



Facultad de CC. Sociales y de la Comunicación

Mais info na Web da Facultade

(*)

<http://www.csc.uvigo.es/>

(*)

(*)

Grado en Comunicación Audiovisual

Asignaturas

Curso 2

Código	Nombre	Cuatrimestre	Cr.totales
P04G070V01301	Derecho: Derecho de la comunicación	1c	6
P04G070V01302	Empresa: Dirección y gestión de empresas audiovisuales	1c	6
P04G070V01303	Ciencia política: Políticas públicas del audiovisual	1c	6
P04G070V01304	Técnicas de edición digital	1c	6
P04G070V01305	Teoría e historia de los géneros audiovisuales	1c	6
P04G070V01401	Empresa: Marketing de productos audiovisuales y multimedia	2c	6
P04G070V01402	Animación en entornos digitales y multimedia	2c	6
P04G070V01403	Documentación Audiovisual	2c	6
P04G070V01404	Expresión sonora y estilos musicales	2c	6
P04G070V01405	Gestión de proyectos audiovisuales e interactivos	2c	6

DATOS IDENTIFICATIVOS**Dereito: Dereito da comunicación**

Asignatura	Dereito: Dereito da comunicación			
Código	P04G070V01301			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	FB	2	1c
Lengua Impartición	Castelán			
Departamento	Dereito público			
Coordinador/a	Valcárcel Fernández, Patricia			
Profesorado	Valcárcel Fernández, Patricia			
Correo-e	pvalcarcel@uvigo.es			
Web				
Descrición general	Esta materia busca proporcionar al alumnado una visión eminentemente práctica del régimen jurídico de la comunicación en España. La asignatura consta de dos grandes bloques. En el primero se analizarán los derechos y libertades de la comunicación. El segundo ofrece una panorámica global de la regulación de las telecomunicaciones, el audiovisual e Internet, atendiendo especialmente al régimen jurídico de los contenidos. Lo que se busca es que los estudiantes tengan una visión general y práctica de la regulación jurídica del sector en el que desarrollará su futura actividad profesional.			

Competencias de titulación

Código	
A1	Coñecemento da historia e evolución da fotografía, cine, radio e televisión a través das súas propostas estéticas e industriais, ademais da súa relevancia social e cultural no tempo. Relacionar a evolución tecnolóxica e industrial coa 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
A3	Coñecemento teórico-práctico das estruturas organizativas no campo da comunicación visual e sonora, así como a súa evolución e xestión no tempo, incluíndo a tributación audiovisual. Tamén comprende o coñecemento e a investigación da natureza e interrelacións entre os suxeitos da comunicación audiovisual: autores, institucións, empresas, medios, soportes e receptores
A12	Coñecemento teórico-práctico dos mecanismos legislativos de incidencia no audiovisual ou na comunicación, así como o réxime xurídico da súa aplicación nas producións audiovisuais. Incluíndo tamén o coñecemento dos principios éticos e das normas deontolóxicas da 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
A16	Coñecementos sobre as políticas públicas de subvención da produción e distribución audiovisual nos ámbitos europeos, nacional e autonómico, así como as condicións legais e financeiras para a súa obtención, incluíndo os programas I+D+i e os beneficios da colaboración entre empresas de ámbito internacional. Análise de oportunidades, riscos e efectos das devanditas políticas
A41	Habilidade para expoñer de forma adecuada os resultados dos traballos académicos de xeito oral ou por medios audiovisuais ou informáticos consonte os cánones das disciplinas da comunicación
B2	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
B7	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
B8	Sensibilidade, respecto e necesidade de conservación do patrimonio cultural e audiovisual de Galicia e do mundo

Competencias de materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
Coñecemento da historia e evolución da fotografía, cine, radio e televisión a través das súas propostas estéticas e industriais, ademais da súa relevancia social e cultural no tempo. Relacionar a evolución tecnolóxica e industrial coa 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	A1

Conocimiento teórico-práctico de las estructuras organizativas en el campo de la comunicación visual y sonora, así como su evolución y gestión a lo largo del tiempo, incluyendo la tributación audiovisual. También comprende el conocimiento y la investigación de la naturaleza e interrelaciones entre los sujetos de la comunicación audiovisual: autores, instituciones, empresas, medios, soportes y receptores	A3
Conocimiento teórico-práctico de los mecanismos legislativos de incidencia en el audiovisual o la comunicación, así como el régimen jurídico de su aplicación en las producciones audiovisuales. Incluyendo también el conocimiento de los principios éticos y de las normas deontológicas de la comunicación audiovisual, en especial las relativas a la igualdad de hombres y mujeres, la no discriminación de personas con discapacidad, y el uso no sexista de la imagen femenina en los medios de comunicación de masas	A12
Conocimientos sobre las políticas públicas de subvención de la producción y distribución audiovisual en los ámbitos europeos, nacional y autonómico, así como las condiciones legales y financieras para su obtención, incluyendo los programas I+D+i y los beneficios de la colaboración entre empresas de ámbito internacional. Análisis de oportunidades, riesgos y efectos de dichas políticas	A16
Habilidad para exponer de forma adecuada los resultados de los trabajos académicos de manera oral o por medios audiovisuales o informáticos conforme a los cánones de las disciplinas de la comunicación	A41
Capacidad de trabajo en equipo y de comunicación de las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio, así como capacidad para integrarse en un proyecto común destinado a la obtención de resultados	B2
Sensibilidad, respeto y necesidad de conservación del patrimonio cultural y audiovisual de Galicia y del mundo	B8
Conciencia solidaria: respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, por los valores universales de educación, cultura, paz y justicia, y por los derechos humanos, la igualdad de oportunidades y la no discriminación de mujeres y personas con discapacidad	B7

Contidos

Tema	
I. LOS DERECHOS FUNDAMENTALES A LA LIBERTAD DE EXPRESIÓN E INFORMACIÓN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Presupuestos constitucionales del Derecho de la Información. <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Constitución, Estado y Derecho. 1.2. Bases constitucionales del Derecho de la Información. 1.3. El Estado en un contexto internacional y comunitario. 1.4. La organización territorial del Estado. 1.5. Fuentes del Derecho de la Información. 2. Los derechos fundamentales a la libre expresión e información. <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Naturaleza, caracteres y diferencias de los derechos fundamentales a la libre expresión e información. 2.2. El derecho fundamental a la libertad de expresión. 2.3. El derecho fundamental a comunicar y recibir libremente información veraz. 3. Garantía y protección de la expresión e información libres. <ol style="list-style-type: none"> 3.1. El sistema de protección de los derechos fundamentales. 3.2. El procedimiento especial de protección de los derechos fundamentales. 3.3. El recurso de amparo. 3.4. El Tribunal Europeo de Derechos Humanos. 3.5. Garantías específicas: prohibición de la censura previa y del secuestro administrativo. 4. Límites al ejercicio de los derechos fundamentales a la libertad de expresión y de comunicación (I): límites derivados de derechos de la personalidad. <ol style="list-style-type: none"> 4.1. El Derecho fundamental a la intimidad. 4.2. El Derecho fundamental al honor. 4.3. El Derecho a la propia imagen. 4.4. La protección de datos personales. 4.5. La protección penal y civil de estos derechos.

II. EL RÉGIMEN JURÍDICO DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

6. El sistema de la comunicación audiovisual en España.
 - 6.1. El régimen jurídico de los medios de comunicación. Especial referencia al sector audiovisual y a la Ley General de Comunicación Audiovisual.
 - 6.2. La creación de medios de comunicación audiovisuales.
 - 6.3. La financiación de los medios de comunicación y las ayudas de Estado.
 - 6.4. Concentración y pluralismo en el sector de la comunicación.
7. El régimen de la televisión (I): la Televisión Digital Terrestre.
 - 7.1. Evolución y situación actual de régimen jurídico de la televisión digital terrestre.
 - 7.2. El régimen de la televisión pública por ondas terrestres: RTVE, autonómicas y locales.
 - 7.3. El régimen jurídico de la televisión privada por ondas terrestres estatal, autonómica y local: del sistema concesional al de licencia previa.
8. El régimen de la televisión (II): otras formas de difusión
 - 8.1. El régimen jurídico de la televisión por cable y por satélite: del sistema autorizativo al de comunicación previa.
 - 8.2. El fenómeno de la convergencia en la nueva Ley General de Comunicación Audiovisual.
 - 8.3. Los nuevos entrantes tecnológicos: la televisión en movilidad, la IPTV y la televisión en alta definición.
9. El régimen jurídico de la radio
 - 9.1. La radiodifusión como servicio público y como servicio de interés general.
 - 9.2. La radiodifusión sonora analógica: AM y FM.
 - 9.3. La radio digital.
10. Otros medios de comunicación.
 - 10.1. La prensa e imprenta.
 - 10.2. La cinematografía.
 - 10.3. Internet.

III. EL RÉGIMEN JURÍDICO DEL CONTENIDO DE LA COMUNICACIÓN

11. La actividad administrativa, autorregulación y co-regulación en relación con los contenidos.
 - 11.1. La actividad de control de la información de contenido público: la información electoral y la publicidad institucional.
 - 11.2. La actividad administrativa de ordenación e intervención sobre la programación y contenidos de los medios de comunicación: los derechos del público en el sector audiovisual.
 - 11.3. La contratación en exclusiva de la emisión de contenidos audiovisuales.
 - 11.4. Autorregulación y co-regulación.
12. El régimen jurídico de la publicidad.
 - 12.1. Empresas, medios y anunciantes.
 - 12.2. La contratación publicitaria.
 - 12.3. Límites a la comunicación publicitaria.

IV. EL RÉGIMEN JURÍDICO DEL INFORMADOR

13. La ordenación de la actividad de los profesionales de los medios.
 - 13.1. Derechos específicos del profesional de la información: cláusula de conciencia y secreto profesional.
 - 13.2. Estatuto laboral de los profesionales de los medios.
 - 13.3. La propiedad intelectual e industrial. Especial referencia al sector audiovisual.
 - 13.4. La responsabilidad editorial del medio y del profesional en el entorno tradicional y en línea.

