



DATOS IDENTIFICATIVOS

Contornas virtuais en comunicación

Materia	Contornas virtuais en comunicación			
Código	P04G071V01313			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OP	3	2c
Lingua de impartición	Castelán Galego			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Abuín Penas, Javier			
Profesorado	Abuín Penas, Javier			
Correo-e	jabuin@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	Esta materia pretende que o alumnado do grao de comunicación audiovisual poida reflexionar sobre o potencial que teñen as contornas virtuais no ámbito da comunicación, así como experimentar coas posibilidades estéticas e narrativas das ferramentas básicas de creación de contornas virtuais.			

Resultados de Formación e Aprendizaxe

Código	
B3	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	Expoñer os resultados dos traballos académicos de maneira escrita, oral ou por medios audiovisuais ou informáticos de acordo aos canons das disciplinas da comunicación.
B5	Coñecer os valores constitucionais, principios éticos e normas deontolóxicas aplicables á comunicación audiovisual, en especial as relativas á igualdade de homes e mulleres, á non discriminación de persoas con discapacidade e ao uso non sexista da imaxe feminina nos medios de comunicación de masas.
C11	Definir proxectos persoais de creación innovadora que contribúan ao coñecemento ou desenvolvemento das linguaxes audiovisuais ou á súa interpretación
C16	Coñecer e aplicar as tecnoloxías audiovisuais (fotografía, cinema, radio, televisión e multimedia) en función das súas capacidades expresivas.
C21	Coñecer e aplicar as técnicas e procesos de produción e realización audiovisual nos formatos e soportes contemporáneos.
D2	Comunicar por oral e por escrito na lingua galega.
D3	Sustentabilidade e compromiso ambiental. Uso equitativo, responsable e eficiente dos recursos.
D4	Adaptarse aos cambios tecnolóxicos, empresariais ou organigramas laborais

Resultados previstos na materia

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
Fundamentar a análise de propostas narrativas desenvolvidas en contornas virtuais	B3 B4 B5	C11 C16 C21	D2 D3 D4
Reflexionar sobre o potencial narrativo e experiencial das contornas virtuais e a tecnoloxía necesaria para levalos a cabo	B4 B5	C11 C16 C21	D3 D4
Experimentar coas posibilidades estéticas e narrativas das ferramentas de creación de contornas virtuais	B3 B4 B5	C11 C16 C21	D3 D4

Contidos

Tema	
1.-Fundamentos aplicados da Human-Computer Interaction (HCI)	1.1. Historia. 1.2. Tipoloxía. 1.3. Evolución das contornas virtuais.
2.- Teoría e técnica da realidade virtual:	2.1. Realidade Virtual 2.2. Realidade mixta 2.3. Realidade física
3.- Análise e deseño de contornas virtuais	3.-Análise e deseño de contornas virtuais
4.- Narratoloxía Computacional	4.1. Fundamentos para o deseño de contornas virtuais

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Lección maxistral	14	0	14
Prácticas de laboratorio	10	20	30
Traballo tutelado	10	34	44
Estudo de casos	4	20	24
Presentación	8	12	20
Exame de preguntas de desenvolvemento	2	14	16
Observación sistemática	2	0	2

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Lección maxistral	Exposición dos fundamentos teóricos sobre as a historia, evolución, usos e utilidades das contornas virtuais na industria audiovisual.
Prácticas de laboratorio	Exploración de software de creación elementos en contornas virtuais.
Traballo tutelado	Deseño, desenvolvemento e produción de proxectos elaborados a través de contornas virtuais.
Estudo de casos	Visionado e análise de contidos coa finalidade de coñecer as diferentes partes das que consta un proxecto destas características.
Presentación	O alumnado deberá presentar os seus proxectos e defender a viabilidade da súa proposta nun entorno profesional.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Lección maxistral	O alumnado poderá acceder á atención personalizada para resolver dúbidas concertando unha titoría a través da secretaría virtual. Moovi será a canle prioritaria de comunicación entre o alumnado e o docnete, aínda que este poderá tamén contactar a través do correo electrónico.
Prácticas de laboratorio	O alumnado poderá acceder á atención personalizada para resolver dúbidas concertando unha titoría a través da secretaría virtual. Moovi será a canle prioritaria de comunicación entre o alumnado e o docnete, aínda que este poderá tamén contactar a través do correo electrónico.
Traballo tutelado	O alumnado poderá acceder á atención personalizada para resolver dúbidas concertando unha titoría a través da secretaría virtual. Moovi será a canle prioritaria de comunicación entre o alumnado e o docnete, aínda que este poderá tamén contactar a través do correo electrónico.
Estudo de casos	O alumnado poderá acceder á atención personalizada para resolver dúbidas concertando unha titoría a través da secretaría virtual. Moovi será a canle prioritaria de comunicación entre o alumnado e o docnete, aínda que este poderá tamén contactar a través do correo electrónico.
Presentación	O alumnado poderá acceder á atención personalizada para resolver dúbidas concertando unha titoría a través da secretaría virtual. Moovi será a canle prioritaria de comunicación entre o alumnado e o docnete, aínda que este poderá tamén contactar a través do correo electrónico.
Probas	Descrición
Observación sistemática	O alumnado poderá acceder á atención personalizada para resolver dúbidas concertando unha titoría a través da secretaría virtual. Moovi será a canle prioritaria de comunicación entre o alumnado e o docnete, aínda que este poderá tamén contactar a través do correo electrónico.

Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
Prácticas de laboratorio	Deseño, produción e presentación dun proxecto básico de creación en contornas virtuais a nivel individual.	20	B3	C11	D2
			B4	C16	D3
			B5	C21	D4

Traballo tutelado	Deseño, produción e presentación dun proxecto complexo de creación en contornas virtuais a nivel grupal.	35	B3 B4 B5	C11 C16 C21	D2 D3 D4
Presentación	Presentación/s das propostas dos proxectos realizados.	10	B3 B4 B5	C11 C16 C21	D2 D3 D4
Exame de preguntas de desenvolvemento	Análise a propósito dun proxecto relacionado coas contornas virtuais de características similares aos expostos durante as leccións maxistras.	20	B3 B4 B5	C11 C16 C21	D2 D3 D4
Observación sistemática	Asistencia e participación activa na aula	15	B3 B4 B5	C11 C16 C21	D2 D3 D4

Outros comentarios sobre a Avaliación

O alumnado deberá aprobar cada unha das metodoloxías e probas descritas neste apartado para superar a asignatura.

O procedemento de avaliación descrito ata este punto é válido para o alumnado que opte pola avaliación continua e cumpra coas entregas previstas ao longo do cuadrimestre.

A asistencia a clases é obrigatoria tanto as prácticas como as teóricas, ademais será avaliada a través da observación sistemática.

En caso de que desexe optar por avaliación global, o alumnado deberá informar ao docente da súa renuncia expresa ao sistema de avaliación continua no prazo establecido polo centro para tal fin, adxuntado cuberto e asinado o documento habilitado para tal fin. O procedemento de avaliación global é o descrito a continuación.

AVALIACIÓN GLOBAL DA MATERIA

A proba de avaliación global realizarase na data e horarios previstos polo centro no calendario de exames oficial. O estudante deberá superar todas e cada unha das probas de avaliación previstas que se detallan a continuación obtendo unha cualificación mínima de 5 puntos en cada unha delas. Dada a extensión das probas o alumnado que se acolla a avaliación global deberá dispor de 4 horas para a realización das mesmas a partir da hora oficial de inicio do exame da materia segundo o calendario oficial.

A avaliación global consta das seguintes probas:

Proba 1 (30%): Exame teórico de análise a propósito dun proxecto relacionado coas contornas virtuais de características similares aos expostos durante as leccións maxistras.

Proba 2 (25%): Deseño, produción e presentación dun proxecto básico de creación en contornas virtuais a nivel individual. a través de Moovi con límite na data do exame.

Proba 3 (45%): Deseño, produción e presentación dun proxecto complexo de creación en contornas virtuais a nivel individual. a través de Moovi con límite na data do exame.

A información sobre as probas de avaliación, o seu formato, extensión, rúbrica de avaliación e canles de entrega serán detalladas a través da plataforma Moovi. É responsabilidade do alumno ou alumna estar atento á información subida e recompilar a información específica e complementaria que sexa precisa para superar a materia.

Calquera aspecto non previsto nesta guía resolverase en función do citado Regulamento de avaliación, cualificación e calidade da ensinanza e do proceso de aprendizaxe do alumnado.

<https://secretaria.uvigo.gal/uv/web/normativa/public/show/565>

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

Bibliografía Complementaria

Preece, J., Rogers, Y., Sharp, H., Benyon, D., Holland, S., & Carey, T., **Human-computer interaction**, Addison-Wesley Longman Ltd, 1994

Dix, A., **Human-computer interaction**, Pearson Education, 2003

Tan, D., & Nijholt, A., **Brain-computer interfaces and human-computer interaction**, Springer London, 2010

Helander, M. G. (Ed.), **Handbook of human-computer interaction**, Elsevier, 2014

Ribera Turró, M., **Evolución y tendencias en la interacción persona-ordenador**, 2005

Greengard, S., **Virtual reality**, Mit Press, 2019

Liberatore, M. J., & Wagner, W. P., **Virtual, mixed, and augmented reality: a systematic review for immersive systems research. *Virtual Reality*, 25(3), 773-799.**, 2021

Ogata, T., **Computational and cognitive approaches to narratology from the perspective of narrative generation. *Computational and cognitive approaches to narratology*, 2016**

Recomendacións
