	9
➤ ARTE ASTURIANO.....	10
➤ ARTE PRECOLOMBINO.....	11
➤ EL ARTE CONTEMPORÁNEO. CLAVES PARA ENTENDERLO.....	11
LOTE 3. PSICOLOGÍA, EMOCIONES Y SALUD	13
➤ TALLER DE ESTIMULACIÓN MENTAL Y MEMORIA.....	13
➤ ESCUELA DE EMOCIONES.....	14
➤ MINDFULNESS.....	14
➤ APRENDE A COMER BIEN.....	15
➤ ¿QUIERES MEJORAR TU ALIMENTACIÓN?.....	16

LOTE 4. CURSOS PARA CONOCER NUESTRA CIUDAD	17
➤ EL PATRIMONIO NATURAL DE OVIEDO	17
➤ EL TESORO ETNOGRÁFICO DE OVIEDO	18
➤ OVIEDO, CIUDAD Y ARQUITECTURA	18
LOTE 5. CURSOS DE LENGUA Y LITERATURA.....	20
➤ TALLER DE ORTOGRAFÍA	20
➤ LENGUA DE SIGNOS	21
➤ LINGUA ASTURIANA (INICIACIÓN Y AVANZADO).....	21
➤ TALLER DE LITERATURA.....	22
➤ TALLER DE MICRO-RELATOS.....	22
➤ INGLÉS PARA VIAJAR	23
LOTE 6. CURSOS DE MEDIOS AUDIOVISUALES.....	24
➤ CURSO DE FOTOGRAFÍA DIGITAL	24
➤ EDICIÓN DE VÍDEO DIGITAL	25
LOTE 7. CURSOS SOBRE CIENCIA	27
➤ HISTORIA SOBRE LA CIENCIA: PRINCIPALES DESCUBRIMIENTOS.....	27
➤ ASTRONOMÍA.....	28
LOTE 8. CURSOS SOBRE CIENCIA	29
➤ TALLER DE CÓMIC Y NARRATIVA GRÁFICA	29

LOTE 1. CURSOS DE HISTORIA Y HUMANIDADES

➤ HISTORIA DE EUROPA EN EL SIGLO XX

U.D.1 EL IMPERIALISMO EN EL S. XIX Y I.G.M.

U.D.2 LA ÉPOCA DE "ENTREGUERRAS" (1919-1939).

U.D.3 LAS CAUSAS Y CONSECUENCIAS DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL (1939-1945).

U.D.4 LA ESTABILIZACIÓN DEL CAPITALISMO Y EL AISLAMIENTO ECONÓMICO DEL BLOQUE SOVIÉTICO.

U.D.5 EL MUNDO RECIENTE ENTRE S. XX Y XXI.

U.D.6 LA REVOLUCIÓN TECNOLÓGICA Y LA GLOBALIZACIÓN A FINALES DEL S. XX Y PRINCIPIOS DEL XXI.

➤ **HISTORIA Y ESTÉTICA DEL CINE**

U.D. 1: ¿De qué hablamos cuando decimos "Cine"?

U.D. 2: Los Orígenes del Cine

U.D. 3: Cine Mudo y Cine Sonoro:

U.D. 4: El Cine clásico y las Grandes Producciones:

U.D.5: El Color llega a las pantallas:

U.D. 6: Cine europeo: La Nouvelle Vague y el Nuevo Realismo italiano

U.D. 7: La rueda del capitalismo en marcha: El cine como producto de consumo masivo

U.D. 8: Metacine y Revival:

U.D. 9: Breviario de cine español:

U.D. 10: El cine que mira hacia los márgenes:

U.D. 11: ¿Son las series las nuevas grandes películas?

