



DATOS IDENTIFICATIVOS

Gestión de proyectos audiovisuales e interactivos

Asignatura	Gestión de proyectos audiovisuales e interactivos			
Código	P04G070V01405			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptor	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	2	2c
Lengua Impartición	Castellano			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a				
Profesorado				
Correo-e				
Web				
Descripción general	<p>Desde sus inicios, la multimedia, se asoció con juegos, entretenimiento, ocio en general. Siempre suponiendo una alto coste para los usuarios. Hoy en día y gracias a los avances de la tecnología, la multimedia abre su campo para adaptarse a la vida diaria de todas las empresas, no sólo como un elemento diferenciador, sino útil y generador de beneficios.</p> <p>Los nuevos medios y los contenidos para nuevos medios están restando audiencia a los medios convencionales, la gente joven, puede decidir donde pasar su tiempo libre viendo la tele o navegando en la red.</p> <p>Pero diseñar contenidos para los nuevos medios, es más complejo que para los medios tradicionales. Ya que la audiencia se convierte en usuario y a través de su conexión puede demandar mas contenidos, a diferentes horas y con diferentes características</p> <p>La forma de consumo de los productos audiovisuales están cambiando, como cambia la forma de producirlo y es desde las facultades de comunicación donde los alumnos deben familiarizarse con los nuevos medios para que sean sus aliados a la hora de preparar su productos audiovisuales.</p>			

Competencias de titulación

Código	
A1	Conocimiento y aplicación de las técnicas y procesos de producción y difusión audiovisuales en sus diversas fases, desde el punto de vista de la organización y gestión de los recursos técnicos, humanos y presupuestarios en sus diversos soportes (cine, TV, vídeo, multimedia, etc.), hasta su comercialización
A9	Conocimiento, identificación y aplicación de recursos, elementos, métodos y procedimientos de los procesos de construcción y análisis de los relatos audiovisuales tanto lineales como no lineales
A12	Conocimiento teórico-práctico de los mecanismos legislativos de incidencia en el audiovisual o la comunicación, así como el régimen jurídico de su aplicación en las producciones audiovisuales. Incluyendo también el conocimiento de los principios éticos y de las normas deontológicas de la comunicación audiovisual, en especial las relativas a la igualdad de hombres y mujeres, la no discriminación de personas con discapacidad, y el uso no sexista de la imagen femenina en los medios de comunicación de masas
A16	Conocimientos sobre las políticas públicas de subvención de la producción y distribución audiovisual en los ámbitos europeos, nacional y autonómico, así como las condiciones legales y financieras para su obtención, incluyendo los programas I+D+i y los beneficios de la colaboración entre empresas de ámbito internacional. Análisis de oportunidades, riesgos y efectos de dichas políticas
A17	Capacidad y habilidad para planificar y gestionar los recursos humanos, presupuestarios y medios técnicos, en las diversas fases de la producción de un relato cinematográfico o videográfico audiovisual
A22	Capacidad para la utilización de las técnicas y procesos en la organización y creación en las diversas fases de la construcción de la producción multimedia y materiales interactivos

A26	Capacidad para escribir con fluidez, textos, escaletas o guiones en los campos de la ficción cinematográfica, televisiva, videográfica, radiofónica o multimedia
A28	Capacidad para la identificación de los procesos y técnicas implicadas en la dirección y gestión de empresas audiovisuales en su estructura industrial: producción, distribución y exhibición, así como de interpretar datos estadísticos del mercado audiovisual. En esta competencia se incluye la gestión y organización de los equipos humanos para la producción audiovisual existente
A44	Capacidad para percibir críticamente el nuevo paisaje visual y auditivo que ofrece el universo comunicativo que nos rodea, considerando los mensajes icónicos como fruto de una sociedad determinada, producto de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada
A45	Capacidad para asumir el liderazgo en proyectos que requieran recursos humanos y de cualquier otra naturaleza, gestionándolos eficientemente, asumiendo los principios de la responsabilidad social
B1	Capacidad de adaptación a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales
B2	Capacidad de trabajo en equipo y de comunicación de las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio, así como capacidad para integrarse en un proyecto común destinado a la obtención de resultados
B6	Orden y método: habilidad para la organización y temporalización de las tareas, realizándolas de manera ordenada adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual