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Debates	10	0	10
Seminarios	75	0	75
Presentacións/exposicións	5	15	20
Eventos docentes e/ou divulgativos	5	0	5
Resolución de problemas e/ou exercicios	2.5	0	2.5

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

Metodología docente	
	Descripción
Debates	Se propondrán temas sobre alguna de las cuestiones del temario y los alumnos deberán tomar postura fundada sobre el particular
Seminarios	Se realizarán tareas individuales y de grupo que luego serán objeto de exposición al grupo para su debate
Presentacións/exposiciones	Se encargará algún trabajo individual o de grupo que habrá de realizarse fuera del horario de clase, o, en su caso, en algún momento del desarrollo de los seminarios y cuyos resultados se pondrán en común al resto de compañeros
Eventos docentes e/ou divulgativos	Se organizará alguna jornada o sesión sobre alguna de las materias que dentro dle temario resulten en un momento de mayor relevancia a la que se invitarán a ponentes externos. La asistencia a la jornada será obligatoria
Resolución de problemas e/ou ejercicios	Se propondrán pruebas de evaluación que habrán de resolverse normalmente durante el desarrollo de algún seminario
Sesión maxistral	Versará sobre la explicación al grupo de los temas principales que conforman el contenido/programa de la materia

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Presentacións/exposiciones	En los trabajos individuales o en grupo que se propongan los alumnos tendrán un seguimiento personalizado a través de un calendario de preparación de la tarea a desarrollar al objeto de explicarles una metodología adecuada para enfocar sus trabajos. Consistirá en tutorías personalizadas y/o de grupo para perfilar la realización del trabajo y su exposición ante la clase

Avaliación		
	Descripción	Calificación
Debates	Se evaluará la participación fundamentada y con conocimiento de fondo de las materias objeto de debate que realicen los alumnos	10
Seminarios	Se evaluará la participación, el interés y la resolución de las pruebas de evaluación parcial que se vayan proponiendo	10
Presentacións/exposiciones	Se podrá encargar un trabajo individual o en grupo que habrá de ser expuesto ante la clase. En la evaluación se prestará atención a la metodología de investigación, a la capacidad expositiva, al grado de profundidad de los contenidos, etc.	15
Eventos docentes e/ou divulgativos	Se valorará la asistencia y participación en el desarrollo de los mismos (En el caso de que no pudiera llevarse a cabo ningún evento divulgativo, este porcentaje de la calificación acrecienta los porcentajes anteriores)	5
Sesión maxistral	La evaluación se realizará a través de una prueba objetiva de desarrollo ya escrito ya oral	60

Otros comentarios sobre la Evaluación

Bibliografía. Fuentes de información

Chinchilla Marín, C.; Azpitarte Sánchez, M. (coords.), **Estudios sobre la Ley General de la Comunicación Audiovisual**, Cizur Menor (Navarra), Aranzadi,
 Guichot Reina, E. (coord.), **Derecho de la comunicación**, Madrid, Iustel,
 Escobar De La Serna, L., **Derecho de la Información**, Dykinson, Madrid,,
 Linde Paniagua, E.; Vidal Beltran, J. M., **Derecho audiovisual**, Colex, Madrid,

Chinchilla Marín, C.; Azpitarte Sánchez, M. (coords.); Estudios sobre la Ley General de la Comunicación Audiovisual, Cizur Menor (Navarra), Aranzadi, 2011

De Carreras Serra, Ll. *Derecho Español de la Información*. UOC, Barcelona, 2003

Linde Paniagua, E.; Vidal Beltran, J. M. *Derecho audiovisual*, 3ªed., Colex, Madrid, 2009.

Sanjurjo Rebollo, B. *Manual de Derecho de la Información. Una perspectiva legal para un mundo cada día más mediatizado*, Dykinson, Madrid, 2009.

Vallés Copeiro del Villar, V. *Curso de Derecho de la Comunicación Social*, Tirant lo Blanch, Valencia, 2005.

DATOS IDENTIFICATIVOS**Empresa: Dirección y gestión de empresas audiovisuales**

Asignatura	Empresa: Dirección y gestión de empresas audiovisuales			
Código	P04G070V01302			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS 6	Seleccione FB	Curso 2	Cuatrimestre 1c
Lengua Impartición	Castellano			
Departamento	Organización de empresas y marketing			
Coordinador/a	García-Pintos Escuder, Adela			
Profesorado	García-Pintos Escuder, Adela			
Correo-e	adelagpe@uvigo.es			
Web				
Descripción general	El objetivo de la asignatura es que el alumno comprenda, con un enfoque práctico y participativo, los componentes y funcionamiento de la empresa como una realidad socioeconómica. Se incidirá en la interrelación con otras materias, proporcionando los conocimientos, actitudes y habilidades necesarias para desarrollar con eficacia y eficiencia su futura actividad profesional. Se hará especial referencia a la empresa audiovisual, en general y al contexto empresarial de Galicia, en particular.			

Competencias de titulación

Código	
A3	Conocimiento teórico-práctico de las estructuras organizativas en el campo de la comunicación visual y sonora, así como su evolución y gestión a lo largo del tiempo, incluyendo la tributación audiovisual. También comprende el conocimiento y la investigación de la naturaleza e interrelaciones entre los sujetos de la comunicación audiovisual: autores, instituciones, empresas, medios, soportes y receptores
A15	Conocimientos básicos para situar la actividad audiovisual en un contexto de competencia local, nacional e internacional, destacando las técnicas comerciales, de promoción, venta y distribución de producciones audiovisuales, así como al fomento de la actividad emprendedora y del concepto de empresa como unidad básica de producción audiovisual
A28	Capacidad para la identificación de los procesos y técnicas implicadas en la dirección y gestión de empresas audiovisuales en su estructura industrial: producción, distribución y exhibición, así como de interpretar datos estadísticos del mercado audiovisual. En esta competencia se incluye la gestión y organización de los equipos humanos para la producción audiovisual existente
B1	Capacidad de adaptación a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales
B2	Capacidad de trabajo en equipo y de comunicación de las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio, así como capacidad para integrarse en un proyecto común destinado a la obtención de resultados
B3	Capacidad para asumir riesgos: Capacidad para asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos
B4	Toma de decisiones: capacidad para acertar al elegir en situaciones de incertidumbre, asumiendo responsabilidades
B5	Práctica sistemática de autoevaluación crítica de resultados: valoración de la importancia de corregir y ajustar constantemente los errores cometidos en los procesos creativos u organizativos
B6	Orden y método: habilidad para la organización y temporalización de las tareas, realizándolas de manera ordenada adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual

Competencias de materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
Conocimiento teórico-práctico de las estructuras organizativas en el campo de la comunicación visual y sonora, así como su evolución y gestión a lo largo del tiempo. También comprende el conocimiento y la investigación de la naturaleza e interrelaciones entre los sujetos de la comunicación audiovisual: autores, instituciones, empresas, medios, soportes y receptores	A3
Conocimientos básicos para situar la actividad audiovisual en un contexto de competencia local, nacional e internacional, así como al fomento de la actividad emprendedora y del concepto de empresa como unidad básica de producción audiovisual	A15
Capacidad para la identificación de los procesos y técnicas implicadas en la dirección y gestión de empresas audiovisuales en su estructura industrial: producción, distribución y exhibición, así como de interpretar datos estadísticos del mercado audiovisual. En esta competencia se incluye la gestión y organización de los equipos humanos para la producción audiovisual existente	A28
Capacidad de adaptación a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales	B1

Capacidad de trabajo en equipo y de comunicación de las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio, así como capacidad para integrarse en un proyecto común destinado a la obtención de resultados	B2
Capacidad para asumir riesgos: Capacidad para asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos	B3
Toma de decisiones: capacidad para acertar al elegir en situaciones de incertidumbre, asumiendo responsabilidades	B4
Práctica sistemática de autoevaluación crítica de resultados: valoración de la importancia de corregir y ajustar constantemente los errores cometidos en los procesos creativos u organizativos	B5
Orden y método: habilidad para la organización y temporalización de las tareas, realizándolas de manera ordenada adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual	B6

Contenidos

Tema

1. La empresa como un sistema complejo	1.1. El sistema empresa: componentes. 1.2. Objetivos y funciones de cada componente
2. El entorno de la empresa audiovisual	2.1. El entorno general 2.2. El entorno específico: rivalidad y cooperación. 2.3. Fuentes de información.
3. El factor humano en la empresa audiovisual	3.1. Cultura empresarial 3.2. El liderazgo 3.3. El poder en las organizaciones 3.4. Dirección y gestión de RR.HH
4. La estructura organizativa y los procesos de la empresa audiovisual	4.1. Estructura organizativa 4.2. Agrupaciones estructurales 4.3. El organigrama 4.4. Nuevas formas estructurales
5. Aspectos económico-financieros de la empresa audiovisual	5.1. La inversión: concepto y tipos 5.2. La financiación: concepto y tipos 5.3. El reflejo contable de los hechos económicos: El Balance, La cuenta de pérdidas y ganancias 5.4. Indicadores económico financieros: el árbol de rentabilidad, cálculo del punto muerto 5.5. Visión de la estructura económico financiera de las empresas audiovisuales
6. Diagnóstico y diseño estratégico.	6.1 La dirección de empresas 6.2. El diagnóstico de la empresa: global, funcional y DAFO 6.3. El diseño de estrategias
7. La gestión de los intangibles	7.1. La gestión de los intangibles (capital intelectual)
8. Emprendimiento e innovación	8.1. Emprendimiento e innovación

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Actividades introductorias	1	0	1
Sesión magistral	26	65	91
Trabajos de aula	15	18	33
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	1	14	15
Pruebas de respuesta corta	2	8	10

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

Metodologías

	Descripción
Actividades introductorias	Actividad encaminada a la presentación de la asignatura
Sesión magistral	Exposición por parte del profesor de los contenidos de la materia objeto de estudio, así como las bases teóricas.
Trabajos de aula	El estudiante desarrollará ejercicios o estudios de casos en el aula bajo las directrices y supervisión del profesor. También incluye aquellas actividades que el alumno deberá llevar a cabo previamente de forma autónoma y su resolución será debatida en el aula.

