



DATOS IDENTIFICATIVOS

Producción e realización en novos formatos

Materia	Producción e realización en novos formatos			
Código	P04G070V01909			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OP	4	2c
Lingua de impartición	Castelán			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
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				
Descrición xeral	Aproximación teórico práctica a modelos de produción audiovisual non tradicionais. A materia ocuparase da adaptación da mensaxe audiovisual a contextos produtivos como as instalacións audiovisuais, as *videoescenografías e o uso de ferramentas web para a produción audiovisual			

Competencias

Código	
A2	Que os estudantes saiban aplicar os seus coñecementos ó seu traballo ou vocación dunha forma profesional e posúan as competencias que adoitan demostrarse por medio da elaboración e defensa de argumentos e a resolución de problemas dentro da súa área de estudo.
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.
A4	Que os estudantes poidan transmitir información, ideas, problemas e solución a un público tanto especializado coma non especializado.
A5	Que os estudantes desenvolvan aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía.
B4	Capacidade para aplicar técnicas e procesos de produción na organización de eventos culturais, mediante a planificación dos recursos humanos e técnicos implicados, axustándose a un orzamento previo
B6	Capacidade para definir proxectos persoais de creación innovadora que poidan contribuír ao coñecemento ou desenvolvemento das linguaxes audiovisuais ou á súa interpretación
C2	Coñecemento da relación existente entre a evolución tecnolóxica e industrial e a linguaxe audiovisual, tendo en conta os conceptos teórico prácticos das representacións visuais e auditivas, os sistemas de comunicación e transmisión de conceptos e as súas realidades, así como os valores simbólicos e culturais básicos que favorezan unha correcta interpretación e análise dos signos ou códigos da imaxe en toda a súa extensión.
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
C5	Coñecemento do uso das técnicas e as tecnoloxías audiovisuais en función das súas capacidades expresivas asociadas ós diferentes contextos industriais
C9	Coñecemento teórico-práctico e aplicación das tecnoloxías aos medios de comunicación audiovisuais (fotografía, radio, son, televisión, vídeo, cine, e soportes interactivos)
C11	Coñecemento da imaxe espacial e das representacións icónicas no espazo, tanto na imaxe fixa como audiovisual, así como os elementos constitutivos da dirección artística. Estes coñecementos tamén envolver as relacións entre imaxes e sons desde o punto de vista estético e narrativo nos diferentes soportes e tecnoloxías audiovisuais.

C12	Coñecemento da planificación sonora e das representacións acústicas do espazo, así como os elementos constitutivos de deseño e a decoración sonora ([sound designer]) Estes coñecementos tamén envolverán a relación entre os sons e as imaxes desde o punto de vista estético e narrativo nos diferentes soportes e tecnoloxías audiovisuais. Tamén se inclúen os modelos psicolóxicos especificamente desenvolvidos para a comunicación sonora e a persuasión a través do son.
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.
C18	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 mediante as novas tecnoloxías da información.
C28	Capacidade para realizar a ordenación técnica dos materiais sonoros e visuais conforme a unha idea utilizando as técnicas narrativas e tecnolóxicas necesarias para a elaboración, composición, acabado e masterización de diferentes produtos audiovisuais e interactivos.
C30	Capacidade para recrear o ambiente sonoro dunha produción audiovisual ou Multimedia Interactiva atendendo á intención do texto e da narración mediante a utilización de banda sonora, efectos sonoros e soundtrack.
D2	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
D3	Capacidade para asumir riscos expresivos e temáticos, aplicando solucións e puntos de vista persoais no desenvolvemento dos proxectos.
D6	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
D7	Conciencia solidaria: respecto solidario polas diferentes persoas e pobos do planeta, polos valores universais de educación, cultura, paz e xustiza, e polos dereitos humanos, a igualdade de oportunidades e a non discriminación de mulleres e persoas con discapacidade
D8	Sensibilidade, respecto e necesidade de conservación do patrimonio cultural e audiovisual de Galicia e do mundo

Resultados de aprendizaxe

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe			
1. Coñecemento do manexo das técnicas e as tecnoloxías audiovisuais en función das súas capacidades expresivas	A4	B4 B6	C2 C3 C9 C17 C18 C30	
3. Capacidade para aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe na realización *videográfica *en novos soportes, a partir do coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe	A2 A3	B4 B6	C2 C5 C11 C12	D3
4. Capacidade para deseñar e concibir a presentación estética e técnica da posta en escena a través das fontes *lumínicas e acústicas naturais ou artificiais atendendo ás características creativas e expresivas dun proxecto *videográfico	A4 A5	B6	C2 C5 C11 C12 C17 C18 C28	D2 D3 D6
5. Capacidade para recrear o ambiente sonoro dunha produción *videográfica, atendendo á intención do texto e da narración mediante a utilización de banda sonora, efectos e *soundtrack	A3 A4		C11 C17 C30	D7 D8

