



DATOS IDENTIFICATIVOS

Xestión de proxectos audiovisuais e interactivos

Materia	Xestión de proxectos audiovisuais e interactivos			
Código	P04G070V01405			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OB	2	2c
Lingua de impartición	Castelán			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a				
Profesorado				
Correo-e				
Web				
Descrición xeral	<p>Desde os seus inicios, a multimedia, asociouse con xogos, entretenemento, lecer en xeral. Sempre supoñendo unha alto custo para os usuarios. Hoxe en día e grazas aos avances da tecnoloxía, a multimedia abre o seu campo para adaptarse á vida diaria de todas as empresas, non só como un elemento diferenciador, senón útil e xerador de beneficios.</p> <p>Os novos medios e os contidos para novos medios están restando audiencia aos medios convencionais, a xente nova, pode decidir onde pasar o seu tempo libre vendo a tele ou navegando na rede. Pero deseñar contidos para os novos medios, é máis complexo que para os medios tradicionais. Xa que a audiencia convértese en usuario e a través da súa conexión pode emandar mais contidos, a diferentes horas e con diferentes características.</p> <p>A forma de consumo dos produtos audiovisuais están cambiando, como cambia a forma de produci-lo e desde as facultades de comunicación onde os alumnos deben familiarizarse cos novos medios para que sexan seus aliados á hora de preparar os seus produtos audiovisuais</p>			

Competencias de titulación

Código	
A1	Coñecemento e aplicación das técnicas e procesos de produción e difusión audiovisuais nas súas diversas fases, desde o punto de vista da organización e xestión dos recursos técnicos, humanos e orzamentarios nos seus diversos soportes (cine, TV, vídeo, multimedia, etc.), ata a súa comercialización
A9	Coñecemento, identificación e aplicación de recursos, elementos, métodos e procedementos dos procesos de construción e análise dos relatos audiovisuais tanto lineais como non lineais
A12	Coñecemento teórico-práctico dos mecanismos legislativos de incidencia no audiovisual ou na comunicación, así como o réxime xurídico da súa aplicación nas producións audiovisuais. Incluindo tamén o coñecemento dos principios éticos e das normas deontolóxicas da comunicación audiovisual, en especial as relativas á igualdade de homes e mulleres, á non discriminación de persoas con discapacidade, e ao uso non sexista da imaxe feminina nos medios de comunicación de masas
A16	Coñecementos sobre as políticas públicas de subvención da produción e distribución audiovisual nos ámbitos europeos, nacional e autonómico, así como as condicións legais e financeiras para a súa obtención, incluíndo os programas I+D+i e os beneficios da colaboración entre empresas de ámbito internacional. Análise de oportunidades, riscos e efectos das devanditas políticas
A17	Capacidade e habilidade para planificar e xerir os recursos humanos, orzamentarios e medios técnicos, nas diversas fases da produción dun relato cinematográfico ou videográfico audiovisual
A22	Capacidade para a utilización das técnicas e procesos na organización e creación nas diversas fases da construción da produción multimedia e materiais interactivos
A26	Capacidade para escribir con fluidez, textos, programacións ou guións nos campos da ficción cinematográfica, televisiva, videográfica, radiofónica ou multimedia

A28	Capacidade para a identificación dos procesos e técnicas implicadas na dirección e xestión de empresas audiovisuais na súa estrutura industrial: produción, distribución e exhibición, así como de interpretar datos estatísticos do mercado audiovisual. Nesta competencia inclúese a xestión e organización dos equipos humanos para a produción audiovisual existente
A44	Capacidade para percibir criticamente a nova paisaxe visual e auditiva que ofrece o universo comunicativo que nos rodea, considerando as mensaxes icónicas como froito dunha sociedade determinada, produto das condicións sociopolíticas e culturais dunha época histórica determinada
A45	Capacidade para asumir o liderado en proxectos que requiran recursos humanos e de calquera outra natureza, xeríndoos eficientemente, asumindo os principios da responsabilidade social
B1	Capacidade de adaptación aos cambios tecnolóxicos, empresariais ou organigramas laborais
B2	Capacidade de traballo en equipo e de comunicación das propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio, así como capacidade para integrarse nun proxecto común encamiñado á obtención de resultados
B6	Orde e método: habilidade para a organización e temporalización das tarefas, realizándoas de xeito ordenado adoptando con lóxica as decisións prioritarias nos diferentes procesos de produción audiovisual

