

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 Inglés			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Legerén Lago, Beatriz			
Profesorado	Legerén Lago, Beatriz			
Correo-e	blegeren@uvigo.es			
Web	http://blegeren.webs.uvigo.es			
Descrición xeral	Desde os seus inicios, a multimedia, asociouse con xogos, entretemento, lecer en xeral. Sempre supondo un 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. Os novos medios e os contidos para novos medios están a restar 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, as diferentes horas e con diferentes características. A forma de consumo dos produtos audiovisuais están a cambiar, como cambia a forma de producilo e é desde as facultades de comunicación onde os alumnos deben familiarizarse cos novos medios para que sexan os seus aliados á hora de preparar os seus produtos audiovisuais			

Competencias	
Código	
B3	Capacidade para aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe aos diferentes soportes audiovisuais, a partir do coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe
B4	Habilidade para expor os resultados dos traballos académicos de maneira escrita, oral ou por medios audiovisuais ou informáticos de acordo aos canons das disciplinas da comunicación.
C23	Capacidade para escribir con fluidez guións para os diferentes formatos audiovisuais
C25	Coñecemento e aplicación das técnicas para o deseño e desenvolvemento de proxectos multimedia interactivos
D2	Ser capaz de traballar en equipo e de comunicar as propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio.
D3	Ser capaz de asumir riscos expresivos e temáticos, aplicando solucións e puntos de vista persoais no desenvolvemento dos proxectos.
D4	Ser capaz de organizar as tarefas, realizándoas de maneira ordenada e adoptando con lóxica as decisións prioritarias nos diferentes procesos de produción audiovisual.

Resultados de aprendizaxe	
Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe
1. Adquirir os coñecementos básicos para a xestión de proxectos audiovisuais e interactivos	C25
2. Identificar as diferenzas básicas entre un proxecto audiovisual convencional e un proxecto interactivo.	B3

3. Coñecer a terminoloxía e o vocabulario empregado na xestión de proxectos interactivos así como recoñecer a estrutura dos equipos e perfís profesionais que son necesarios para o deseño e desenvolvemento dun proxecto interactivo		C25	
4. Demostrar capacidade para deseñar proxectos interactivos de forma individual e/ou en grupo, nos que establecer as fases necesarias para a creación dos mesmos (Diagrama de navegación, estruturas de pantallas, esbozos de interface,e guión literario se fose necesario).			D2 D3 D4
5. Identificar os diferentes modelos de negocio existentes na actualidade para crear produtos interactivos rendibles		C25	
6. Construír con fluidez propostas de requisitos e memorias técnicas de proxectos interactivos e preparar presentacións nas que se faga unha defensa dos mesmos.	B4	C23	

Contidos	
Tema	
Tema 1.- Interactividade. Interacción. Tecnoloxía	Cambio na autoria. Un pouco de tecnoloxía
Tema 2.- Narración Interactiva	Un cambio no concepto da autoria. De contar historias a crear experiencias
Tema 3.- Concepción dunha aplicación Interactiva DESEÑO	Deseño da Información Deseño da Interacción Deseño da Presentación
Tema 4.- Como se fai un proxecto interactivo- DESENVOLVEMENTO	Quen, Como, Cando e Con que
Tema 6.- Proxectos Interactivos de Información	Proxectos de empresas
Tema 5.- Proxectos Interactivos de entretemento	Videoxogos

Planificación			
	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Presentación	10	6	16
Prácticas en aulas informáticas	16	32	48
Debate	5	3	8
Lección maxistral	15	15	30
Probas de resposta curta	2	4	6
Traballo	2	40	42
*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientador, considerando a heteroxeneidade do alumnado.			

Metodoloxía docente	
	Descrición
Presentación	Os alumnos deberán presentar en clase os resultados dos distintos traballos que lles vaia encargando o profesor
Prácticas en aulas informáticas	Os alumnos deberán realizar traballos con equipos informáticos e aprender o manexo de ferramentas para o deseño e a xestión de proxectos
Debate	Nas clases teóricas os alumnos deberán debater sobre as lecturas e as tarefas que lles encargará o profesor
Lección maxistral	Exposición dos distintos temas da materia.

Atención personalizada	
Metodoloxías	**Descrición**
Prácticas en aulas informáticas	O profesor guiará aos alumnos no desenvolvemento do seu traballo e no uso das ferramentas necesarios para a súa confección
Probas	**Descrición**
Traballo	O profesor guiará aos alumnos no deseño e desenvolvemento dos proxectos que se lles vaian encargando

Avaliación			
	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Probas de resposta curta	O exame consistirá en probas de resposta curta a elixir entre varias.	50	C25

Traballo	Ao longo do curso realizaranse distintos traballos: 1.- Deseño dun produto de información interactiva en grupo. 2.- Deseño e preparación dun proxecto Interactivo de Entretemento para a súa presentación en público 3.- Pequenos traballos que se lle irán solicitando nas clases teóricas coa finalidade de que se vaian fixando os conceptos máis importantes da materia.	50	B3 B4	C23	D2 D3 D4

Outros comentarios sobre a Avaliación

O alumno deberá aprobar as dúas partes da materia - Teórica e Práctica- de forma independente.

Valorarase a asistencia a clase, así como a participación do alumno en todas as actividades que se expoñan.

O alumno que o desexe poderá realizar un traballo de investigación relacionado con algún aspecto da materia en substitución do exame escrito.

Nota. Datos de relevancia para traballar na materia

O horario será o que veña marcado pola universidad, tanto nas clases téoricas como nas prácticas.

Nas clases practicas se traballa en grupo que será creado polo docente. En ditas clases e por respeto aos compañeiros, terase en conta as seguintes normas:

- Si alguen no pode vir por causas de forza maior, debe xustificalo. Avisar aos compañeiros do grupo e o profesor.
- Si alguen falta dous veces o mais sin xutificación, de forma automática deixa de pertencer o equipo e deberá comenzar a traballar de forma autónoma. O profesor asignaralle un tema que desenvolverá de forma independiente e deberá entregar para poder ser evaluado da materia.

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

Berners Lee, Tim, **Weaving the web. The past, Present and Future or the World Wide Web**, Orion Business Book., 1999

Burdman,J, **Collaborative web development. Strategies and best practices for web teams**, Addison Wesley, 1999

Bushoff,B, **Developing interactive narrative content**, Sagas_sagasnet., 2005

Goldberg, R, **Multimedia Producer`s Bible**, USA, IDG Books WorldWide., 1996

Macluhan, M, **Understanding Media**, Routledge Classics, 2001

Murrray, J, **Inventing the Medium Principles of Interaction Design as a Cultural Practice.**, Mit Press, 2012

Nielsen,J, **Designing Web Usability**, New Riders Publishing, 2000

Bibliografía Complementaria

Anderson, C and others, **Mobile Media Applications from concept to cash**, Wiley. USA, 2006

Bogost, I, **Unit Operations. And Approach to Videogame Criticism**, Mit Press, 2006

Postigo, H, **The Digital Rights Movement The Role of Technology in Subverting Digital Copyright**, Mit Press, 2012

Rheingold , H, **Net Smart. How to Thrive Online**, Mit Press, 2012

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