



DATOS IDENTIFICATIVOS

Gestión de proyectos audiovisuales e interactivos

Asignatura	Gestión de proyectos audiovisuales e interactivos			
Código	P04G070V01405			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	2	2c
Lengua Impartición	Castellano			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Legeren Lago, Beatriz			
Profesorado	Legeren Lago, Beatriz			
Correo-e	blegeren@uvigo.es			
Web				
Descripción general	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. 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. 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 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.			

Competencias de titulación

Código	
A2	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
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
A23	Capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen mediante las nuevas tecnologías de la información
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
A32	Capacidad para aplicar técnicas y procesos de producción en la organización de eventos culturales, mediante la planificación de los recursos humanos y técnicos implicados, ajustándose a un presupuesto previo

A35	Capacidad para realizar la ordenación técnica de los materiales sonoros y visuales conforme a una idea utilizando las técnicas narrativas y tecnológicas necesarias para la elaboración, composición, acabado y masterización de diferentes productos audiovisuales y multimedia
A41	Habilidad para exponer de forma adecuada los resultados de los trabajos académicos de manera oral o por medios audiovisuales o informáticos conforme a los cánones de las disciplinas de la comunicación
A42	Capacidad para definir proyectos personales de creación innovadora que puedan contribuir al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o su interpretación
A43	Capacidad para incorporarse y adaptarse a un equipo audiovisual profesional, haciendo compatibles e incluso sinérgicos sus propios intereses particulares y los del proyecto colectivo en el que se ha incorporado
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
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
B8	Sensibilidad, respeto y necesidad de conservación del patrimonio cultural y audiovisual de Galicia y del mundo

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.	A2 A9 A22 A23	B2 B6
2. Conocimientos básicos sobre las diferencias entre un proyecto audiovisual y uno interactivo.	A22 A44	B8
3. Conocimientos del vocabulario y terminología empleada en la gestión de proyectos Conocimientos sobre el equipo necesario para desarrollar proyectos interactivos. Así como conocimiento sobre los perfiles profesionales necesarios para formar parte de un equipo en el desarrollo de un proyecto interactivo	A22 A32 A35	B2
4. Capacidad para diseñar proyectos interactivos personales y en grupo, aplicando las fases necesarias para el creación de los mismos (Diagrama de navegación, estructuras de pantallas, bocetos de interface)	A26 A42 A43	B6
5. Aplicar los diferentes modelos de negocio existentes en la actualidad para crear productos interactivos rentables.	A28 A45	
6. 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	A32	B6
7. Capacidad para escribir con fluidez, textos, escaletas o guiones en los campos de la ficción cinematográfica, televisiva, videográfica, radiofónica o multimedia. Así como la Habilidad para exponer de forma adecuada los resultados de los trabajos académicos	A26 A41	

Contenidos

Tema	
Tema 1.- Interactividad. Interacción. Tecnología	□ Cambio en la autoría. □ Un poco de tecnología
Tema 2.- Narración Interactiva	□ Un cambio en el concepto de la autoría. □ De contar historias a crear experiencias
Tema 3.- Concepción de una aplicación Interactiva □ DISEÑO	Diseño de la Información Diseño de la Interacción Diseño de la Presentación
Tema 4.- Como se hace un proyecto interactivo-DESARROLLO	□ Quien, Como, Cuando y Con qué
Tema 5.- Proyectos Interactivos de Información	Proyectos de empresas
Tema 6.- Proyectos Interactivos de entretenimiento	Videojuegos

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 la plataforma EDMODO y de email
Pruebas	Descripción
Trabajos y proyectos	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 la plataforma EDMODO y de email

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:	50

1.- Diseño de un producto de entretenimiento en grupo.

2.- Diseño y preparación de un proyecto Interactivo de Entretenimiento para su presentación en público

3.- Pequeños trabajos que se le irán solicitando en las clases prácticas para aprender a manejar los programas

Otros comentarios sobre la Evaluación

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

Se valorará la asistencia a clase, así como la participación del alumno en todas las actividades que se planteen.

Fuentes de información
Anderson, C and others, Mobile Media Applications from concept to cash , Wiley. USA,
Berners Lee, Tim, Weaving the web. The past, Present and Future of the World Wide Web , Orion Business Book. London,
Bogost, I, Unit Operations. And Approach to Videogame Criticism , Mit Press. Usa,
Burdman,J, Collaborative web development. Strategies and best practices for web teams , Addison Wesley. USA,
Bushoff,B, Developing interactive narrative content , Sagas sagasnet. Germany,
Cassel,J and Jenkins, H, From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer games , Mit Press. USA,
Chaleat, P Charnay,P, HTML y la programación de servidores , Eyrolles. Ediciones gestión 2.000 s.a. Barcelona,
England, E Finney, A, Managing Multimedia , Addison Wesley. England,
Goldberg, R, Multimedia Producer's Bible , IDG Books WorldWide. USA,
Klopfer, E and Haas, J, The More We Know. NBC News, Educational Innovation, and Learning from Failure. , MIT Press. USA,
McConnell, S, Software Project Survival Guide , Microsoft Press. Usa,

Mizuko, I, **□Hanging Out, Messing Around, And Geeking Out Kids Living and Learning with New Media□**, Mit Press. USA,

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

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

Murray, J, **□Inventing the Medium□ Principles of Interaction Design as a Cultural Practice.**, Mit Press. USA,

Nielsen,J, **□ Designing Web Usability□**, New Riders Publishing,

Postigo, H, **□The Digital Rights Movement The Role of Technology in Subverting Digital Copyright□**, Mit Press. USA,

Rheingold , H, **□Net Smart. How to Thrive Online□**, Mit Press. USA,

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

Strauss,R, **□Managing Multimedia Projects□**, Focal Press. Usa,

Wardrip-Fruin, N and Montfort, N, **□ The New Media Reader□**, Mit Press. USA,

MacLuhan, M, **Understanding Media**, Routledge Classics,

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.siiia.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

Videojuegos: 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