➤ **HISTORIA DE LAS RELIGIONES**

U.D. 1 EL ESTUDIO DE LA HISTORIA DE LAS RELIGIONES

U.D. 2 INTRODUCCIÓN AL ESTUDIO DEL FENÓMENO RELIGIOSO

U.D.3 LA RELIGIÓN EN EL ANTIGUO ORIENTE MEDIO

U.D.4 LAS RELIGIONES DE LA INDIA

U.D.5 LA RELIGIÓN EN CHINA Y JAPÓN

U.D.6 EL ZOROATRISMO Y EL JUDAISMO

U.D.7 LAS RELIGIONES DE LA ANTIGUA GRECIA Y ROMA

U.D.8 EL CRISTIANISMO

U.D.9 EL ISLAM

U.D.10 LAS RELIGIONES EN ESPAÑA: PASADO, PRESENTA Y FUTURO



➤ **EL CAMINO DE SANTIAGO**

U.D.1: Aproximaciones al Camino de Santiago y Contexto Histórico:

U.D 2: Historia del Camino de Santiago:

U.D 3: Arte y Urbanismo en el Camino de Santiago

➤ **LA REVOLUCIÓN RUSA**

U.D. 0 PRESENTACIÓN DEL CURSO

U.D. 1 LA SITUACIÓN DE RUSIA ANTES DE 1917

U.D. 2 LA REVOLUCIÓN DE 1917

U.D. 3 LA GUERRA CIVIL (1918-1921)

U.D. 4 CONFIGURACIÓN DEL NUEVO ESTADO TRAS LA GUERRA

U.D. 5 LA U.R.S.S. DE STALIN



LOTE 2 CURSOS DE ARTE

➤ ARTE DEL ÁFRICA NEGRA

-Filosofía, mitología y religión en el África tradicional. Su imbricación con el arte y la filosofía.

-El arte rupestre.

-Las artes corporales: pinturas, escarificaciones y peinados.

-La escultura.

-La máscara.

-El tejido y la cerámica.

-Las artes tradicionales africanas en su contexto cultural.

-Dominio del naturalismo. Las proporciones y la representación del espacio.

-La representación del individuo. El retrato y la expresión.

-Formas y funciones. Objetos técnicos y representativos. El funcionalismo y la producción artística.

-Las principales etnias. África occidental. África central. África oriental y austral.

-África occidental. Sus etnias y su producción artística.

-África central. Sus etnias y su producción artística.

-África occidental. Sus etnias y su producción artística.

-Descubrimiento del arte africano por parte de occidente. La influencia del arte africano en el arte europeo de las vanguardias europeas del siglo XX. Picasso y el cubismo.

-Colecciones de arte africano en Europa y América.

-Corrientes plásticas africanas contemporáneas. Artistas representativos: Tracy Rose, Kudzanai Chiurai, El Anatsui, Sakari Douglas Camp, Abdoulayé Konaté, Edson Chagas, Hassan y Husain Essop, Emkal Eyongakpa y Zanele Muholi.



➤ HISTORIA DEL ARTE

Introducción a la Historia del Arte:

-Elementos básicos de configuración de la Historia del Arte desde las diferentes disciplinas artísticas: arquitectura, pintura, escultura y artes decorativas desde el punto de vista de un análisis formal, técnico e iconográfico/iconológico.

Fuentes para la Historia del Arte:

-Fuentes documentales y literarias para la Historia del Arte:

Iconografía e iconología:

-Métodos de análisis e interpretación del fenómeno artístico:

-La mitología griega como sistema y lenguaje: fuentes artísticas y fuentes literarias. Los dioses del Olimpo y su representación. La iconografía del mito: génesis, transmisión y pervivencia.

-La Biblia en imágenes. Antiguo y Nuevo Testamento. Hagiografía y otros temas cristianos.

Técnicas artísticas:

-Aproximación teórica a las técnicas artísticas:

-Origen y desarrollo de las técnicas artísticas desde la Prehistoria al mundo contemporáneo.

Patrimonio cultural:

-Concepto de patrimonio cultural. La conservación del patrimonio heredado. Reconocimiento y creación de nuevos patrimonios.