Competencias de materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje	
1. Conocimientos básicos de los procedimientos de gestión de proyectos audiovisuales e interactivos.	A22	B1 B6
2. Conocimientos básicos sobre las diferencias entre un proyecto audiovisual y uno interactivo.	A22	
3. Conocimientos del vocabulario y terminología empleada en la gestión de proyectos	A22	
4. Conocimientos sobre el equipo necesario para desarrollar proyectos interactivos.	A22	B2
5. Conocimientos sobre los perfiles profesionales necesarios para formar parte de un equipo en el desarrollo de un proyecto interactivo	A44	B2
6. Conocimientos sobre presupuestos y control de los mismos.	A1 A17	
7. Conocer la legislación específica que se debe tener en cuenta a la hora de desarrollar un proyecto interactivo	A12 A16	
8. Desarrollar esquema de proyectos audiovisuales	A1 A9	
9. Capacidad para diseñar y estimar los costes para la producción de un proyecto interactivo.	A17	
10. Capacidad para desarrollar esquema de proyectos interactivos (Diagrama de navegación, estructuras de pantallas, bocetos de interface)	A26	B6
11. Aplicar los diferentes modelos de negocio existentes en la actualidad para crear productos interactivos rentables.	A28 A45	

Contenidos

Tema	
Tema 1.- Iniciación a la Interactividad	¿que es? ¿a quien le importa?
Tema 2.- ¿Que es un proyecto Interactivo?	Diferencias entre un producto interactivo y una producción convencional El cambio en la autoría
Tema 3.- ¿Como se hace?	Diseño de la Información Diseño de la Interacción Diseño de la Presentación
Tema 4.- ¿Quien lo hace?	Fases de un proyecto Interactivo El equipo. Perfiles y funciones Metodologías de producción. Métodos ágiles, Metodologías estructuradas Los Problemas
Tema 5.- ¿Cuánto Cuesta?	Ppto Ingresos Ppto Gastos Ppto proyecto / empresa Plan de Financiación
Tema 6.- Aspectos Legales a tener en cuenta	Propiedad Intelectual LSSI LOPD Tratado Acta

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Presentaciones/exposiciones	8	8	16
Prácticas en aulas de informática	16	32	48
Debates	4	4	8

Sesión magistral	15	15	30
Pruebas de respuesta corta	2	4	6
Trabajos y proyectos	2	40	42

*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

Metodologías

	Descripción
Presentaciones/exposiciones	Se invitará a profesionales para que puedan compartir con el alumno su experiencia.
Prácticas en aulas de informática	Los alumnos deberán realizar trabajos en el aula de informática y aprender el manejo de herramientas para el diseño y la gestión de proyectos
Debates	Se organizarán debates relacionados con temas de actualidad que se encuentren en la prensa
Sesión magistral	Exposición de los distintos temas de la materia.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Prácticas en aulas de informática	El docente estará a disposición de los alumnos, tanto en las horas de clase, como en las horas de tutoría. Además de atenderlo a través de Factic y de email
Pruebas	Descripción
Trabajos y proyectos	

Evaluación

	Descripción	Calificación
Pruebas de respuesta corta	El examen consistirá en pruebas de respuesta corta a elegir entre varias.	50
Trabajos y proyectos	A lo largo del curso se realizarán distintos trabajos: 1.- Diseño de un producto de entretenimiento en grupo. 2.- Diseño y preparación de un proyecto interactivo para su presentación en público 3.- Pequeños trabajos que se le irán solicitando en las clases prácticas para aprender a manejar los programas	50

Otros comentarios sobre la Evaluación

El alumno deberá aprobar las dos partes de la materia de forma independiente

Fuentes de información

Berners-Lee, Tim, **Weaving the web. The past, Present and Future of the World Wide Web**, Orion Business Book. London,

Philippe Chatelet-Daniel Charnay, **HTML y la programación de servidores**, Eyrolles. Ediciones gestión 2.000 s.a. Barcelona,

Elaine England-Andy Finney, **Managing Multimedia**, Addison-Wesley. England,

Alan M. Schlein, **Find it on line The complete guide to online research**, Facts on Demand Press. Tempe AZ, USA,

Christoffer Anderson and others, **Mobile Media Applications from concept to cash**, Wiley. USA,

Clement Monk, **Designing Business Multiple Media, Multiple disciplines**, Adobe Press. California. USA.,