Atención personalizada

Metodologías Descripción

Sesión magistral	El horario se concretará al inicio del curso. En ellas el profesor, de forma individual o en pequeño grupo, atenderá las necesidades y consultas del alumnado relacionadas con el estudio y/o temas vinculados con la materia, proporcionándole orientación, apoyo y motivación en el proceso de aprendizaje. Asimismo se utilizará la plataforma FAITIC como mecanismo fundamental de apoyo a la docencia y de comunicación con el alumnado. Por ello, es imprescindible que todos los alumnos matriculados se den de alta lo antes posible en el sistema.
Trabajos de aula	El horario se concretará al inicio del curso. En ellas el profesor, de forma individual o en pequeño grupo, atenderá las necesidades y consultas del alumnado relacionadas con el estudio y/o temas vinculados con la materia, proporcionándole orientación, apoyo y motivación en el proceso de aprendizaje. Asimismo se utilizará la plataforma FAITIC como mecanismo fundamental de apoyo a la docencia y de comunicación con el alumnado. Por ello, es imprescindible que todos los alumnos matriculados se den de alta lo antes posible en el sistema.

Evaluación

	Descripción	Calificación
Trabajos de aula	Con el objetivo de incentivar el trabajo regular y continuo del alumno en el desarrollo de la materia, se valorará, mediante una observación cuantificada, la asistencia y participación activa en las sesiones prácticas. La puntuación total de este epígrafe (1 punto) se divide entre el número total de sesiones efectivas que se desarrollen.	10
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	Pruebas para la evaluación que incluyen actividades, problemas o ejercicios prácticos a resolver. Los alumnos deben dar respuesta a la actividad planteada, aplicando los conocimientos teóricos y prácticos de la asignatura. Para ello se utilizarán las TICs. No se admitirá ningún ejercicio entregado fuera de plazo ni enviado en otro medio que no sea a través de la plataforma FAITIC	10
Pruebas de respuesta corta	Se trata de una prueba a final de curso orientada a la aplicación de los conceptos desarrollados en la asignatura.	80

Otros comentarios sobre la Evaluación

Esta materia se imparte en régimen PRESENCIAL por lo que los alumnos deben asistir a las sesiones teóricas y prácticas en el horario establecido por el centro. Esto supone que el único sistema de evaluación es el contemplado en esta guía. El sistema de evaluación de la materia se apoya en tres elementos:

- Superación de la parte práctica, con la realización de las actividades programadas. (2 puntos).
- Superación de la parte teórica, mediante un examen escrito que se realizará en la fecha señalada por el centro. (8 puntos)
- La asistencia y participación del alumnado en las clases teóricas e prácticas.

Es requisito indispensable para sumar la parte práctica al menos haber sacado un 4 sobre 10 puntos en el examen teórico.

CONVOCATORIA DE JULIO / EXTRAORDINARIA

- La forma de evaluación en la convocatoria de julio y extraordinaria es la misma que en enero.
- Particularidades:
 - No existe posibilidad de mejorar la nota de la parte práctica para la convocatoria de julio, ya que se trata de actividades programadas a lo largo del curso.
 - Si la materia no es superada en esta convocatoria, el alumno deberá cursarla nuevamente adaptándose a la guía docente que esté vigente en el curso académico en cuestión y, por lo tanto, no conservará ninguna de las calificaciones obtenidas en el presente curso.

Fuentes de información

- AUGROS, J. (2000): *El dinero de Hollywood: financiación, producción, distribución y nuevos mercados*. Barcelona: Paidós.
- AGUADO, G.; GALÁN, J.; FERNÁNDEZ-BEAUMONT, J.; GARCÍA, L. J. (2008): *Organización y gestión de la empresa informativa*, Madrid: Editorial Síntesis.
- BUSTAMANTE, E. (2001): *La televisión económica : Financiación, estrategias y mercados*. Barcelona: Gedisa.

- CASTAN, J. M. (2007): *Fundamentos y aplicaciones de la gestión financiera de la empresa*, Pirámide, 2ª ed.
- CALVO, C. (2003): *La empresa de cine en España*. Ediciones laberinto: Madrid
- CUEVAS, A. (1999): *Economía cinematográfica: la producción y el comercio de películas*. Compañía Audiovisual Imaginógrafo: Madrid.
- ÉCIJA, H. et al. (2000): *Libro blanco del audiovisual: cómo producir, distribuir y financiar una obra audiovisual*. Grupo Exportfilm: Madrid
- GARCÍA, P. Y RAMÍREZ, M. del M. (2004): *Creando empresas para el sector audiovisual : Cine, televisión, documental y animación*, Sevilla: Fundación Audiovisual de Andalucía.
- GARCÍA-TENORIO RONDA, J.; GARCÍA MERINO, M. T.; PÉREZ RODRÍGUEZ, M. J.; SÁNCHEZ QUIRÓS, I. y SANTOS ÁLVAREZ, M. V. (2006): *Organización y dirección de empresas*, Thomson.
- MEDINA LAVERÓN, M. (2005): *Estructura y gestión de empresas audiovisuales*, EUNSA.
- PIÑEIRO, P. et al (2010): *Introducción a la economía de la empresa : una visión teórico-práctica*. Delta: Madrid.
- SIMON, D. Y WIESE, M. (2006): *Film & video budgets*. Studio City (California): Michael Wiese Productions, 4º ed.
- ROBBINS, S. P. (1996): *Comportamiento organizacional. Teoría y práctica*, Prentice Hall, 7ª ed.

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

Empresa: Marketing de productos audiovisuales y multimedia/P04G070V01401

Gestión de proyectos audiovisuales e interactivos/P04G070V01405

DATOS IDENTIFICATIVOS**Ciencia política: Políticas públicas do audiovisual**

Asignatura	Ciencia política: Políticas públicas do audiovisual			
Código	P04G070V01303			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	FB	2	1c
Lengua Impartición	Galego			
Departamento	Socioloxía, ciencia política e da administración e filosofía			
Coordinador/a	Sola Limia, Alfonso Servando			
Profesorado	Sola Limia, Alfonso Servando			
Correo-e	alfonsola@uvigo.es			
Web				
Descrición general	A materia pretende aproximar ao alumno ao proceso de elaboración desenvolvemento e avaliación das Políticas Públicas do Audiovisual nos contextos europeos, español e galego, facilitándolle unha visión holística do proceso e facilitándolle elementos de comprensión da incidencia no sector audiovisual da acción política e de gobernanza.			

Competencias de titulación

Código	
A3	Coñecemento teórico-práctico das estruturas organizativas no campo da comunicación visual e sonora, así como a súa evolución e xestión no tempo, incluíndo a tributación audiovisual. Tamén comprende o coñecemento e a investigación da natureza e interrelacións entre os suxeitos da comunicación audiovisual: autores, institucións, empresas, medios, soportes e receptores
A6	Coñecemento da realidade político-social do mundo na era da comunicación global
A12	Coñecemento teórico-práctico dos mecanismos legislativos de incidencia no audiovisual ou na comunicación, así como o réxime xurídico da súa aplicación nas producións audiovisuais. Incluíndo tamén o coñecemento dos principios éticos e das normas deontolóxicas da 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
A16	Coñecementos sobre as políticas públicas de subvención da produción e distribución audiovisual nos ámbitos europeos, nacional e autonómico, así como as condicións legais e financeiras para a súa obtención, incluíndo os programas I+D+i e os beneficios da colaboración entre empresas de ámbito internacional. Análise de oportunidades, riscos e efectos das devanditas políticas
A41	Habilidade para expoñer de forma adecuada os resultados dos traballos académicos de xeito oral ou por medios audiovisuais ou informáticos consonte os cánones das disciplinas da comunicación
A44	Capacidade para percibir criticamente a nova paisaxe visual e auditiva que ofrece o universo comunicativo que nos rodea, considerando as mensaxes icónicas como froito dunha sociedade determinada, produto das condicións sociopolíticas e culturais dunha época histórica determinada
A45	Capacidade para asumir o liderado en proxectos que requiran recursos humanos e de calquera outra natureza, xeríndoos eficientemente, asumindo os principios da responsabilidade social
B1	Capacidade de adaptación aos cambios tecnolóxicos, empresariais ou organigramas laborais
B2	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
B3	Capacidade para asumir riscos: capacidade para asumir riscos expresivos e temáticos, aplicando solucións e puntos de vista persoais no desenvolvemento dos proxectos
B4	Toma de decisións: capacidade para acertar ao elixir en situacións de incerteza, asumindo responsabilidades
B5	Práctica sistemática de autoavaliación crítica de resultados: valoración da importancia de corrixir e axustar constantemente os erros cometidos nos procesos creativos ou organizativos
B6	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
B7	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
B8	Sensibilidade, respecto e necesidade de conservación do patrimonio cultural e audiovisual de Galicia e do mundo

Competencias de materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
------------------------------------	---------------------------------------