-El concepto actual de patrimonio cultural. Los bienes culturales y sus valores. Valores de uso, formales, estéticos y simbólicos.



➤ ARTE ANTIGUO DEL MEDITERRÁNEO

-Introducción a las grandes civilizaciones que dominaron en la Antigüedad el espacio mediterráneo.

-Arte Egipcio:

-Precedentes del arte griego: Creta y Micenas.

-Época Arcaica.

-Época Clásica.

-Época Helenística.

-Arte Romano:

-Arte Íbero:

➤ ARTE ASIÁTICO

China: aproximación a sus rasgos más fundamentales.

-El medio natural y su influencia en la cultura china.

-La concepción del mundo, sistemas de pensamiento y religiones en China: confucianismo, taoísmo y otros sistemas de pensamiento.

Principales manifestaciones artísticas de China. Ejemplos más relevantes.

Japón: aproximación a sus rasgos más fundamentales.

-El medio natural y su influencia en la cultura japonesa.

-Las artes y las artesanías en Japón. La estética.

-La concepción del mundo y las religiones en Japón: sintoísmo y budismo.

-La historia.

-La Prehistoria. Los períodos Jomon (10.500 a. C. - 300 a. C.); Yayoi (300 a. C. - 300) y Kofun (300-552/710).

-El encuentro de Japón con la cultura China y el budismo. Los períodos Asuka (552-645), Hakuho (645-710) y Nara (710-794).



-La personalidad de Japón en la era cortesana de Heian (794-1185/1192).

-El Japón medieval. Los períodos Kamakura (1185/1192-1333) y Muromachi (1333-1573). El período Momoyama (1573-1603/1615).

El Japón unificado y aislado. El período Edo (1603/1615.1868).

Principales manifestaciones artísticas de Japón. Ejemplos más relevantes.

➤ ARTE ANTIGUO DEL MEDITERRÁNEO

-Introducción a las grandes civilizaciones que dominaron en la Antigüedad el espacio mediterráneo.

-Arte Egipcio:

-Período Predinástico.

-Imperio Antiguo.

-Imperio Medio.

-Imperio Nuevo.

-Bajo Imperio.

-Arte Griego:

-Época Arcaica.

-Época Clásica.

-Época Helenística.

-Arte Romano:

-República.

-Alto Imperio.

-Bajo Imperio.

-Arte Paleocristiano.

-Arte Íbero

➤ ARTE ASTURIANO

- Arte prehistórico. Arte rupestre. Megalitismo. Peña Tu; la Cueva de Froseira, los abrigos de Fresneu.
- Arte castreño. Arquitectura, escultura, orfebrería y cerámica.
- Arte romano. Arquitectura, escultura, pintura y cerámica.
- El arte prerrománico asturiano. Período de formación.
- La etapa de Alfonso II (792-842):
- La etapa de Ramiro II (842-850):
- La etapa de Alfonso III (866-910):
- La Cámara Santa y sus joyas.
- Arte románico de Asturias. Arquitectura, tipología y elementos de los edificios religiosos.
- Primeras manifestaciones del románico asturiano. San Pedro de Teverga, San Salvador de Fuentes, San Julián de Viñón, San Andrés de Valdebarzana.
- Escultura románica: monumental, imaginería y escultura de la Cámara Santa. Pintura románica.
- Escultura gótica asturiana. El retablo mayor de la catedral.
- El Renacimiento. Arquitectura religiosa:
- Arquitectura civil renacentista. Palacios y casonas. La casa urbana. Edificios públicos:
- El Barroco. La arquitectura del siglo XVII. Los arquitectos:
- Escultura barroca del siglo XVII. Los retablos colaterales de la catedral y el retablo de San Pelayo.
- Arquitectura del siglo XVIII.
- El Neoclásico en Asturias:
- La pintura asturiana del siglo XIX.

