



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 produci-lo e 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
Compromiso e defensa dos valores democráticos	
Compromiso e defensa dos valores democráticos	

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, bosquejos de *interface, e guión literario si 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.- Sociedade Dixital. Interactividade. Interacción. Tecnoloxía	Que é a interactividade e porqué é importante. Cambios no uso, o deseño e o desenvolvemento
Tema 2.-Organizando as Ferramentas	Arquitectura da Información Traballo en Equipo. Fases para o deseño e desenvolvemento dun produto interactivo
Tema 3.- Deseñando a Aplicación	Deseño da Información Deseño da Interacción Deseño da Presentación Deseño Gráfico. Usabilidade e Accesibilidade
Tema 4.- Xestionando e desenvolvendo un produto interactivo.	Fluxos de produción. Wordpress.
Tema 6.- Proxectos Interactivos de Información	Proxectos de empresas
Tema 5.- Proxectos Interactivos de entretemento	Videoxogos e Contornas virtuais.

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Presentación	10	6	16
Prácticas con apoio das TIC	16	32	48
Debate	5	3	8
Lección maxistral	15	15	30
Resolución de problemas e/ou exercicios	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 con apoio das TIC	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 con apoio das TIC	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
------------	---------------	---------------------------------------

Resolución de problemas e/ou exercicios	Realización dun ensaio sobre algún dos temas tratados nas sesións teóricas. Pequenos traballos que os alumnos deben entregar para ir fixando os conceptos máis importantes da materia.	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	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 importancia para traballar na materiaO horario será o que veña marcado pola universidade, tanto nas clases *teóricas como nas prácticas. Nas clases practicas trabállase en grupo que será creado polo docente. En devanditas clases e por respecto 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 dúas veces o mais sen *xustificación, de forma automática deixa de pertencer o equipo e deberá comezar a traballar de forma autónoma. O profesor asignaralle un tema que desenvolverá de forma independente e deberá entregar para poder ser avaliado da materia.

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

Berners-Lee, Tim, **Weaving the web. The past, Present and Future of 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

Murray, 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

Plan de Continxencias

Descrición

=== MEDIDAS EXCEPCIONAIS PLANIFICADAS ===

Ante a incerta e imprevisible evolución da alerta sanitaria provocada polo *COVID-19, a Universidade de Vigo establece unha planificación extraordinaria que se activará no momento en que as administracións e a propia institución determineno atendendo a criterios de seguridade, saúde e responsabilidade, e garantindo a docencia nun escenario non presencial ou parcialmente presencial. Estas medidas xa planificadas garanten, no momento que sexa preceptivo, o desenvolvemento da docencia dun modo máis áxil e eficaz ao ser coñecido de antemán (ou cunha ampla antelación) polo alumnado e o profesorado a través da ferramenta normalizada e institucionalizada das guías docentes.

=== ADAPTACIÓN DAS METODOLOXÍAS ===

* Metodoloxías docentes que se manteñen

As metodoloxías docentes adaptáronse para a súa impartición a través de plataformas on-line.

* Mecanismo non presencial de atención ao alumnado (tutorías)

As tutorías levará a cabo de forma online, a través do despacho virtual do docente.

* Bibliografía adicional para facilitar o auto-aprendizaxe

Nas leccións que atopase o alumno na plataforma online, proporcionaranse vídeos e documentos para facilitar o autoaprendizaxe.

* Outras modificacións

=== ADAPTACIÓN DA AVALIACIÓN ===

Todas as probas adaptáronse para poder ser desenvolvidas on-line.