Coñecemento teórico-práctico das estruturas organizativas no campo da comunicación visual e sonora, así como a súa evolución e xestión no tempo, incluíndo a tributación audiovisual. Tamén comprende o coñecemento e a investigación da natureza e interrelacións entre os suxeitos da comunicación audiovisual: autores, institucións, empresas, medios, soportes e receptores	A3
Coñecemento da realidade político-social do mundo na era da comunicación global	A6
Coñecemento teórico-práctico dos mecanismos legislativos de incidencia no audiovisual ou na comunicación, así como o réxime xurídico da súa aplicación nas producións audiovisuais. Incluíndo tamén o coñecemento dos principios éticos e das normas deontolóxicas da 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	A12
Coñecementos sobre as políticas públicas de subvención da produción e distribución audiovisual nos ámbitos europeos, nacional e autonómico, así como as condicións legais e financeiras para a súa obtención, incluíndo os programas I+D+i e os beneficios da colaboración entre empresas de ámbito internacional. Análise de oportunidades, riscos e efectos das devanditas políticas	A16
Habilidade para expoñer de forma adecuada os resultados dos traballos académicos de xeito oral ou por medios audiovisuais ou informáticos consonte os cánones das disciplinas da comunicación	A41
Capacidade para percibir criticamente a nova paisaxe visual e auditiva que ofrece o universo comunicativo que nos rodea, considerando as mensaxes icónicas como froito dunha sociedade determinada, produto das condicións sociopolíticas e culturais dunha época histórica determinada	A44
Capacidade para asumir o liderado en proxectos que requiran recursos humanos e de calquera outra natureza, xeríndoos eficientemente, asumindo os principios da responsabilidade social	A45
Capacidade de adaptación aos cambios tecnolóxicos, empresariais ou organigramas laborais	B1
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	B2
Capacidade para asumir riscos: capacidade para asumir riscos expresivos e temáticos, aplicando solucións e puntos de vista persoais no desenvolvemento dos proxectos	B3
Toma de decisións: capacidade para acertar ao elixir en situacións de incerteza, asumindo responsabilidades	B4
Práctica sistemática de autoavaliación crítica de resultados: valoración da importancia de corrixir e axustar constantemente os erros cometidos nos procesos creativos ou organizativos	B5
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	B6
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	B7
Sensibilidade, respecto e necesidade de conservación do patrimonio cultural e audiovisual de Galicia e do mundo	B8

Contidos

Tema

-Conceptos teóricos relativos a los mecanismos institucionales y legislativos de incidencia en el sector audiovisual y en la comunicación.	1.1 Definición de políticas públicas 1.2 Marco institucional e redes de actores 1.3 Fases dunha política pública:
-Análisis de las políticas, los programas y las instituciones con competencias en el campo audiovisual, con especial énfasis en las políticas europeas, españolas y gallegas.	- Definición do problema: A axenda pública - Deseño e elaboración: toma de decisión e establecemento dos obxectivos - Implementación: As perspectivas Top-down e Bottom-up
-Aprendizaje para el conocimiento de los elementos básicos de formulación de solicitudes de ayuda o financiamiento para la producción y distribución de un proyecto de carácter audiovisual a nivel europeo, estatal o autonómico.	- Avaliación da política - Remate da política: re-implementación
I. Bloque:	
-As políticas públicas: as definicións, o proceso e as suas fases.	

<p>II. Bloque: -As políticas públicas audiovisuais: evolución e alcance.</p>	<p>2.1. POLÍTICAS PÚBLICAS DO AUDIOVISUAL</p> <p>2.1.1 Peculiaridades do sector 2.1.2 Ámbitos de actuación das políticas públicas 2.1.3 Políticas de audiovisual e as súas función</p> <p>2.2-CONTEXTO DAS POLÍTICAS DE COMUNICACIÓN DO AUDIOVISUAL</p> <p>2.2.1 Sistemas e estruturas de comunicación 2.2.2 Sociedade da Información e Políticas de Comunicación. O modelo europeo 2.2.3 Novo marco nas políticas de comunicación: actores e estratexias</p>
<p>III. Bloque: -As políticas audiovisuais da Unión Europea.</p>	<p>3.1.-A UNIÓN EUROPEA</p> <p>3.1.1 Definición da Unión Europea: O Sistema político da UE 3.1.2 Evolución do proceso de integración europea dende o Tratado de Roma ata o proxecto de Constitución da UE 3.1.3 Principais institucións da UE: Comisión, Consello de Ministros, Parlamento Europeo. Outros actores participantes 3.1.4 Proceso de toma de decisión na UE.</p> <p>3.2.- A POLÍTICA EUROPEA DO AUDIOVISUAL</p> <p>3.2.1 Transcendencia do sector audiovisual europeo 3.2.2 Cronoloxía da Política Europea do Audiovisual 3.2.3 Píares da Política Europea do Audiovisual - Marco normativo: a- Directiva Televisión Sen Fronteiras b- Libro Verde sobre a protección dos menores e da dignidade humana nos servizos audiovisuais e de información c- Libro Verde sobre a converxencia dos sectores de telecomunicacións, medios de comunicación e tecnoloxía da información</p> <p>- Mecanismos de apoio: Os Programas Media - Medidas externas: A UE e a OMC. A [excepción cultural].</p> <p>3.3.4 Principios e directrices da Política Europea do Audiovisual</p>
<p>IV. Bloque: -As políticas audiovisuais españolas.</p>	<p>4.POLÍTICA AUDIOVISUAL ESPAÑOLA</p> <p>4.1 Transposición da normativa europea ó contexto audiovisual español 4.2 Institucións participantes na política audiovisual: Principais actores 4.3 A Lei da Televisión 4.4 A política de cine en España</p>
<p>V. Bloque: -As políticas audiovisuais galegas.</p>	<p>5 A Política Audiovisual da Xunta de Galicia</p>

Planificación			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Sesión maxistral	30	48	78
Prácticas en aulas de informática	5	10	15
Traballos de aula	5	15	20
Estudo de casos/análises de situacións	5	10	15
Debates	7	7	14
Actividades introdutorias	4	4	8

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

Metodoloxía docente	
	Descrición
Sesión maxistral	Exposición do contido temático dos distintos epígrafes referenciados nos Contidos da materia. o profesor empregará como soporte os medios audiovisuais dispoñibles na aula.
Prácticas en aulas de informática	Acceso as bases documentais das institucións políticas da Unión Europea, o Estado Español e a Xunta de Galicia para coñecer de primeira man os documentos, sitios web e organismos que constitúen o aparato institucional dende o que se planifican, executan e avalian as Políticas Públicas do audiovisual.
Traballos de aula	Realización de traballos tutelados polo profesor encol dos temas da materia singularmente os referidos ao proceso de deseño, execución e avaliación das políticas públicas do audiovisual.

Estudo de casos/análises de situacións	Exposición e estudo de casos que ilustren a implementación das Políticas Públicas do audiovisual e discusión dos diferentes aspectos nos que se desenvolven os tópicos mais relevantes da materia.
Debates	Preparación e realización de debates na aula na que os alumnos amosen a súa capacidade analítica e criativa en relación con aquelas cuestións que son susceptibles de ser enfocadas dende diversas posicións e tratamentos en canto políticas públicas do audiovisual. Prestarase especial atención aos diversos plantexamentos que as políticas públicas do audiovisual poden adoptar en cuestións como a protección das linguas, a igualdade de xenero, a protección da infancia, a privatización dos servizos públicos de radiodifusión e outros semellantes.
Actividades introductorias	Presentación da materia e dos seus diversos enfoques epistemolóxicos. Relevancia do coñecemento das políticas públicas para o profesional do audiovisual.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Prácticas en aulas de informática	O alumno estará axudado polo profesor na realización das prácticas no laboratorio de Informática para que acade os resultados previstos na práctica correspondente. Nos traballos de aula o profesor fará asesoramento personal naqueles traballos individuais que así o precisen. O estudo de casos será orientado e dirixido polo profesor ao longo do desenvolvemento na aula.
Traballos de aula	O alumno estará axudado polo profesor na realización das prácticas no laboratorio de Informática para que acade os resultados previstos na práctica correspondente. Nos traballos de aula o profesor fará asesoramento personal naqueles traballos individuais que así o precisen. O estudo de casos será orientado e dirixido polo profesor ao longo do desenvolvemento na aula.
Estudo de casos/análises de situacións	O alumno estará axudado polo profesor na realización das prácticas no laboratorio de Informática para que acade os resultados previstos na práctica correspondente. Nos traballos de aula o profesor fará asesoramento personal naqueles traballos individuais que así o precisen. O estudo de casos será orientado e dirixido polo profesor ao longo do desenvolvemento na aula.

Avaliación

	Descrición	Calificación
Sesión maxistral	Proba combinada na que o alumno deberá amosar o seu coñecemento da materia mediante a realización de probas de resposta curta, test e probas de resposta longa. Sera realizada ao final do cuatrimestre.	70
Prácticas en aulas de informática	O alumno deberá realizar os encargos que o profesor propoña mediante a utilización dos recursos informáticos. realizaránse ao longo do cuatrimestre no horario de grupos intermedios.	20
Traballos de aula	Proporase a realización de traballos de aula que poderan ser resoltos individualmente ou en grupo según o caso.	10

Otros comentarios sobre la Evaluación

Bibliografía. Fontes de información

ABAD, L, **El servicio de televisión ante el siglo XXI**, Dykinson,

GOMA, Richard; SUBIRATS, Joan, **Políticas públicas en España. Contenidos, redes de actores y niveles de gobierno**, Ariel,

COMISIÓN EUROPEA, **Libro Verde sobre la convergencia de los sectores de telecomunicaciones, medios de comunicación y tecnologías de la información y sobre sus consecuencias para la reglamentación**, Comisión Europea,

CONSELL DE L'AUDIOVISUAL DE CATALUNYA,, **La definición del model de servei públic al sector de l'audiovisual**, CAC,

COMISIÓN EUROPEA,, **La era digital y la política audiovisual europea. Informe del grupo de alto nivel de política audiovisual**,

VENTURA FERNÁNDEZ, R, **La televisión por cable en España**, UAB,

TORNOS MAS, Joaquín, **Las autoridades de regulación de los audiovisual**, Marcial Pons,

COMISION EUROPEA, **Informe del Grupo de alto nivel de política audiovisual**, AAVV,

GARCIA CASTILLEJO, Ángel, **El Consejo Audiovisual de España**, Fundación Alternativas,

CRUSAFONT, Carmina, **El nuevo enfoque de la política audiovisual de**, Revista Latina de Comunicación Social,

BUSTAMANTE, Enrique, **Impacto social del nuevo escenario audiovisual: retos y riesgos en la era digital**, Area Abierta revista de Comunicación social,

ABUÍN VENCES, Natalia, **Las ciudades digitales: un nuevo reto para las Administraciones Públicas españolas**, Area Abierta revista de Comunicación social,

ALBORNOZ, Luis Alfonso, **Televisión pública autonómica en España y normalización lingüística. El caso de Telemadrid: una cadena autonómica singular**, Area Abierta revista de Comunicación social,

ARRIAZA IBARRA, Karen, : **La transformación de los medios públicos europeos en la nueva era digital**, Area Abierta revista de Comunicación social,

ARIÑO, Monica, **La regulación audiovisual en la era digital**, IDP,

Recomendacións

Asignaturas que continúan el temario

Estrutura do sistema audiovisual/P04G070V01601

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Dereito: Dereito da comunicación/P04G070V01301

Empresa: Dirección e xestión de empresas audiovisuais/P04G070V01302

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Ciencia política: Política, cidadanía e democracia/P04G070V01201

DATOS IDENTIFICATIVOS**Técnicas de edición digital**

Asignatura	Técnicas de edición digital			
Código	P04G070V01304			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	2	1c
Lengua	Castellano			
Impartición				
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	García Crespo, Oswaldo			
Profesorado	García Crespo, Oswaldo			
Correo-e	oswaldogarcia@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Fundamentos técnicos de la edición lineal y estudio práctico del montaje como proceso narrativo.			