- Arquitectura asturiana de los siglos XIX y XX. Modernismo, arquitectura indiana, regionalismo y arquitectura moderna.
- La pintura asturiana del siglo XX.
- Arquitectura contemporánea.
- Artistas plásticos asturianos contemporáneos.
- Museos y centros de artes visuales. Colecciones, contenido y programación:

➤ **ARTE PRECOLOMBINO**

- Introducción a la asignatura.
- Arte y antropología. La geografía. Distintos paisajes de un continente.
- La Prehistoria.
- Arte del período clásico o formativo
- Arte del período clásico.
- Período Postclásico.
 - Mesoamérica: arte tolteca, mixteco-Puebla, azteca y maya-tolteca.
 - Área intermedia: Centroamérica y Colombia.
 - Área andina: Zona norte.
- La búsqueda del arte precolombino desde Europa. Los primeros conquistadores. Las expediciones científicas. Excavaciones arqueológicas. Los viajeros del siglo XIX.

➤ **EL ARTE CONTEMPORÁNEO. CLAVES PARA ENTENDERLO**

- Orígenes y fundamentos del arte contemporáneo.
- La Primera Guerra mundial. El arte en el contexto de la gran crisis.
- Vanguardias Históricas y utopía. El arte como subversión.

- La Abstracción en las artes figurativas. Orígenes e influencias desde comienzos del siglo XX:
- Las artes figurativas después de la Segunda Guerra Mundial:
- El Pop Art:
- Op Art, Hiperrealismo, Arte Conceptual y Neoexpresionismo.
- La evolución arquitectura y el urbanismo en el siglo XX.
- Tendencias arquitectónicas contemporáneas.
- Actitudes, ideas y formas. Prácticas artísticas en la década de los años 70. Conceptualismos, minimalismos, performance, arte y cuestiones de género.
- Posmodernidad en la creación plástica en los años 80.
- Globalización, multiculturalismo y poscolonialismo. Las nuevas geografías del arte.
- Arte y nuevas tecnologías.



LOTE 3. PSICOLOGÍA, EMOCIONES Y SALUD

➤ TALLER DE ESTIMULACIÓN MENTAL Y MEMORIA

- La memoria: qué es, tipos, cómo funciona.
- Los olvidos en acciones cotidianas.
- Uso de estrategias mnemotécnicas en situaciones cotidianas.
- La memoria: factores que influyen en ella.
- Técnicas de memoria para mejorar la codificación, almacenamiento y recuperación de la información.
- Estimulación cognitiva: general y específica.
- Herramientas y habilidades para el entrenamiento cognitivo.
- Técnicas para el entrenamiento de la orientación tempo-espacial.
- Técnicas para el entrenamiento del lenguaje.
- Técnicas para el entrenamiento de la capacidad numérica.
- Técnicas para el entrenamiento de la imaginación.
- Técnicas de relajación física y mental.
- Consejos y hábitos de salud para mejorar la memoria.



➤ ESCUELA DE EMOCIONES

- ¿Qué son las emociones? Definición y estudio
- ¿Qué es la inteligencia emocional?
- Diferencia entre la Inteligencia y la Inteligencia Emocional
- Funciones e implicaciones de las emociones.
- Funciones clave de las emociones en la organización.
- Costes de la incompetencia emocional a nivel personal y profesional.
- Analizar las competencias personales.
- Desarrollar la inteligencia emocional. Perfil de competencias personales y sociales.
- Identificar emociones y la influencia en la capacidad de dirección.
- Empatía
- Asertividad
- Técnicas y estrategias de control e inteligencia emocional
- Técnicas de relajación

➤ MINDFULNESS

- Fundamentos de la atención plena
- Cómo desarrollar el trabajo corporal
- Claves para la práctica de la exploración corporal
- Cómo realizar la práctica de la atención plena
- Mindfulness y estrés
- Mindfulness en las relaciones interpersonales
- Mindfulness en el día a día
- El fomento de la capacidad creativa.

