



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				

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 produci-lo 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	
A3	Que os estudantes teñan a capacidade de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro da súa área de estudo) para emitir xuízos que inclúan unha reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica ou ética.
B5	Habilidade para expoñer os resultados dos traballos académicos de xeito oral ou por medios audiovisuais ou informáticos consonte os canons das disciplinas da comunicación
B6	Capacidade para definir proxectos persoais de creación innovadora que poidan contribuír ao coñecemento ou desenvolvemento das linguaxes audiovisuais ou á súa interpretación
C3	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
C8	Coñecemento, identificación e aplicación de recursos, elementos, métodos e procedementos dos procesos de construción e análise dos relatos audiovisuais tanto lineais como non lineais.
C17	Capacidade para a comprensión e uso dos procesos, ferramentas e técnicas para o deseño e desenvolvemento de produtos interactivos para distintas pantallas e soportes.
C21	Capacidade para escribir con fluidez, textos, programacións ou guións nos campos da ficción cinematográfica, televisiva, videográfica, radiofónica ou multimedia.
C24	Capacidade para aplicar técnicas e procesos de creación e difusión no campo do deseño gráfico e dos produtos multimedia e hipermedia nas súas diversas fases, desde unha perspectiva teórica e práctica.
C31	Capacidade para incorporarse e adaptarse a un equipo audiovisual profesional, facendo compatibles e mesmo sinérxicos os seus propios intereses particulares e os do proxecto colectivo no que se incorporou.
D1	Capacidade de adaptación aos cambios tecnolóxicos, empresariais ou organigramas laborais

- D3 Capacidade para asumir riscos expresivos e temáticos, aplicando solucións e puntos de vista persoais no desenvolvemento dos proxectos.

Resultados de aprendizaxe

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
O estudante será capaz de desenvolver habilidades de liderado, relación interpersoal e traballo en equipo, comprendendo a estrutura de traballo en equipo como parte fundamental da dirección integrada de proxectos			
1. Adquirir os coñecementos básicos para a xestión de proxectos audiovisuais e interactivos.	B6	C17	
2. Identificar as diferenzas básicas entre un proxecto audiovisual convencional e un proxecto interactivo.	A3		D1
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		C3 C8 C17	
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)	B6	C24 C31	D3
5. Identificar os diferentes modelos de negocio existentes na actualidade para crear produtos interactivos rendibles.		C3	
6. Construír con fluidez propostas de requisitos e memorias técnicas de proxectos interactivos e preparar presentacións nas que se faga unha defensa dos mesmos	B5	C21	

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 da Información □ DESEÑO Deseño da Interacción Deseño da Presentación
Tema 4.- Como se fai un proxecto interactivo- DESENVOLVEMENTO	□ Quen, Como, Cando e Con que
Tema 5.- Proxectos Interactivos de entretemento	Videoxogos
Tema 6.- Proxectos Interactivos de Información	Proxectos de empresas
Tema 7.- Orzamento e Lexislación	Canto costa. As leis que son aplicables

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

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Prácticas en aulas de informática	O profesor guiará aos alumnos no desenvolvemento do seu traballo e no uso das ferramentas necesarios para a súa confección

Probas	Descrición
Traballos e proxectos	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	A3			
Traballos e proxectos	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		B5 B6	C3 C8 C17 C21 C24	D1 D3

Outros comentarios sobre a Avaliación

O alumno deberá aprobar as dúas partes da materia 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.

Bibliografía. Fontes 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 of 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,
 Murray, 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,

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