Competencias de titulación

Código	
A4	Conocimiento del manejo de las técnicas y las tecnologías audiovisuales en función de sus capacidades expresivas
A11	Conocimiento teórico-práctico y aplicación de las tecnologías a los medios de comunicación audiovisuales (fotografía, radio, sonido, televisión, vídeo, cine, y soportes multimedia)
A14	Conocimiento de la planificación sonora y de las representaciones acústicas del espacio, así como los elementos constitutivos de diseño y la decoración sonora ([sound designer]). Estos conocimientos también abarcarán la relación entre los sonidos y las imágenes desde el punto de vista estético y narrativo en los diferentes soportes y tecnologías audiovisuales. También se incluyen los modelos psicológicos específicamente desarrollados para la comunicación sonora y la persuasión a través del sonido
A35	Capacidad para realizar la ordenación técnica de los materiales sonoros y visuales conforme a una idea utilizando las técnicas narrativas y tecnológicas necesarias para la elaboración, composición, acabado y masterización de diferentes productos audiovisuales y multimedia
A38	Capacidad para recrear el ambiente sonoro de una producción audiovisual o multimedia atendiendo a la intención del texto y de la narración mediante la utilización de banda sonora, efectos sonoros y soundtrack
A40	Habilidad para el uso adecuado de herramientas tecnológicas, especialmente informáticas, en las diferentes fases del proceso audiovisual para que los alumnos se expresen a través de imágenes o discursos audiovisuales con la calidad técnica imprescindible
A41	Habilidad para exponer de forma adecuada los resultados de los trabajos académicos de manera oral o por medios audiovisuales o informáticos conforme a los cánones de las disciplinas de la comunicación
B2	Capacidad de trabajo en equipo y de comunicación de las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio, así como capacidad para integrarse en un proyecto común destinado a la obtención de resultados
B3	Capacidad para asumir riesgos: Capacidad para asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos
B5	Práctica sistemática de autoevaluación crítica de resultados: valoración de la importancia de corregir y ajustar constantemente los errores cometidos en los procesos creativos u organizativos
B7	Conciencia solidaria: respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, por los valores universales de educación, cultura, paz y justicia, y por los derechos humanos, la igualdad de oportunidades y la no discriminación de mujeres y personas con discapacidad
B8	Sensibilidad, respeto y necesidad de conservación del patrimonio cultural y audiovisual de Galicia y del mundo

Competencias de materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
Conocimiento del manejo de las técnicas y las tecnologías digitales en función de sus capacidades expresivas	A4
Conocimiento teórico-práctico y aplicación de la tecnología digital a los medios de comunicación audiovisuales	A11
Conocimiento sobre la relación entre los sonidos y las imágenes desde el punto de vista estético y narrativo en diferentes soportes y tecnologías audiovisuales	A14
Capacidad para realizar la ordenación técnica de los materiales sonoros y visuales conforme a una idea utilizando las técnicas narrativas y tecnológicas necesarias para la elaboración, composición, edición y masterización de diferentes productos audiovisuales videográficos	A35

Capacidad para recrear el ambiente sonoro de una producción audiovisual o multimedia atendiendo a la intención del texto y de la narración mediante la utilización de banda sonora, efectos sonoros y soundtrack	A38
Habilidad para el uso adecuado de herramientas tecnológicas, especialmente informáticas, en las diferentes fases del proceso de creación de edición audiovisual, para que los alumnos se expresen con la calidad técnica imprescindible	A40
Habilidad para exponer de forma adecuada los resultados de los trabajos académicos de manera oral o por medios audiovisuales o informáticos conforme a los cánones de las disciplinas de la comunicación	A41
Capacidad de trabajar en equipo, de asumir riesgos, de tomar decisiones, de autocrítica y conciencia solidaria	B2 B3 B5 B7
Sensibilidad hacia la importancia que tiene la distribución de la producción audiovisual en mercados nacionales e internacionales como medio de difusión, conservación y valorización de la cultura gallega	B8

Contenidos

Tema	
La plataforma de edición Avid	Gestión de la media. Configuración del sistema y del usuario. Operaciones básicas de edición. Captura y volcado. Tratamiento del audio en edición. Corrección del color.
Análisis teórico práctico del montaje como proceso narrativo	Continuidad visual. Estructura y ritmo. Continuidad sonora.
La plataforma de edición Avid II	Captura y volcado. Tratamiento del audio en edición. Corrección de color.
TÉCNICA: Formatos, resoluciones y espacios de color	bit, byte, canle y profundidad de color.
La plataforma de edición Final Cut I	Herramientas para la gestión del material bruto Operaciones básicas de Edición Mezcla de audio y etalonaje
TÉCNICA: Vídeo y audio Digital Comprimido.	Umbral, compresión, bloques, Delta, Gops. Ratios, dct, 4:4:4, 4:2:2, 4:1:1; 4:2:0, interframe vs intraframe.
Fundamentos básicos del montaje II	Estrategias para la estructuración del relato en montaje
La plataforma de edición Final Cut II	Composición básica de imágenes Introducción a la postproducción
TÉCNICA: Ficheiros informaticos audiovisuales	Conocimiento y uso de los distintos ficheros Audiovisuales: tipos, extensiones, códecs, multigeración digital, formatos para postproducción y emisión/distribución.

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Sesión magistral	15	30	45
Prácticas de laboratorio	22.5	83.25	105.75
Pruebas de tipo test	1	0	1
Observacion sistemática	0	0	0

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

Metodologías

Descripción

Sesión magistral	Sesiones teóricas de introducción al montaje en video digital. Fundamentos básicos de flujos de trabajo IT.
Prácticas de laboratorio	Montaje a través de las plataformas de edición Avid y final Cut de piezas audiovisuales de diferente género

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Prácticas de laboratorio	El profesor establecerá un sistema de aprendizaje basado en proyectos en el que cada grupo práctico se dividirá en equipos formados por dos personas. De esta forma se supervisará el montaje de cada equipo semanalmente.

Evaluación

	Descripción	Calificación
Prácticas de laboratorio	Tres proyectos, cada uno de ellos encaminados a los siguientes objetivos: Proyecto 1: Ordenación coherente del material audiovisual y articulación básica de la imagen y el sonido. Proyecto 2: Estructuración narrativa de un relato audiovisual. Proyecto 3: Estructura, ritmo y síntesis en montaje.	70
Pruebas de tipo test	Evaluación de los fundamentos básicos derivados del trabajo de edición digital no lineal.	20
Observación sistemática	Seguimiento semanal de los proyectos y asistencia a las sesiones teóricas	10

Otros comentarios sobre la Evaluación

Para aprobar la materia es necesario aprobar conseguir alcanzar un aprobado tanto en la parte práctica como teórica de la materia.

Los alumnos que tengan aprobada alguna de las partes de la materia, podrán conservar la nota y sólo tendrán que presentarse a la parte suspensa de la misma.

Fuentes de información

ARIJON, D., **Gramática del lenguaje audiovisual.**, 1988,
 MCGRATH, D, **Montaje & postproducción**, 2001,
 OHANIAN, T.A, **Edición digital no lineal**, 1996,
 MILLERSON, G., **Realización y producción en televisión**, 2001,
 SÁNCHEZ-BIOSCA, V., **El Montaje cinematográfico : teoría y análisis**, 1996,
 JONES, S., **Corrección de color para edición de vídeo no lineal : guía paso a paso**, 2003,
 MORENO, R., **Avid : edición de vídeo**, 2008,
 WOOTTON, C., **Compresión de audio y vídeo**, 2006,
 MORENO, R., **Vídeo Digital**, 2009,
 WATKINSON, John, **Compresión en vídeo y audio**, 1996,
 OKUN, Jeffrey y ZWERMAN, Susan, **The VES Handbook of Visual Effects**, 2010,
 FINANCE, Charles y ZWERMAN, Susan, **The Visual Effects Producer**, 2009,

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

Expresión sonora y estilos musicales/P04G070V01404
 Guión, producción y realización para televisión/P04G070V01502

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Comunicación: Tecnología de los medios audiovisuales/P04G070V01203
 Comunicación: Teorías de la imagen/P04G070V01105
 Teoría y técnica cinematográfica/P04G070V01205

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Teoría e historia de los géneros audiovisuales				
Asignatura	Teoría e historia de los géneros audiovisuales			
Código	P04G070V01305			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	2	1c
Lengua Impartición	Castellano Otros			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Amoros Pons, Ana María			
Profesorado	Amoros Pons, Ana María			
Correo-e	amoros@uvigo.es			
Web	http://www.csc.uvigo.es/ http://webs.uvigo.es/depx14/			
Descripción general	Materia estrechamente relacionada con la materia de "Técnicas de Dirección Cinematográfica" que tiene su base troncal en "Teorías de la imagen" y "Narrativa audiovisual" y vinculada a las materias de documental, ficción y animación, así como a las especialidades de guión cinematográfico y audiovisual.			