- Optimización de la gestión el tiempo.
- Actitudes mindfulness para la eficacia personal.
- Entrenamiento mindfulness orientado al trabajo.
- Regulación de la atención
- Generación de estados de calma, serenidad y claridad mental.

➤ **APRENDE A COMER BIEN**

- Carbohidratos, Proteínas, Grasas (cardiosaludables, trans, Omega-3, hidrogenadas...), Vitaminas, Minerales... ¿Cuál es cuál y para qué sirven?
- Las proporciones justas de la alimentación saludable (Dieta Mediterránea y mucho más)
- Falsos mitos sobre alimentos...
- Todos los zumos son... ¿sanos?
- ¿Toda la grasa es mala y engorda?
- El azúcar es necesario para el organismo... ¿de verdad?
- Edulcorantes artificiales... ¿todos son light?
- La fruta ayuda a perder peso... ¿siempre?
- ...y verdades sobre los súper-alimentos
- La ración adecuada: cantidad en el plato, número de comidas al día.
- ¿Qué dice realmente la etiqueta? Aprendiendo a leer etiquetas de alimentos.
- Salir de tapas, ¡sin saltarte la dieta!
- Comer fuera de casa sin consecuencias inesperadas. ¡Es posible!
- Gestión del tiempo para cumplir el Plan de Acción:
o dieta saludable + ejercicio + cuidados estéticos = éxito



➤ ¿QUIERES MEJORAR TU ALIMENTACIÓN?

- ¿Qué es la Nutrición?
- Nutrientes de los alimentos
- Guías Alimentarias Saludables
- Pérdida de Peso y Dietas de Moda
- Cómo cambiar malos hábitos. Fijación de metas "SMART"
- Súperalimentos. Alcohol. Energía.
- Nutrición Deportiva, Ejercicio y Suplementos
- Etiquetado de Alimentos y Declaraciones Nutricionales
- Tasa Metabólica Basal. Mediciones Antropométricas
- Comida rápida. Dietas Especiales

LOTE 4. CURSOS PARA CONOCER NUESTRA CIUDAD

➤ EL PATRIMONIO NATURAL DE OVIEDO

Tema 1. El Municipio de Oviedo.

- 1.1 Localización y extensión geográfica.
- 1.2 Recursos naturales del Municipio de Oviedo.

Tema 2. El paisaje de Oviedo.

- 2.1 Características geológicas y orográficas del Municipio.
- 2.2 Características climatológicas del Municipio.
- 2.3 Interacción antropogénica en la modelación del paisaje.

Tema 3. Diversidad biológica del Municipio.

- 3.1 Fauna característica del Municipio de Oviedo.
- 3.2 Flora característica del Municipio de Oviedo.
- 3.3 Principales especies invasoras presentes en el Municipio y su gestión.

Tema 4. Principales Recursos Naturales y sus Características.

- 4.1 Campo de San Francisco
- 4.2 Parque de Invierno y ruta de Fuso de la Reina.
- 4.3 Parque del Oeste.
- 4.4 Paisaje protegido de los Meandros del Nora.
- 4.5 Parque Periurbano del Monte Naranco.

Tema 5. Rutas realizadas por el FAPAS.

- 5.1 Ruta de la Salamandra.
- 5.2 Ruta del Oso.
- 5.3 Ruta del Buitre.

➤ EL TESORO ETNOGRÁFICO DE OVIEDO

U. D. 1. Introducción.

1.1 Conceptos básicos sobre la etnografía.

U. D. 2. El origen de la ciudad y el desarrollo del concejo.

2.1 El origen de la ciudad.

2.2 Consolidación dentro del reino Asturias.

2.3 Desarrollo medieval.

2.4 Centro político del principado s XVI-.XVIII.

2.5 La época industrial.

U. D. 3. Fiestas y actividades de interés.

3.1 Actividades destacadas relacionadas con el folcklore, costumbres....

3.2 Gastronomía.

U. D. 4. Arquitectura popular.

4.1 Núcleos rurales y ejemplos más destacados.

U.D 5 Recursos y equipamientos etnográficos.

