



## DATOS IDENTIFICATIVOS

### Producción y realización en nuevos formatos

Asignatura	Producción y realización en nuevos formatos			
Código	P04G070V01909			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	4	2c
Lengua Impartición	Castellano			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Fernández Santiago, Luís Emilio García Crespo, Oswaldo			
Profesorado	Fernández Santiago, Luís Emilio García Crespo, Oswaldo			
Correo-e	oswaldogarcia@uvigo.es faraon@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Aproximación teórico práctica a modelos de producción audiovisual no tradicionales. La materia se ocupará de la adaptación del mensaje audiovisual a contextos productivos como las instalaciones audiovisuales, las videoescenografías y el uso de herramientas web para la producción audiovisual			

## Competencias

Código	
A2	Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
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.
A4	Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
A5	Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
B4	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.
B6	Capacidad para definir proyectos personales de creación innovadora que puedan contribuir al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o a su interpretación.
C2	Conocimiento de la relación existente entre la evolución tecnológica e industrial y el lenguaje audiovisual, habida cuenta los conceptos teórico prácticos de las representaciones visuales y auditivas, los sistemas de comunicación y transmisión de conceptos y sus realidades, así como los valores simbólicos y culturales básicos que favorezcan una correcta interpretación y análisis de los signos o códigos de la imagen en toda su extensión.
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.
C5	Conocimiento del uso de las técnicas y las tecnologías audiovisuales en función de sus capacidades expresivas asociadas a los diferentes contextos industriales.
C9	Conocimiento teórico-práctico y aplicación de las tecnologías a los medios de comunicación audiovisuales (fotografía, radio, son, televisión, venidlo, cine, y soportes interactivos)
C11	Conocimiento de la imagen espacial y de las representaciones icónicas en el espacio, tanto en la imagen fija como audiovisual, así como los elementos constitutivos de la dirección artística. Estos conocimientos también incluyen las relación entre imágenes y sonidos desde el punto de vista estético y narrativo en los diferentes soportes y tecnologías audiovisuales.

C12	Conocimiento de la planificación sonora y de las representaciones acústicas del espacio, así como los elementos constitutivos de diseño y la decoración sonora ("sound designer"). Estos conocimientos también incluirán la relación entre los sonidos y las imágenes desde el punto de vista estético y narrativo en los diferentes soportes y tecnologías audiovisuales. También se incluyen los modelos psicológicos específicamente desarrollados para la comunicación sonora y la persuasión a través del sonido.
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.
C18	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.
C28	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 e interactivos.
C30	Capacidad para recrear el ambiente sonoro de una producción audiovisual o Multimedia Interactiva atendiendo a la intención del texto y de la narración mediante la utilización de banda sonora, efectos sonoros y soundtrack.
D2	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
D3	Capacidad para asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.
D6	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
D7	Conciencia solidaria: respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, por los valores universales de educación, cultura, paz y justicia, y por los derechos humanos, la igualdad de oportunidades y la no discriminación de mujeres y personas con discapacidad
D8	Sensibilidad, respeto y necesidad de conservación del patrimonio cultural y audiovisual de Galicia y del mundo

### Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje			
1. Conocimiento del manejo de las técnicas y las tecnologías audiovisuales en función de sus capacidades expresivas	A4	B4 B6	C2 C3 C9 C17 C18 C30	
3. Capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen en la realización videográfica y en nuevos soportes, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen	A2 A3	B4 B6	C2 C5 C11 C12	D3
4. Capacidad para diseñar y concebir la presentación estética y técnica de la puesta en escena a través de las fuentes lumínicas y acústicas naturales o artificiales atendiendo a las características creativas y expresivas de un proyecto videográfico	A4 A5	B6	C2 C5 C11 C12 C17 C18 C28	D2 D3 D6
5. Capacidad para recrear el ambiente sonoro de una producción videográfica, atendiendo a la intención del texto y de la narración mediante la utilización de banda sonora, efectos y soundtrack	A3 A4		C11 C17 C30	D7 D8

### Contenidos

Tema	
Bloque 1: Antecedentes y desarrollo de los nuevos medios.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El nacimiento de los nuevos medios. Perspectiva tecnológica de la narrativa audiovisual contemporánea.</li> <li>- Definición y articulación de los nuevos medios con base audiovisual.</li> <li>- Narración audiovisuales multisuperficie.</li> <li>- Instalaciones interactivas con base audiovisual.</li> <li>- De la realidad virtual a la realidad aumentada. El audiovisual en tiempo real fuera de la pantalla.</li> </ul>