Contidos

Tema	
Bloque 1: Antecedentes y desarrollo de los nuevos medios. : (Gateway Time-out: http://tradutorsw.uvigo.es/trad-docx/web/translate-string.php?wsdl)	- El nacimiento de los nuevos medios. Perspectiva tecnológica de la narrativa audiovisual contemporánea. - Definición y articulación de los nuevos medios con base audiovisual. - Narración audiovisuales multisuperficie. - Instalaciones interactivas con base audiovisual. - De la realidad virtual a la realidad aumentada. El audiovisual en tiempo real fuera de la pantalla.: (Gateway Time-out: http://tradutorsw.uvigo.es/trad-docx/web/translate-string.php?wsdl)

Bloque 2. Análisis de la creación audiovisual en tiempo real:(Gateway Time-out:http://tradutorsw.uvigo.es/trad-docx/web/translate-string.php?wsdl)	- Xestión do tempo e o espazo en artes visuais desde a perspectiva da narrativa cinematográfica - Crítica da narrativa en tempo real - Dramaturxia e vídeo. Vídeo e escenografía - *Videomapping
Bloque 3. Proyectos audiovisuales al servicio de la experiencia de marca:(Gateway Time-out:http://tradutorsw.uvigo.es/trad-docx/web/translate-string.php?wsdl)	- *Branded *content
Bloque 4. Intervención Audiovisual no espazo público	Semántica de las superficies de proyección Tecnología orgánica, proyectos para la emoción.:(Gateway Time-out:http://tradutorsw.uvigo.es/trad-docx/web/translate-string.php?wsdl)
Bloque 5. Anexo Novos Medios	- *Big Data e *Carto *db - Introducción á programación visual e por obxectos

Planificación			
	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Traballos tutelados	30	60	90
Estudo de casos/análises de situacións	10	10	20
Presentacións/exposicións	1	2	3
Sesión maxistral	11	11	22
Probas de resposta longa, de desenvolvemento	1	13	14
Observación sistemática	1	0	1

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

Metodoloxía docente	
	Descrición
Traballos tutelados	Deseño, desenvolvemento e produción dunha peza audiovisual de creación en tempo real Produción dunha peza de *Branded *Content
Estudo de casos/análises	*Visionado e análise de contidos audiovisuais relacionados cos traballos tutelados de situacións
Presentacións/exposicións	Presentación dos proxectos da materia; Creación en tempo real e *Branded *Contents
Sesión maxistral	Exposición teórica dos temas expostos no programa da materia.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Desenvolvemento dos principios teóricos básicos que rexen a materia.
Traballos tutelados	Aplicación de técnicas de aprendizaxe baseada en proxectos
Presentacións/exposicións	Presentación de los proyectos prácticos a desarrollar durante e semestre:(Gateway Time-out:http://tradutorsw.uvigo.es/trad-docx/web/translate-string.php?wsdl)

Avaliación			
	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Traballos tutelados	PROXECTO 1:Deseño, produción e posta en escena dun proxecto de creación audiovisual en tempo real.	60	A2 B4 C2 D2 A3 B6 C3 D3 A4 C5 D6
	PROXECTO 2: Deseño e produción audiovisual de formato libre inspirado en valores de marca.		A5 C9 D7 C11 D8 C12 C17 C18 C28 C30
Presentacións/exposicións	Presentación dos dous traballos prácticos da materia durante a fase de *preproducción	10	A2 A4

Probas de resposta longa, de desenvolvemento	Desenvolvemento dunha análise dunha obra de novos medios	20	A3 A5	C2 C9 C11 C17	D3 D7 D8
Observación sistemática	Implicación no traballo en equipo para o desenvolvemento de proxectos	10			D2 D3

Outros comentarios sobre a Avaliación

O método de avaliación

será de tipo continuo, cunha atención permanente ao desenvolvemento

dos traballos que levarán a cabo; ás achegas en discusións

e debates e á actitude participativa e positiva do alumno co

fin de adquirir os coñecementos e alcanzar os obxectivos definidos na

materia.&*nbsp;Para poder facer a media é necesario superar tanto a proba teórica como o apartado práctico da

materia.Para aprobar a materia en segunda convocatoria ou superior é necesario entregar os dous traballos prácticos e

obter un mínimo de 5 sobre 10 na súa cualificación.

Bibliografía. Fontes 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,

Recomendacións

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Traballo de Fin de Grao/P04G070V01991

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Comunicación: Tecnoloxía dos medios audiovisuais/P04G070V01203

Técnicas de edición dixital/P04G070V01304

Guión e deseño multimedia/P04G070V01901

Guión, produción e realización de programas de ficción/P04G070V01602

Guión, produción e realización para televisión/P04G070V01502

Outros comentarios

É unha materia que require dunha implicación importante por parte do alumno no que se refire á súa capacidade de buscar solucións imaxinativas en contextos creativos abertos e multidisciplinares.