



DATOS IDENTIFICATIVOS

Creación de Contidos Audiovisuais

Materia	Creación de Contidos Audiovisuais			
Código	P04M082V01108			
Titulación	Máster Universitario en Dirección de Arte en Publicidade			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	3	OB	1	1c
Lingua de impartición	Castelán			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Fernández Santiago, Luís Emilio			
Profesorado	Fernández Santiago, Luís Emilio			
Correo-e	faraon@uvigo.es			
Web	http://www.direccionarte.es			
Descrición xeral	A produción audiovisual como soporte expresivo propio da produción gráfica e publicitaria.			

Competencias

Código	
A1	Posuír e comprender coñecementos que acheguen unha base ou oportunidade de ser orixinais no desenvolvemento e/ou aplicación de ideas, adoito nun contexto de investigación.
A5	Que os estudantes posúan as habilidades de aprendizaxe que lles permitan continuar estudando dun xeito que terá que ser, en grande medida, autodirixido e autónomo.
C1	Dotar os estudantes da formación e instrumentos necesarios para o desempeño competente de actividades de carácter profesional vinculadas á creatividade publicitaria.
C4	Desenvolver a capacidade para construír e planificar discursos propios da comunicación publicitaria para a elaboración de campañas comunicativas, adecuando as estratexias e as mensaxes aos obxectivos establecidos e aos diferentes públicos.
C10	Capacidade teórico-práctica na creación, elaboración e desenvolvemento dun orixinal publicitario no marco dunha estratexia corporativa global.
C13	Capacidade para concibir, producir e deseñar mensaxes creativas eficaces no marco dunha estratexia publicitaria.
C19	Capacidade para coordinar equipos e liderar a creación de campañas publicitarias desde o punto de vista creativo.
D1	Capacidade de adaptación aos cambios e novos medios do mercado publicitario.
D2	Capacidade de traballar de forma autónoma como creativo publicitario (nas súas máis diversas acepcións) unha vez finalizado e superado o curso de posgrao.
D5	Habilidade para a organización e temporalización das tarefas de cara a cumprir os prazos de entrega dos orixinais de acordo cunha estratexia publicitaria determinada.

Resultados de aprendizaxe

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Identificar cada unha das fases no proceso de creación publicitaria audiovisual tendo en conta os cambios no sector e a adaptación a novas circunstancias.	A1 C1 D1 D5
Adaptar un orixinal publicitario ás necesidades creativas e de produción audiovisual tendo en conta a identidade de marca e a liña estratéxica corporativa.	A5 C1 C4 C10

Planificar as pezas elaboradas dentro dun calendario para lograr impactar ao público obxectivo de modo autónomo.

A1
A5
C1
D2
D5

Producir mensaxes efectivas de carácter audiovisual e realizar estas pezas con solvencia en referencia a un público obxectivo.

C13
C19

Contidos

Tema

- | | |
|--|--|
| - Fundamentos da comunicación audiovisual | -Pinceladas sobre linguaxe audiovisual.
-Ritmos e tempos por sector.
-Formatos e *multiformatos. |
| - Guión, desenvolvemento e presentación de proxectos audiovisuais. | -Notas sobre formatos de guión.
-Aproximación ao guión de dirección.
-Definindo un *guión técnico.
-*Storyboard de produción e axencia. |
| - Producción audiovisual | -*Animáticas, Vídeo do *storyboard.
-*Previs con *motiongraphics.
-*Asomándonos ao *MotionGraphics. |
| -Distribución de contidos en vídeo. | -Adaptación e adecuación de formatos.
-Previsión de plataforma.
-*codificacións populares. |

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Debate	2	4	6
Estudo de casos/análises de situacións	5	50	55
Presentacións/exposicións	2	2	4
Lección maxistral	5	5	10

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Debate	Debate sobre os contidos da materia tomando en conta unha mostra de pezas premiadas en diferentes etapas históricas.
Estudo de casos/análises de situacións	Estudo de casos prácticos por parte do alumno nas que apliquen os coñecementos achegados nas sesións maxistrais e de análises cada un deles.
Presentacións/exposicións	Exposición individual do traballo sobre os estudos de casos que elaboraron neste módulo.
Lección maxistral	Explicación dos conceptos básicos da materia con exemplos prácticos, achegando material audiovisual durante as sesións.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Presentacións/exposicións	Exposición de peza elaborada coma se fose o cliente final.

Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Debate	Debates Como parte da avaliación continua terase en conta a participación e grao de preparación sobre a temática proposta durante o debate.	15	
Presentacións/exposicións	Presentacións/exposicións Exposición do traballo final do módulo.	15	
Lección maxistral	Sesión maxistral Avaliarase a aplicación práctica dos contidos abordados nun traballo que se entrega tras a impartición do módulo.	70	

Outros comentarios sobre a Avaliación

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

Bibliografía Complementaria

Steve Hullfish and Jaime Fowler, **Color Correction for Video**, (Second Edition),
Ron Brinkmann, **The Art and Science of Digital Compositing (Techniques for Visual Effects, Animation and Motion Graphics)**, 2nd Edition, Morgan Kaufmann, 2008
Rick Parent, **Computer Animation (Algorithms and Techniques)**, 3rd Edition, Morgan Kaufmann, 2012
Steve Wright, **Digital Compositing for Film and Video: Production Workflows and Techniques**, 4th Edition, Focal Press, 2017
Lee Lanier, **Advanced Visual Effects Compositing: Techniques for Working with Problematic Footage**, 1st Edition, Focal Press, 2017
Chris Jackson, **After Effects for Designers: Graphic and Interactive Design in Motion**, 1st Edition, 2017
Michael Betancourt, **Semiotics and Title Sequences: Text-Image Composites in Motion Graphics (Routledge Studies in Media Theory and Practice)**, 1st Edition, Routledge focus, 2017
Casey Cantrell, **Digital Effects and Compositing on a Budget**, 1st Edition, Kindle, 2015
Renee Dunlop, **Production Pipeline Fundamentals for Film and Games**, 1st Edition, Focal Press, 2014

Recomendacións

Outros comentarios

Materia de carácter obrigatorio