Bloque 2. Análisis de la creación audiovisual en tiempo real	- Gestión del tiempo y el espacio en artes visuales desde la perspectiva de la narrativa cinematográfica - Crítica de la narrativa en tiempo real - Dramaturgia y video. Video y escenografía - Videomapping
Bloque 3. Proyectos audiovisuales al servicio de la experiencia de marca	- Branded content - Análisis de los valores de marca
Bloque 4. Intervención Audiovisual en el espacio público	Semántica de las superficies de proyección Tecnología orgánica, proyectos para la emoción.
Bloque 5. Anexo Nuevos Medios	- Big Data y Carto db - Introducción a la programación visual y por objetos

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Trabajos tutelados	30	60	90
Estudio de casos/análisis de situaciones	10	10	20
Presentaciones/exposiciones	1	2	3
Sesión magistral	11	11	22
Pruebas de respuesta larga, de desarrollo	1	13	14
Observación sistemática	1	0	1

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

### Metodologías

	Descripción
Trabajos tutelados	Diseño, desarrollo y producción de una pieza audiovisual de creación en tiempo real Producción de una pieza de Branded Content
Estudio de casos/análisis de situaciones	Visionado y análisis de contenidos audiovisuales relacionados con los trabajos tutelados de situaciones
Presentaciones/exposiciones	Presentación de los proyectos de la materia; Creación en tiempo real y Branded Content
Sesión magistral	Exposición teórica de los temas expuestos en el programa de la materia.

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Sesión magistral	Desarrollo de los principios teóricos básicos que rigen la materia.
Trabajos tutelados	Aplicación de técnicas de aprendizaje basada en proyectos
Presentaciones/exposiciones	Presentación de los proyectos prácticos a desarrollar durante e semestre

### Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Trabajos tutelados	PROYECTO 1: Diseño, producción y puesta en escena de un proyecto de creación audiovisual en tiempo real. PROYECTO 2: Diseño y producción audiovisual de formato libre inspirado en valores de marca.	60	A2 B4 C2 D2 A3 B6 C3 D3 A4 C5 D6 A5 C9 D7 C11 D8 C12 C17 C18 C28 C30
Presentaciones/exposiciones	Presentación de los dos trabajos prácticos de la materia durante la fase de preproducción	10	A2 A4

Pruebas de respuesta larga, de desarrollo	Desarrollo de una análisis de una obra de nuevos medios	20	A3 A5	C2 C9 C11 C17	D3 D7 D8
Observación sistemática	Implicación en el trabajo en equipo para el desarrollo de proyectos	10			D2 D3

### Otros comentarios sobre la Evaluación

El método de evaluación será de tipo continuo, con una atención permanente al desarrollo de los trabajos que se llevarán a cabo; a las aportaciones en discusiones y debates y a la actitud participativa y positiva del alumno con el fin de adquirir los conocimientos y alcanzar los objetivos definidos en la materia.

Para poder hacer la media es necesario superar tanto la prueba teórica como el apartado práctico de la materia.

Para aprobar la materia en segunda convocatoria o superior es necesario entregar los dos trabajos prácticos y obtener un mínimo de 5 sobre 10 en su calificación.

### Fuentes de información

Manovich, Lev, **El lenguaje de los nuevos medios de comunicación**, 2005,  
 Manovich. Lev, **El software toma el mando**, 2013,  
 Spinrad, Paul, **The VJ Book**, 2005,  
 Skandar, Xarene, **VEJA**, 2006,  
 Dixon, Steve, **Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation**, 2007,  
 de Certeau, Michel, **The Practice of Everyday Life**, 2011,  
 Kabakov, **On The "Total" Installation**, 2008,  
 Robert Klanten, **Tactile: High Touch Visuals**, 2007,  
 Daniel Shiffman, **The Nature of Code: Simulating Natural Systems with Processing**, 2012,

### Recomendaciones

#### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Trabajo de Fin de Grado/P04G070V01991

#### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Comunicación: Tecnología de los medios audiovisuales/P04G070V01203  
 Técnicas de edición digital/P04G070V01304  
 Guión y diseño multimedia/P04G070V01901  
 Guión, producción y realización de programas de ficción/P04G070V01602  
 Guión, producción y realización para televisión/P04G070V01502

### Otros comentarios

Es una materia que requiere de una implicación importante por parte del alumno en lo que se refiere a su capacidad de buscar soluciones imaginativas en contextos creativos abiertos y multidisciplinares.