5.1 Recursos y equipamientos del concejo.

5.2. Recursos y equipamientos relacionados con el concejo.

➤ OVIEDO, CIUDAD Y ARQUITECTURA

U. D. 1. Introducción.

1.1 El origen de la ciudad.

U. D. 2. El desarrollo medieval.

2.2 Consolidación de la ciudad dentro del reino Asturias.

2.3 Desarrollo del casco histórico.

U. D. 3. El centro político del principado s XVI-.XVIII.

3.1 principales obras religiosas....



3.2 principales obras civiles.

3.3 principales obras administrativas y urbanas.

U. D. 4. La arquitectura de la ilustración al s XX.

4.1 Principales obras.

U.D 5 Equipamientos contemporáneos.

5.1 Principales obras..



LOTE 5. CURSOS DE LENGUA Y LITERATURA

➤ TALLER DE ORTOGRAFÍA

Ortografía:

- Uso de la b y la v
- Uso de la c, k, q
- Uso de la j y g
- Uso de la h
- Uso de la y, la ñ y la ll
- Uso de la r, dígrafo rr
- Uso de la x
- Uso de las letras mayúsculas

Acentuación

Puntuación:

- Reglas generales de acentuación
- Uso del punto
- Uso de la coma
- Uso del punto y coma
- Uso de puntos suspensivos
- Uso de dos puntos
- Uso de comillas
- Signos de interrogación y admiración
- Abreviaturas y siglas



➤ LENGUA DE SIGNOS

- Lengua de signos española (LSE)
- Lingüística aplicada a la LSE
- Psicosociología de la comunidad sorda
- Expresión corporal aplicada a la LSE

➤ LINGUA ASTURIANA (INICIACIÓN Y AVANZADO)

NIVEL: INICIACIÓN

- Orígenes del asturiano: nombre de la lengua
- Dominio geográfico: lengua o dialecto
- División dialectal interna del asturiano: occidental, central y oriental
- Situación jurídica y social del asturiano
- Rasgos fonológicos y fonéticos de la lengua asturiana: las vocales (terminadas en -u/-o y terminaciones -e/-i), las consonantes (la x, b/v, l/ll, n/ñ, "d" final, grupos consonánticos cultos)
- Morfosintaxis: el artículo, apóstrofes, contracciones, sustantivos y adjetivos, verbo, pronombres personales.

NIVEL AVANZADO:

- La lengua asturiana estándar
- Lengua y sociedad en la Asturias de hoy
- Aspectos de la cultura asturiana
- Aspectos de la historia asturiana
- Literatura asturiana contemporánea



➤ TALLER DE LITERATURA

- Vanguardias
- Francia
- España
- Italia
- Literatura de antes de la Segunda Guerra Mundial
- Literatura de después de la Segunda Guerra Mundial
- Literatura en España
- Literatura de antes de la Guerra Civil
- Literatura de después de la Guerra Civil
- Literatura europea actual
- La creatividad como concepto.
- La aplicación de la creatividad a la elaboración artística. Creación literaria.
- Elementos que conforman la creatividad: sensibilidad, imaginación e inspiración.
- Técnicas para el desarrollo de la creatividad.
- Técnicas de redacción

➤ TALLER DE MICRO-RELATOS

- Origen del género de los cuentos y las fábulas
- Los grandes escritores del microrrelato
- Análisis de microrrelatos propuestos, incluyendo sus técnicas narrativas
- Escritura de nuestros propios microrrelatos
- Técnicas y recursos para estimular la imaginación
- Técnicas de redacción



➤ INGLÉS PARA VIAJAR¹

- Introducción
- Airport
- Car Rental
- At the Hotel
- Renting an Apartment
- At the Campsite
- At the Seashore
- Asking for Directions
- At the Restaurant
- Store and More
- Talking to strangers
- A Cruise
- Other Type of Transportes
- Types of Vacations

¹ Para inscribirse en este curso son necesarios conocimientos previos de Inglés.

