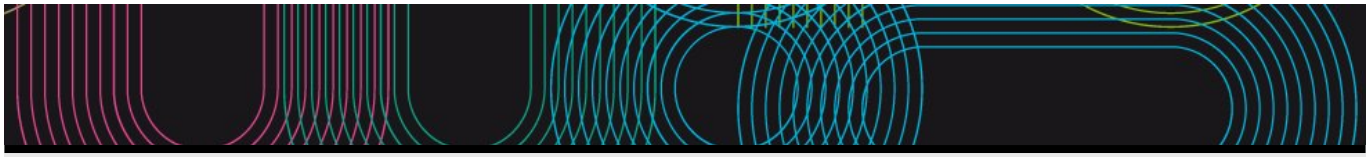

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Gestión de proyectos audiovisuales e interactivos				
Asignatura	Gestión de proyectos audiovisuales e interactivos			
Código	P04G070V01405			
Titulacion	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	2	2c
Lengua Impartición	Castellano Inglés			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Legerén Lago, Beatriz			
Profesorado	Legerén 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 solo 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 nueva, puede decidir dónde 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 *emandar mas contenidos, la 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 sus productos audiovisuales			

Competencias	
Código	
A3	Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
B5	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
B6	Capacidad para definir proyectos personales de creación innovadora que puedan contribuir al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o a su interpretación.
C3	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 nos sus diversos soportes (cine, TV, venidlo, multimedia, etc.), hasta su comercialización.
C8	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.
C17	Capacidad para la comprensión y uso de los procesos, herramientas y técnicas para el diseño y desarrollo de productos interactivos para distintas pantallas y soportes.
C21	Capacidad para escribir con fluidez, textos, programaciones o guiones en los campos de la ficción cinematográfica, televisiva, videográfica, radiofónica o multimedia.
C24	Capacidad para aplicar técnicas y procesos de creación y difusión en el campo del diseño gráfico y de los productos multimedia e hipermedia en sus diversas fases, desde una perspectiva teórica y práctica.
C31	Capacidad para incorporarse y adaptarse a un equipo audiovisual profesional, haciendo compatible sus propios intereses particulares y los del proyecto colectivo en el que se incorporó.
D1	Capacidad de adaptación a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales

D3 Capacidad para asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.

Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje		
1. Adquirir los conocimientos básicos para la gestión de proyectos audiovisuales e interactivos.	B6	C17	
2. Identificar las diferencias básicas entre un proyecto audiovisual convencional y un proyecto interactivo.	A3		D1
3. Conocer la terminología y el vocabulario empleado en la gestión de proyectos interactivos así como reconocer la estructura de los equipos y perfiles profesionales que son necesarios para el diseño y desarrollo de un proyecto interactivo		C3 C8 C17	
4. Demostrar capacidad para diseñar proyectos interactivos de forma individual y/o en grupo, en los que establecer las fases necesarias para la creación de los mismos (Diagrama de navegación, estructuras de pantallas, bocetos de interface,y guión literario si fuese necesario)	B6	C24 C31	D3
5. Identificar los diferentes modelos de negocio existentes en la actualidad para crear productos interactivos rentables.		C3	
6. Construir con fluidez propuestas de requisitos y memorias técnicas de proyectos interactivos y preparar presentaciones en las que se haga una defensa de los mismos	B5	C21	

Contenidos

Tema	
Tema 1.- Interactividad. Interacción. Tecnología	□ Cambio en la autoria. □ Un poco de tecnología
Tema 2.- Narración Interactiva	□ Un cambio en el concepto de la autoria. □ 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 entretenimiento	Videojuegos
Tema 6.- Proyectos Interactivos de Información	Proyectos de empresas
Tema 7.- Presupuesto y Legislación	Cuanto cuesta. Las leyes que son aplicables

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 informatica 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 Faitic de la UVIGO.
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 Faitic de la UVIGO.

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Pruebas de respuesta corta	El examen consistirá en pruebas de respuesta corta a elegir entre varias.	50	A3
Trabajos y proyectos	A lo largo del curso se realizarán distintos trabajos: 1.- Diseño de un producto de información interactiva 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 teóricas con las finalidad de que se vayan fijando los conceptos más importantes de la asignatura.	50	B5 C3 D1 B6 C8 D3 C17 C21 C24

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 or 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,

Macluhan, M, **Understanding Media**, Routledge Classics,

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,

Murrray, 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,

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