Competencias de materia

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe	
1. Coñecementos básicos dos procedementos de xestión de proxectos audiovisuales e interactivos	A22	B1 B6
2. Coñecementos básicos sobre as diferenzas entre un proxecto audiovisual e un interactivo.	A22	
3. Coñecementos do vocabulario e terminoloxa empregada na xestión de proxectos	A22	
4. Coñecementos sobre o equipo necesario para desenvolver proxectos interactivos.	A22	B2
5 - Coñecementos sobre os perfís profesionais necesarios para formar parte dun equipo no desenvolvemento dun proxecto interactivo	A44	B2
6. Coñecementos sobre orzamentos e control dos mesmos.	A1 A17	
7. Coñecer a lexislación específica que se debe ter en conta á hora de desenvolver un proxecto interactivo	A12 A16	
8. Desenvolver esquema de proxectos audiovisuales	A1 A9	
9. Capacidade para deseñar e estimar os custos para a produción dun proxecto interactivo.	A17	
10. Capacidade para desenvolver esquema de proxectos interactivos (Diagrama de navegación, estruturas de pantallas, bocetos de interface)	A26	B6
11. Aplicar os diferentes modelos de negocio existentes na actualidade para crear produtos interactivos rendibles.	A28 A45	

Contidos

Tema	
Tema 1.- Iniciación á Interactividade	- que é? - a quen lle importa?
Tema 2.- Que é un proxecto interactivo?	Diferenzas entre un produto interactivo e unha produción convencional . O cambio na autoría
Tema 3.- Como se fai?	Deseño da Información Deseño da Interacción Deseño da Presentación
Tema 4.- Quen o fai?	Fases dun proxecto interactivo El equipo. Perfís e funcións. Metodoloxías de produción. Métodos áxiles Metodoloxías estruturadas Os Problemas
Tema 5.- Canto Costa?	Presuposto Ingresos Presuposto Gastos Presuposto proxecto Plan de Financiamento
Tema 6.- Aspectos Legais a ter en conta	Propiedade Intelectual LSSILOPD Tratado Acta

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Presentacións/exposicións	8	8	16
Prácticas en aulas de informática	16	32	48
Debates	4	4	8
Sesión maxistral	15	15	30

Probas de resposta curta	2	4	6
Traballos e proxectos	2	40	42

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientador, considerando a heteroxeneidade do alumnado.

Metodoloxía docente

	Descrición
Presentacións/exposicións	Invitarase a profesionais para que poidan compartir co alumno a súa experiencia
Prácticas en aulas de informática	Os alumnos deberán realizar traballos no aula de informática e aprender o manexo de ferramentas para o deseño e a xestión de proxectos
Debates	Organizaranse debates relacionados con temas de actualidade que se atopen na prensa
Sesión maxistral	Exposición dos distintos temas da materia.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Prácticas en aulas de informática	O docente estará a disposición dos alumnos, tanto nas horas de clase, como nas horas de tutoría. Ademais de atendelo a través de Fatic e de email
Probas	Descrición
Traballos e proxectos	

Avaliación

	Descrición	Cualificación
Probas de resposta curta	O exame consistirá en probas de resposta curta a elixir entre varias.	50
Traballos e proxectos	Ao longo do curso realizaranse distintos traballos: 1.- Deseño dun produto de entretemento en grupo 2.- Deseño e preparación dun proxecto Interactivo para a súa presentación en público 3.- Pequenos traballos que se lle irán solicitando nas clases prácticas para aprender a manexar os programas	50

Outros comentarios sobre a Avaliación

O alumno deberá aprobar as dúas partes da materia de forma independente

Bibliografía. Fontes de información

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

Philippe Chaleat [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,

Recomendacións

Materias que continúan o temario

Guión e deseño multimedia/P04G070V01901

Proxectos interactivos en novos medios: web/P04G070V01903

Videoxogos: Deseño e desenvolvemento/P04G070V01908

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Empresa: Dirección e xestión de empresas audiovisuais/P04G070V01302

Empresa: Mercadotecnia de produtos audiovisuais e multimedia/P04G070V01401

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Socioloxía: Socioloxía do cambio social e cultural/P04G070V01104