LOTE 6. CURSOS DE MEDIOS AUDIOVISUALES

➤ CURSO DE FOTOGRAFÍA DIGITAL

INICIACIÓN

1. Fotografía: escribir con luz
2. Introducción a la historia de la fotografía
3. La cámara fotográfica
 - Tipos de cámara: del móvil a la cámara réflex.
 - Diafragma y profundidad de campo.
 - Velocidad de obturación y movimiento.
 - Sensibilidad ISO.
 - Modos de enfoque.
4. Ajustes de la cámara y modos de funcionamiento
5. El equipo del fotógrafo
6. La luz y su medición
7. El color y el balance de blancos
8. Principios de composición
9. Fotógrafos que han hecho historia
10. Organización de las imágenes, revelado digital de los archivos RAW y ajustes básicos de la imagen con Adobe Lightroom
11. Fotografía con el móvil y aplicaciones de retoque.
12. Visionado de los trabajos de los alumnos. Cada alumno realizará diversas series fotográficas encaminadas a fortalecer su aprendizaje

AVANZADO

1. Repaso de conceptos fundamentales
2. Lenguaje Fotográfico



3. Crítica Fotográfica
4. Proyecto Personal
5. Tratamiento digital
6. Retrato
7. Iluminación
8. Bloque práctico

Cámara recomendada para el seguimiento del curso:

Con capacidad para modificar el diafragma, la velocidad y la sensibilidad. Se recomienda cámara digital Reflex o mirrorless.

➤ EDICIÓN DE VÍDEO DIGITAL

- La imagen y El video
 - o Video analógico.
 - o Video digital.
 - o Composición de la imagen digital.
- Video y TV en el PC. Video a través de Internet (streaming). Video y TV en el teléfono móvil (3G).
- Conceptos de edición
- Conceptos fundamentales de edición: la toma, planos, cortes, montaje.
- Tipos de archivo de video: AVO, MPEG, MOV, WMA, etc.
- Formatos de imagen y resoluciones.
- Compresión de archivos. Los códecs. Dónde conseguir los códecs.
- La cámara de video digital. Distintos formatos. Análisis de modelos actuales para distintas necesidades: hogar, aficionado, semiprofesional y profesional.
- Introducción. La ventana principal. El proyecto. Los monitores. La línea de tiempo.



- Renderizado.
- La barra de herramientas. Los efectos y las transiciones.
- El mezclador de audio.
- La línea del tiempo. Opciones de visualización.
- Efectos, transiciones, títulos y sonidos.
- Programas más utilizados.
- Tipos de archivos de audio.
- Edición básica (cortar, pegar, copiar).
- Eliminación de ruido.
- Efectos de amplitud y delay.
- Filtros.



LOTE 7. CURSOS SOBRE CIENCIA

➤ HISTORIA SOBRE LA CIENCIA: PRINCIPALES DESCUBRIMIENTOS

1. El sistema decimal
2. Aristóteles descubre que la tierra es redonda
3. Galileo descubre las lunas de Júpiter y los anillos de Saturno
4. William Gilbert experimenta con la electricidad
5. Robert Boyle descubre la ley que rige la presión del gas
6. Isaac Newton descubre las leyes del movimiento y la gravedad
7. Carl Linneo nos ayuda a conocer el sistema de la naturaleza
8. Lavoisier revoluciona la ciencia de la química
9. Edward Jenner fabrica la vacuna para la viruela.
10. John Dalton y su teoría atómica.
11. Gregor Mendel demuestra el funcionamiento de los genes.
12. Charles Darwin publica "El origen de las especies".
13. Louis Pasteur y su teoría sobre las enfermedades
14. Ivan Pavlov descubre las teorías del condicionamiento.
15. Albert Einstein y la Teoría General de la relatividad. El tratado sobre relatividad general fue publicada por Einstein en 1.916.
16. Edwin Hubble descubre otras galaxias. Astrónomo y cosmólogo estadounidenses, célere por descubrir en 1923 la expansión del universo y estudiar su tamaño y edad.
17. Fleming descubre la penicilina por causalidad.
18. Watson y Crick descubren la estructura del ADN.