Jacok Nielsen, **Designing Web Usability**, New Riders Publishing,

Christoffer Anderson and others, **Mobile Media Applications from concept to cash**, Wiley. USA,

Clement Monk, **Designing Business Multiple Media, Multiple disciplines**, Adobe Press. California. USA,

Jacok Nielsen, **Designing Web Usability**, New Riders Publishing,

Roy Strauss, **Managing Multimedia Projects**, Focal Press. Usa,

Steve McConnell, **Software Project Survival Guide**, Microsoft Press. Usa,

Ron Goldberg, **Multimedia Producer's Bible**, IDG Books WorldWide. USA,

Jessica Burdman, **Collaborative web development. Strategies and best practices for web teams**, Addison Wesley. USA,

Brunhild Bushoff, **Developing interactive narrative content**, Sagas_sagasnet. Germany,

Nick Montfort, **Twisty Little pasajes. An Approach to Interactive Fiction**, Mit Press. USA,

Katie Salen, Eric Zimmerman, **Rules of Play. Game Design Fundamentals**, Mit Press. London,

Justine Cassel and Henry Jenkins, **From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer games**, Mit Press. USA,

Joost Raessens and Jeffrey Goldstein, **Handbook of Computer Games**, Mit Press. USA,

Noah Wardrip-Fruin and Nick Montfort, **The New Media Reader**, Mit Press. USA,

Ian Bogost, **Unit Operations. And Approach to Videogame Criticism**, Mit Press. Usa,

Algunas webs de referencia

1 - Información, Legislación, Ayudas

<http://www.observatoriotic.org/> - Observatorio de las Tecnologías de la Información de Galicia.

<http://www.eib.org/> - Banco europeo de inversiones.

<http://www.obs.coe.int/> - Observatorio Europeo del Audiovisual

<http://www.eito.com/start.html> - Observatorio Europeo de las tecnologías de la información.

<http://www.axenciaaudiovisualgalega.org/public/index.php> - Agencia Audiovisual de Galicia.

2 - Comercio Electrónico

<http://www.e-negociogalicia.com/> - Centro de competencias para el comercio electrónico en Galicia

3 - Asociaciones Sectoriales

<http://www.clusteraudiovisualgalego.com/> - Cluster del Audiovisual Gallego

<http://www.agapi.org> - Asociación Gallega de Productoras independientes

<http://www.eganet.org> - Empresas dedicadas a internet y a las nuevas tecnologías en Galicia

<http://www.adese.es> - Asociación de Editores y Distribuidores de Software de España

<http://www.sii.net/> - Asociación de industrias de la Información y del Software. Principal asociación del mundo para el mercado de del software y el contenidos de las industrias digitales.

<http://www.womeningamesinternational.org/index.html> - Asociación de Mujeres que trabajan en al industria del Videojuego.

4 - Consultoras

<http://www.screendigest.com> - La mayor cconsultora del mundo especializada en estudios e investigación para el sector audiovisual

<http://www.forrester.com> - Consultora Forrester Research, Inc. especializada en la investigación de las tecnologías de la información y su implantación en el mercado global.

<http://www.e-consultancy.com/> - E-Consultancy, consultora especializada en el información, formación y organización de eventos relacionados con el marketing on-line y el e-commerce.

5 - Tecnología

<http://www.opentv.com> - Pagina web de la compañía Open Tv que desarrolla el software líder en el mercado de la televisión interactiva

6 - Revistas

<http://www.variety.com> - Versión electrónica de la revista Variety, dedicada al mundo del espectáculo, especialmente cine

www.meristation.com - Pagina web de la revista digital especializada en Videojuegos Meristation

www.gamasutra.com - Pagina web de la revista digital especializada en videojuegos

7 - Empresas

www.sony.com - Página web de Sony

www.microsoft.com - Página web de Microsoft

www.ea.com - Pagina web de Electronic Art. Editora / desarrolladora de Videojuegos.

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

Guión y diseño multimedia/P04G070V01901

Proyectos interactivos en nuevos medios: web/P04G070V01903

Videjuegos: Diseño y desarrollo/P04G070V01908

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Empresa: Dirección y gestión de empresas audiovisuales/P04G070V01302

Empresa: Marketing de productos audiovisuales y multimedia/P04G070V01401

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Sociología: Sociología del cambio social y cultural/P04G070V01104
