



## DATOS IDENTIFICATIVOS

### Creación y distribución de contenidos audiovisuales en redes

Asignatura	Creación y distribución de contenidos audiovisuales en redes			
Código	P04M176V01204			
Titulación	Máster Universitario en Comunicación en Medios Sociales y Creación de Contenidos Digitales			
Descriptor	Creditos ECTS	Selección	Curso	Cuatrimestre
	3	OB	1	2c
Lengua	Castellano			
Impartición	Gallego			
Departamento				
Coordinador/a	García Crespo, Oswaldo			
Profesorado	Alonso Mosquera, Marcos García Crespo, Oswaldo Lara Toledo, Pablo			
Correo-e	oswaldogarcia@uvigo.es			
Web				
Descripción	Estudio de los procesos, recursos y técnicas para la creación y distribución de contenidos audiovisuales en general contextos digitales			

## Competencias

Código	
B1	Capacidad para integrarse en equipos de trabajo multidisciplinares
C14	Conocimiento de los elementos técnicos, legales, narrativos y artísticos para la creación y publicación de fotografías, gráficos, vídeo, audio y animación en internet y redes sociales.
C15	Conocimiento sobre las herramientas y dispositivos de fotografía, grabación de vídeo y audio, edición y distribución, optimizadas para internet y redes sociales.
C16	Capacidad para registrar, editar y distribuir fotografía, vídeo y audio de acuerdo con estándares optimizados para internet y las distintas redes sociales.
D4	Habilidad para la gestión de la marca personal y la propia reputación digital.

## Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Encontrar soluciones creativas adaptadas a diferentes contextos de producción.	B1	C14	D4
Saber trasladar información y emociones a las herramientas del lenguaje audiovisual.		C15	C16
Gestionar las herramientas de hardware y software asociadas a la producción de contenidos audiovisuales en redes en todas las fases de la producción.		C15	C16

## Contenidos

Tema	
1_ Desarrollo de ideas y guionización de contenidos para redes	Guión y estrategia transmedia
2_ Tecnología de los medios audiovisuales	Principios básicos de captación, organización y gestión de la media audiovisual

3_ Procesos narrativos en postproducción	Técnicas narrativas en montaje Manipulación de la imagen audiovisual en postproducción Automatización y librerías
4_ Producción audiovisual de imagen real dirigida a su distribución en redes sociales.	Fundamentos técnicos básicos Tipologías, tendencias Herramientas y procesos Análisis del mercado, presupuestos y buenas prácticas
5_ Producción CGI: Motion Graphics	Fundamentos técnicos básicos Tipologías, tendencias Herramientas y procesos Análisis del mercado, presupuestos y buenas prácticas

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	6	18	24
Talleres	3	9	12
Prácticas de laboratorio	12	12	24
Trabajo	0	15	15
Observación sistemática	0	0	0

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

### Metodologías

	Descripción
Lección magistral	Exposición por parte del profesor/la de los contenidos sobre la materia objeto de estudio, bases teóricas y/o directrices de un trabajo, ejercicio que lo/la estudiante tiene que desarrollar.
Talleres	Taller de concepción y guión de contenidos audiovisuales
Prácticas de laboratorio	Prácticas de creación audiovisual en postproducción y de creación audiovisual en tiempo real.

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Prácticas de laboratorio	Aprendizaje guiado de herramientas de creación audiovisual en postproducción.
Talleres	Análisis por parte del docente de cada propuesta de desarrollo de contenidos por parte de los alumnos

### Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Trabajo	Entrega en tiempo y forma de un trabajo de acuerdo con los objetivos y formato definido por el docente coordinador de la materia	90	C14 D4 C15 C16
Observación sistemática	Asistencia a las sesiones magistrales, talleres y prácticas de laboratorio	10	

### Otros comentarios sobre la Evaluación

Para poder superar la materia será necesario obtener una puntuación mínima del 50% en el trabajo desarrollado.

Es necesario entregar todas las actividades y trabajos propuestos para aprobar la materia.

### Fuentes de información

#### Bibliografía Básica

REA, Peter e IRVING, David, **Producción y dirección de cortometrajes y vídeos**, 2002  
Ken Dancyger, **The Technique of Film and Video Editing: History, Theory, and Practice**, 2007

**Bibliografía Complementaria**

---

Bernardo, Nuno, **Transmedia 2.0**, 2014

---

Billups, S., **Digital moviemaking**,

---

Susan Zwerman, **The VES Handbook of Visual Effects: Industry Standard VFX Practices and Procedures (Second Edition)**, 2014

---

Bennet, B., **Cinema and technology cultures theories practices**,

---

---

**Recomendaciones**

---

**Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente**

---

Desarrollo de narrativas audiovisuales en contextos digitales/P04M176V01203

---