➤ **ASTRONOMÍA**

1. Análisis histórico de la evolución de la Astronomía
2. Origen del Universo
3. El Sistema Solar
4. Las Estrellas
5. Las Galaxias
6. Astronomía Óptica
7. Radioastronomía
8. Conocimiento del cielo
9. Astrobiología
10. Astronáutica



LOTE 8. CURSOS SOBRE CIENCIA

➤ TALLER DE CÓMIC Y NARRATIVA GRÁFICA

Unidad 1: Aprendiendo a leer cómics

1. Antecedentes históricos de los cómics
2. Los elementos básicos de los cómics (viñetas, bocadillos...)
3. La importancia del lenguaje icónico empleado en los cómics
4. Las distintas formas de representar la realidad que convergen en los cómics
5. Escuelas y estilos del cómic (naturalista, simplista, esteticista)
6. Artistas destacados
7. Salidas profesionales

Unidad 2: Leyendo cómics

1. Cómo el tipo de dibujo influye en nuestra percepción de lo narrado
2. Los símbolos que ha ido creando el incorporando el cómic a su lenguaje
3. El uso del segundo plano o del espacio para transmitir emociones o estados de ánimo
4. Distintos usos de los bocadillos y tipografías
5. Cómo en los cómics confluyen lo pictórico y lo lingüístico
6. Las distintas formas en que se combinan el texto y la imagen
7. Por qué el cómic puede ser considerado un arte
8. Los usos del color en los cómics
9. Narración de historias
10. Diálogo entre el dibujante y el lector

Unidad 3: La imagen

1. Texto y dibujo
2. Nociones de perspectiva
3. Iluminación

Unidad 4: La historia

1. Storytelling en viñetas
2. Cómic realista
3. Historieta cómica, el Gag
4. Cómic alternativo

Unidad 5: Creación de personajes

1. Estereotipos
2. Cara y cuerpo: proporciones y cánones de referencia
3. Maquinaria y decorados: fondos y composición
4. Gestualidad
5. Tipos de líneas: de acción, ejes de perspectiva, líneas de flotación

Unidad 6: La viñeta como unidad

1. Composición de la viñeta
2. Contorno de la viñeta
3. Secuencia, planos y recursos gráficos
4. Orden de lectura en el cómic

Unidad 7: Narrativa secuencial

1. Texto y narración
2. Leyendas
3. Estilo cómico
4. Estilo realista
5. Guión técnico
6. Guionista, dibujante y otros oficios del cómic

Unidad 8: Herramientas

1. Herramientas tradicionales: papel, lápiz y tintas
2. Intervención en imágenes
3. Herramientas digitales: hardware y software
4. Tendencias del mercado: hacia un futuro del cómic

Unidad 9: Los cómics como medio de aprendizaje

1. Las ventajas del cómic como medio de aprendizaje
2. Distintos usos posibles de los cómics como herramientas de aprendizaje de acuerdo a la etapa de desarrollo de los lectores
3. Cómo utilizar los cómics en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Unidad 10: Diferentes tipos de cómic

1. Diferencias entre el cómic europeo, el cómic americano y el cómic oriental
2. Diferencias entre cómic y manga
3. Adaptación del manga al anime
4. Influencias del cómic en los medios audiovisuales, videojuegos, etc.

Unidad 11: Narrativa Gráfica

1. El lenguaje del cómic
2. Psicología de la imagen
3. La semiótica y la retórica visual