Competencias de titulación

Código	
A1	Conocimiento de la historia y evolución de la fotografía, cine, radio y televisión a través de sus propuestas estéticas e industriales, además de su relevancia social y cultural a lo largo del tiempo. A su vez, relacionando la evolución tecnológica e industrial con el lenguaje audiovisual y teniendo en cuenta los conceptos teórico prácticos de las representaciones visuales y auditivas, los sistemas de comunicación y transmisión de conceptos y sus realidades, así como los valores simbólicos y culturales básicos que favorezcan una correcta interpretación y análisis de los signos o códigos de la imagen en toda su extensión
A9	Conocimiento, identificación y aplicación de recursos, elementos, métodos y procedimientos de los procesos de construcción y análisis de los relatos audiovisuales tanto lineales como no lineales
A27	Capacidad para analizar relatos audiovisuales, atendiendo a los parámetros básicos del análisis de obras audiovisuales, considerando los mensajes icónicos como textos y productos de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada
A39	Conocimientos sobre teorías, métodos y problemas de la comunicación audiovisual y sus lenguajes que sirvan de soporte para su actividad, en función de los requerimientos fijados como conocimientos disciplinares y competencias profesionales
A41	Habilidad para exponer de forma adecuada los resultados de los trabajos académicos de manera oral o por medios audiovisuales o informáticos conforme a los cánones de las disciplinas de la comunicación
A44	Capacidad para percibir críticamente el nuevo paisaje visual y auditivo que ofrece el universo comunicativo que nos rodea, considerando los mensajes icónicos como fruto de una sociedad determinada, producto de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada
B7	Conciencia solidaria: respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, por los valores universales de educación, cultura, paz y justicia, y por los derechos humanos, la igualdad de oportunidades y la no discriminación de mujeres y personas con discapacidad
B8	Sensibilidad, respeto y necesidad de conservación del patrimonio cultural y audiovisual de Galicia y del mundo

Competencias de materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
Conocimiento del surgimiento y evolución histórica de los géneros en la historia de los medios audiovisuales	A1
Conocimiento de los procesos de construcción de la estructura narrativa, planificación y montaje de obras audiovisuales	A9
Capacidad para analizar los relatos audiovisuales, atendiendo a las características formales, estéticas y narrativas de cada género	A27
Conocimiento de las principales teorías y paradigmas del género	A39
Capacidad y habilidad para exponer de forma adecuada los diferentes géneros presentes en propuestas audiovisuales concretas	A41
Capacidad para reflexionar sobre la hibridez de los géneros	A44
Respeto solidario por los distintos géneros narrativos en producciones audiovisuales de otras culturas y de otros valores	B7
Fomento del respeto y sensibilidad por el patrimonio audiovisual	B8

Contenidos

Tema	
Bloque I. TEÓRICO.	Tema 1. Concepto y teorías de los géneros: 1.1 Origen y evolución. 1.2 Estudio de los principios paradigmas.
Bloque II. HISTÓRICO.	Tema 2. Contribuciones de los géneros a la historia del cine y de otros medios audiovisuales: 2.1 Nacimiento y evolución de los géneros. 2.2 Manifestaciones de los géneros en cada m.d.c. (Radio, TV, multimedia)
Bloque III. MODALIDADES Y TIPOLOGÍAS.	Tema 3. Los Géneros. Aproximación y reflexión: 3.1 Modalidades y tipologías de géneros. 3.2 Contenidos y aportaciones de cada género: Definición. Contexto. Visión histórica. Características formales-estéticas y narrativas de cada género.
Bloque IV. ANÁLISIS DE GÉNEROS.	Tema 4. Talleres: 4.1 Estudio de los diferentes géneros en propuestas fílmicas concretas. 4.2 Modelo de análisis: Visionado, exposición, análisis técnico-narrativo, comentario, reflexión de fragmentos (secuencias) de producciones audiovisuales.

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Sesión magistral	30	60	90
Seminarios	15	15	30
Pruebas de respuesta corta	2	14	16
Estudio de casos/análisis de situaciones	7	7	14

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

Metodologías

	Descripción
Sesión magistral	Clase teórica: Exposición de los contenidos teórico-conceptuales y metodológicos (con referencias y comentarios a ejemplos prácticos de obras cinematográficas y producciones audiovisuales)
Seminarios	Talleres de cine clásico: Visionado, análisis técnico-narrativo, exposición y reflexión de fragmentos (secuencias) de películas y producciones audiovisuales, con la asistencia y participación del alumnado

Atención personalizada

Metodologías Descripción

Seminarios	Seguimiento del aprendizaje del alumno/a. De manera voluntaria, se completará la atención (con carácter más personalizado) en las tutorías en el despacho.
------------	--

Evaluación

	Descripción	Calificación
Pruebas de respuesta corta	Prueba tipo examen escrito. Modelo de examen: una parte de teoría y, otra parte, de práctica con el análisis de los géneros en la obra cinematográfica y audiovisual.	80
Estudio de casos/análisis de situaciones	Análisis, comentario y exposición de fragmentos (secuencias) de películas y producciones audiovisuales	20

Otros comentarios sobre la Evaluación

Fuentes de información

ALTMAN, Rick,, **Los géneros cinematográficos**, Barcelona: Paidós,
AMORÓS, Anna y COMESAÑA, Patricia, **Producción cinematográfica gallega. Panorama y restudio de los efectos de la crisis. Nº 10: 433-458**, Revista Prisma Social ([http:// www.isdfundacion.org](http://www.isdfundacion.org)),
AMORÓS PONS, Anna, **Cine Gallego. Situación y tendencias en el S.XXI. En: Cronotopias: a renovação do audiovisual ibero-americano**, EDUFRN (Brasil),
AMORÓS, Anna e NOGUEIRA, Xosé (Eds.), **Xéneros Cinematográficos. Aproximacións e reflexións**, Santiago de Compostela: Servizo de Publicacións e Intercambio Científico USC /AGAG,
AMORÓS, Anna (Ed.), **Obradoiros de Cine Clásico**, Santiago de Compostela: Asociación Galega de Guionistas/Tórculo Edicións,
AMORÓS, Anna (Ed.), **Técnicas de escrita de guións audiovisuais**, Tórculo/Asociación Galega de Guionistas (AGAG),
GALÁN BLANCO, Eduardo, **Tarzán. Héroe de celuloide y papel**, T&B Editores,

HUESO, Ángel Luis, **Historia de los géneros cinematográficos**, Ariel,

PINEL, Vicent, **Los géneros cinematográficos: géneros, escuelas, movimientos y corrientes en cine.**, Ma non Troppo,

SÁNCHEZ, Jose Luis, **Historia del cine**, Alianza,

SANGRO COLÓN, Pedro, **La práctica del visionado cinematográfico**, Síntesis,

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA (CINE):

Amorós Pons, A. y Comesaña Comesaña, P., (2013) [El Cine de animación, transmisor de marcas y valores culturales]. En: Revista *Historia y Comunicación Social*, V18, pp.75-85. ISSN: 1137-0734. Indexada: ISI Web of Knowledge, SCOPUS. DOI: http://dx.doi.org/10.5209/rev_HICS.2013.v18.44227.

ANDREW, Dudley. (1992) *Las principales teorías cinematográficas*. Madrid: Rialp.

AUMONT, Jean (1990) *Análisis del film*. Barcelona: Paidós.

CAPARRÓS, Josep M. (1998) *La guerra de Vietnam, entre la historia y el cine*. Barcelona: Ariel.

GUBERN, Roman (1997) *Historia del cine*. Barcelona: Lumen.

NORMAN, B. (1992) *Las cien mejores películas de cine*. Barcelona: CEAC.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA (RADIO):

CEBRIÁN HERREROS, M. (1994) *Información radiofónica. Mediación técnica, tratamiento y programación*. Madrid: Síntesis.

GARCÍA GONZÁLEZ, A. (1998) *Producción publicitaria en la radio*. Vigo: SPuV.

MARTÍ MARTÍ, J.(1991) *Modelos de programación radiofónica*. Barcelona: Feed-back.

SCHULBERG, B. & GONZÁLEZ RUÍZ, A.C. (1992) *Publicidad radiofónica*. Madrid: McGraw Hill.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA (TV):

AMORÓS PONS, A. (2000) *Os telexornais nas grellas de programación (1957-1999): Técnicas ó programar*. Nº 1. Vigo: SPuV.

CEBRIÁN HERREROS, M.(1998) *Información televisiva. Mediaciones, contenidos, expresión y programación*. Madrid: Síntesis.

AMORÓS, A. & FONTÁN, Olga (2006) [Antecedentes, origen y evolución del concepto multimedia]. En: VV.AA. *Comunicação online*. Cadernos de Estudos Mediáticos Nº 5. Porto: Universidade Fernando Pessoa, pp. 33-46.

AMORÓS, A. & FONTÁN, Olga (2009) [El sector multimedia en Galicia: Origen, situación y perspectivas]. En: (OBS*) *Observatorio [OberCom]*. Lisboa. Nº 2, Vol. 3. En línea: <http://www.obs.obercom.pt/index.php/obs/article/viewArticle/223>

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

Guión, producción y realización de programas de ficción/P04G070V01602

Narrativa audiovisual/P04G070V01503

Teoría y técnica del documental/P04G070V01904

Crítica audiovisual/P04G070V01905

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Comunicación: Teorías de la imagen/P04G070V01105

Teoría y técnica cinematográfica/P04G070V01205

Teoría y técnica de la fotografía/P04G070V01106

DATOS IDENTIFICATIVOS**Empresa: Marketing de productos audiovisuales y multimedia**

Asignatura	Empresa: Marketing de productos audiovisuales y multimedia			
Código	P04G070V01401			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS 6	Seleccione FB	Curso 2	Cuatrimestre 2c
Lengua	Castellano			
Impartición	Gallego			
Departamento	Organización de empresas y marketing			
Coordinador/a	Dopico Parada, Ana Isabel			
Profesorado	Dopico Parada, Ana Isabel			
Correo-e	adopico@uvigo.es			
Web	http://http://www.csc.uvigo.es/index.php/comunicacion-audiovisual/guias-docentes			
Descripción general	El objetivo es sentar las bases conceptuales del marketing necesarias para el análisis del mercado y la comercialización de productos audiovisuales y multimedia.			

Competencias de titulación

Código	
A3	Conocimiento teórico-práctico de las estructuras organizativas en el campo de la comunicación visual y sonora, así como su evolución y gestión a lo largo del tiempo, incluyendo la tributación audiovisual. También comprende el conocimiento y la investigación de la naturaleza e interrelaciones entre los sujetos de la comunicación audiovisual: autores, instituciones, empresas, medios, soportes y receptores
A6	Conocimiento de la realidad político-social del mundo en la era de la comunicación global
A10	Conocimiento de las estrategias de comunicación persuasiva en los mercados audiovisuales
A15	Conocimientos básicos para situar la actividad audiovisual en un contexto de competencia local, nacional e internacional, destacando las técnicas comerciales, de promoción, venta y distribución de producciones audiovisuales, así como al fomento de la actividad emprendedora y del concepto de empresa como unidad básica de producción audiovisual
A28	Capacidad para la identificación de los procesos y técnicas implicadas en la dirección y gestión de empresas audiovisuales en su estructura industrial: producción, distribución y exhibición, así como de interpretar datos estadísticos del mercado audiovisual. En esta competencia se incluye la gestión y organización de los equipos humanos para la producción audiovisual existente
A41	Habilidad para exponer de forma adecuada los resultados de los trabajos académicos de manera oral o por medios audiovisuales o informáticos conforme a los cánones de las disciplinas de la comunicación
A45	Capacidad para asumir el liderazgo en proyectos que requieran recursos humanos y de cualquier otra naturaleza, gestionándolos eficientemente, asumiendo los principios de la responsabilidad social
B1	Capacidad de adaptación a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales
B2	Capacidad de trabajo en equipo y de comunicación de las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio, así como capacidad para integrarse en un proyecto común destinado a la obtención de resultados
B4	Toma de decisiones: capacidad para acertar al elegir en situaciones de incertidumbre, asumiendo responsabilidades
B7	Conciencia solidaria: respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, por los valores universales de educación, cultura, paz y justicia, y por los derechos humanos, la igualdad de oportunidades y la no discriminación de mujeres y personas con discapacidad
B8	Sensibilidad, respeto y necesidad de conservación del patrimonio cultural y audiovisual de Galicia y del mundo

Competencias de materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
Conocimiento teórico-práctico de las estructuras organizativas en el campo de la comunicación visual y sonora, así como su evolución y gestión a lo largo del tiempo, incluyendo la tributación audiovisual. También comprende el conocimiento y la investigación de la naturaleza e interrelaciones entre los sujetos de la comunicación audiovisual: autores, instituciones, empresas, medios, soportes y receptores	A3
Conocimiento de la realidad político-social del mundo en la era de la comunicación global	A6
Conocimiento de las estrategias de comunicación persuasiva en los mercados audiovisuales.	A10
Conocimientos básicos para situar la actividad audiovisual en un contexto de competencia local, nacional e internacional, destacando las técnicas comerciales, de promoción, venta y distribución de producciones audiovisuales, así como al fomento de la actividad emprendedora y del concepto de empresa como unidad básica de producción audiovisual	A15

Capacidad para la identificación de los procesos y técnicas implicadas en la dirección y gestión de empresas audiovisuales en su estructura industrial: producción, distribución y exhibición, así como de interpretar datos estadísticos del mercado audiovisual. En esta competencia se incluye la gestión y organización de los equipos humanos para la producción audiovisual existente	A28
Habilidad para exponer de forma adecuada los resultados de los trabajos académicos de manera oral o por medios audiovisuales o informáticos conforme a los cánones de las disciplinas de la comunicación	A41
Capacidad para asumir el liderazgo en proyectos que requieran recursos humanos y de cualquier otra naturaleza, gestionándolos eficientemente, asumiendo los principios de la responsabilidad social	A45
Capacidad de adaptación a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales	B1
Capacidad de trabajo en equipo y de comunicación de las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio, así como capacidad para integrarse en un proyecto común destinado a la obtención de resultados	B2
Toma de decisiones: capacidad para acertar al elegir en situaciones de incertidumbre, asumiendo responsabilidades	B4
Conciencia solidaria: respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, por los valores universales de educación, cultura, paz y justicia, y por los derechos humanos, la igualdad de oportunidades y la no discriminación de mujeres y personas con discapacidad	B7
Sensibilidad, respeto y necesidad de conservación del patrimonio cultural y audiovisual de Galicia y del mundo	B8

Contenidos

Tema	
1. INTRODUCCIÓN AL CONCEPTO DE MARKETING	1.1. Definición y conceptos básicos de marketing. 1.2. La gestión del marketing en la empresa. 1.3. La evolución de la función comercial. 1.4. Las extensiones del marketing. 1.5. El marketing relacional.
2. LA PLANIFICACIÓN ESTRATÉGICA.	2.1. La planificación estratégica de marketing. 2.2. El plan de marketing.
3. EL ENTORNO DE MARKETING Y LA INVESTIGACIÓN DE MERCADOS.	3.1. Definición del entorno de marketing. 3.2. La respuesta de la empresa al entorno. 3.3. Concepto, contenido y aplicaciones de la Investigación de Mercados. 3.4. El proceso de Investigación de Mercados.
4. EL MERCADO	4.1. El mercado. 4.2. La demanda. 4.3. El comportamiento del consumidor. 4.4. La segmentación de mercados.
5. EL PRODUCTO	5.1. El producto como variable de marketing. 5.2. La marca, el envase y la etiqueta. 5.3. El ciclo de vida del producto. 5.4. El posicionamiento do producto.
6. EL PRECIO.	6.1. El concepto del precio. 6.2. Métodos de fijación de precios. 6.3. Estrategias de precios.
7. LA DISTRIBUCIÓN COMERCIAL	7.1. Concepto de canal de distribución, papel y funciones de la distribución comercial. 7.2. Diseño de un canal de distribución. 7.3. Los intermediarios en el canal: mayoristas y minoristas. 7.4. Las singularidades del sector audiovisual.
8. LA COMUNICACIÓN COMERCIAL	8.1. El proceso de comunicación comercial. 8.2. El mix de comunicación: Publicidad, RR.PP, marketing directo, promoción de ventas y la venta personal.

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Sesión magistral	30	60	90
Resolución de problemas y/o ejercicios de forma autónoma	14	44	58
Pruebas de respuesta corta	2	0	2

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

Metodologías

Descripción

Sesión magistral	Exposición por parte del profesor de los contenidos sobre la materia objeto de estudio, bases teóricas y/o directrices de un trabajo, ejercicio o proyecto a desarrollar por el estudiante.
Resolución de problemas y/o ejercicios de forma autónoma	Pruebas que se ponen en marcha en las clases prácticas y son desarrollados de manera autónoma por el alumno fuera del aula. El alumno debe solucionar una serie de ejercicios en el tiempo y condiciones establecidas por el profesor.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Resolución de problemas y/o ejercicios de forma autónoma	Las tutorías serán comunicadas a principio de curso. En ellas el profesor, de forma individual o en grupos pequeños, atenderá las necesidades y consultas del alumnado relacionadas con el estudio y/o temas vinculados con la materia, proporcionándole orientación, apoyo y motivación en el proceso de aprendizaje. Asimismo se utilizará la plataforma FAITIC como mecanismo fundamental de apoyo a la docencia y de comunicación con el alumnado. Por ello, es imprescindible que todos los alumnos matriculados se den de alta lo antes posible en el sistema.

Evaluación

	Descripción	Calificación
Resolución de problemas y/o ejercicios de forma autónoma	Pruebas que se ponen en marcha en las clases prácticas y son desarrollados de manera autónoma por el alumno fuera del aula. El alumno debe solucionar una serie de ejercicios en el tiempo y condiciones establecidas por el profesor. La puntuación total de este epígrafe se repartirá entre la asistencia a clase y el número total de ejercicios que se planteen. Estos ejercicios deberán subirse a FAITIC y el plazo de entrega será determinado por el profesor. La asistencia a las prácticas es obligatoria por lo que para poder obtener la puntuación del trabajo un alumno debe asistir como mínimo al 80% de las sesiones. Cuando un alumno no asista a una o varias de estas prácticas por causa justificada y comprobable, tendrá opción de justificar dichas faltas con un documento acreditativo cuya admisión dependerá del docente. En ese caso el alumno podrá entregar los trabajos fuera de plazo. Tales documentos tendrán que ser entregados en la clase inmediatamente posterior a la falta.	30
Pruebas de respuesta corta	Se trata de un examen a final de curso orientado a la aplicación de los conceptos desarrollados en la asignatura. Es necesario alcanzar un aprobado en esta prueba para aprobar la asignatura.	70

Otros comentarios sobre la Evaluación

Esta materia se imparte en régimen PRESENCIAL por lo que los alumnos deben asistir a las sesiones teóricas y prácticas en el horario establecido por el centro. Esto supone que el único sistema de evaluación es el contemplado en esta guía.

El sistema de evaluación de la materia se apoya en dos elementos:

- Superación de la parte práctica, con la realización de las actividades programada, la asistencia a clases y la participación en las mismas. La calificación será de máximo 3 puntos y no podrá ser mejorada para la convocatoria de julio ya que proviene del trabajo desarrollado durante el curso.
- Superación de la parte teórica, mediante un examen escrito que se realizará en la fecha señalada por el centro. La puntuación máxima será de 7 puntos.

Los alumnos a los que les resulte imposible asistir a las clases prácticas deberán ponerse en contacto con el profesor durante la primera quincena de curso.

NOTA: Para aprobar la asignatura es necesario obtener al menos una calificación de 3,5 puntos en el examen de la parte teórica. En el caso de no superar esta calificación no se sumará al examen la calificación de las prácticas.

CONVOCATORIA DE JULIO / EXTRAORDINARIA

- La forma de evaluación en la segunda edición das actas (convocatoria de julio) es la misma que en la primera. Así la calificación de la parte práctica se conservará en todas las convocatorias de ese curso escolar.
- Si la materia no es superada en este curso académico, el alumno deberá cursarla nuevamente adaptándose a la guía docente que esté vigente en el curso académico en cuestión y, por lo tanto, no conservará ninguna de las calificaciones obtenidas en el presente curso.

Fuentes de información

ARMSTRONG,G; KOTLER, P. et. al., **Introducción al Marketing**, 3ª Edición. Prentice Hall.,
 KOTLER, P.; LANE KELLER, K.; CÁMARA, D. e MOLLÁ, A., **Dirección de Marketing**, 12ª Edición. Pearson- Prentice Hall.,

SANTESMASES, M., **Marketing, Conceptos y Estrategias.**, 5ª Edición. Pirámide.,
ESTEBAN, A Y OTROS, **Principios de marketing.**, 3ª Edición. ESIC.,
GONZÁLEZ, E. Y ALÉN, E., **Casos de dirección de marketing.**, Pearson/ Prentice Hall.,
ILDEFONSO, E. Y ABASCAL, E., **Fundamentos y técnicas de Investigación Comercial.**, 11ª Edición. ESIC.,
KOTLER. P y ARMSTRONG, G., **Principios de Marketing.**, Pearson/Prentice Hall.,
MONTERA; Mª. J.; ARAQUE, R.A Y GUTIERREZ, B., **Fundamentos de marketing. Ejercicios y soluciones.**, Mc Graw Hill.
Madrid.,
MUNUERA, J.L Y RODRIGUEZ, A.I., **Estrategias de marketing. Teoría y Casos.**, Pirámide. Madrid.,
STANTON, W.J., **Fundamentos de marketing.**, 14ª Edición. McGraw-Hill.,
VAZQUEZ CASIELLES, R. Y TRESPALACIOS J.A., **Marketing: Estrategias y Aplicaciones Sectoriales.**, 4ª edición. Civitas.,
SANTESMASES MESTRE, M.; MERINO, M.J.; SANCHEZ, J. Y PINTADO, T., **Fundamentos de marketing.**, Pirámide.,
PETER, J. PAUL Y OLSON, J., **Comportamiento del consumidor y estrategia de marketing.**, McGraw-Hill,
CUBILLO PINILLA, J.M; CERVIÑO FERNÁNDEZ, J., **Marketing sectorial**, ESIC,
MATAMOROS, DAVID, **Distribución y marketing cinematográfico**, Comunicación Activa,

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

Estrategias publicitarias y de relaciones públicas para productos audiovisuales/P04G070V01501

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Empresa: Fundamentos de organización y gestión empresarial/P04G190V01202

DATOS IDENTIFICATIVOS**Animación en entornos digitales y multimedia**

Asignatura	Animación en entornos digitales y multimedia			
Código	P04G070V01402			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	2	2c
Lengua	Castellano			
Impartición	Gallego			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Profesorado	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Correo-e	fortunatorf@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Una introducción a los métodos digitales de creación de imágenes animadas por ordenador			

Competencias de titulación

Código	
A4	Conocimiento del manejo de las técnicas y las tecnologías audiovisuales en función de sus capacidades expresivas
A9	Conocimiento, identificación y aplicación de recursos, elementos, métodos y procedimientos de los procesos de construcción y análisis de los relatos audiovisuales tanto lineales como no lineales
A22	Capacidad para la utilización de las técnicas y procesos en la organización y creación en las diversas fases de la construcción de la producción multimedia y materiales interactivos
A30	Capacidad para aplicar técnicas y procesos de creación y difusión en el campo del diseño gráfico y de los productos multimedia e hipermedia en sus diversas fases, desde una perspectiva teórica y práctica
A35	Capacidad para realizar la ordenación técnica de los materiales sonoros y visuales conforme a una idea utilizando las técnicas narrativas y tecnológicas necesarias para la elaboración, composición, acabado y masterización de diferentes productos audiovisuales y multimedia
A38	Capacidad para recrear el ambiente sonoro de una producción audiovisual o multimedia atendiendo a la intención del texto y de la narración mediante la utilización de banda sonora, efectos sonoros y soundtrack
A40	Habilidad para el uso adecuado de herramientas tecnológicas, especialmente informáticas, en las diferentes fases del proceso audiovisual para que los alumnos se expresen a través de imágenes o discursos audiovisuales con la calidad técnica imprescindible
A42	Capacidad para definir proyectos personales de creación innovadora que puedan contribuir al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o su interpretación
B2	Capacidad de trabajo en equipo y de comunicación de las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio, así como capacidad para integrarse en un proyecto común destinado a la obtención de resultados
B3	Capacidad para asumir riesgos: Capacidad para asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos
B4	Toma de decisiones: capacidad para acertar al elegir en situaciones de incertidumbre, asumiendo responsabilidades
B5	Práctica sistemática de autoevaluación crítica de resultados: valoración de la importancia de corregir y ajustar constantemente los errores cometidos en los procesos creativos u organizativos
B7	Conciencia solidaria: respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, por los valores universales de educación, cultura, paz y justicia, y por los derechos humanos, la igualdad de oportunidades y la no discriminación de mujeres y personas con discapacidad
B8	Sensibilidad, respeto y necesidad de conservación del patrimonio cultural y audiovisual de Galicia y del mundo

Competencias de materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
Conocimiento de los métodos de creación de imagen animada en sus facetas técnica y expresiva	A4
Ser capaz de identificar los recursos, elementos, métodos y procedimientos usados en la construcción de obras de animación	A9
Capacidad para la utilización de las técnicas y procesos en la organización y creación en las diversas fases de la construcción de obras de animación multimedia	A22
Capacidad para aplicar técnicas y procesos de creación en el campo del diseño gráfico y de los productos multimedia e hipermedia en sus diversas fases, desde una perspectiva teórica y práctica	A30

Capacidad para realizar la ordenación técnica de los materiales sonoros y visuales conforme a una idea utilizando las técnicas narrativas y tecnológicas necesarias para la elaboración, composición, acabado y masterización de una animación multimedia	A35	
Capacidad para recrear el ambiente sonoro de una producción multimedia atendiendo a la intención del texto y de la narración mediante la utilización de banda sonora, efectos sonoros y soundtrack	A38	
Habilidad para el uso adecuado de herramientas tecnológicas, especialmente informáticas, en las diferentes fases del proceso de creación de animaciones multimedia, para que los alumnos se expresen con la calidad técnica imprescindible	A40	
Capacidad para definir proyectos personales de creación innovadora que puedan contribuir al conocimiento o desarrollo del lenguaje de la animación o su interpretación	A42	
Adaptación a los cambios empresariales, capacidad de trabajar en equipo, de asumir riesgos, de tomar decisiones, de autocrítica y conciencia solidaria		B2 B3 B4 B5 B7 B8

Contenidos

Tema		
Tema 1- Concepto de imagen digital	1 - Información digital. Bit y Bytes 2 - Imagen digital. Características generales 3 - Formatos de imagen 4 - Imagen digital en mapa de bits e imagen digital vectorial 5 - Conceptos avanzados: máscaras y canales	
Tema 2 - Prehistoria del cine de animación	1- La linterna mágica 2 - Taumátropo, filoscopio, fenaquistiscopio, zootropo y praxinoscopio 3 - Pioneros del cine de animación 4 - Emile Cohl y la creación de los dibujos animados	
Tema 3 - Animación norteamericana	1 - Winsor McCay y otros pioneros 2 - Walt Disney 3 - Los dibujos animados de la Warner 4 - La animación norteamericana para adultos: Bakshi, Sellick 5 - Tim Burton 6 - La animación en 3D	
Tema 4 - La animación por stop-motion: Willis O'Brian y Ray Harryhausen	1 - Tipos de animación por stop-motion 2 - El stop-motion en el cine norteamericano 3 - Willis O'Brian 4 - King Kong 5 - Ray Harryhausen	
Tema 5 - Animación en los países de la Europa del este	1 - Animación en la República de Yugoslavia 2 - Animación en la Unión Soviética 3 - Alexandre Petrov 4 - Animación en Checoslovaquia 5 - Animación polaca 6 - Jiri Trnka y Jan Svankmajer	
Tema 6 - Anime japonés	1- Características del anime 2 - Osamu Tezuka 3 - Estudios Ghibli 3 - Isao Takahata 4 - Hayao Miyazaki 5 - Otros autores contemporáneos	
Tema 7 - Animación española	1 - características de la animación en España 2 - Pioneros 3 - La edad dorada de la animación en España 4 - Los estudios Moro 5 - Francisco Macián y Cruz Delgado 6- La animación en los años 90 7 - Animación en Galicia	
Tema 8 - Animación en Europa Occidental	1 - Animación en Gran Bretaña: Aardman 2- Animación francesa: Rene Laloux 3 - Animación italiana 4 - Otros países	
Tema 9 - Animación abstracta y experimental	1 - Vanguardias artísticas europeas 2 - El National Film Board de Canadá 3 - Norman McLaren	

Tema 10 - Animación contemporánea	1 - Animación en latinoamérica 2 - Animación en Internet 3 - Grandes festivales
Tema 11 - Principios generales de la animación	1 - Los principios básicos de la animación 3 - Características específicas del stop-motion 2 - Animación por rotoscopia 3 - Morphing
Tema 12 - Infografía	1 - Animación 3D 2 - Ray-Tracing 3 - Procesos de animación en 3D: Modelado, iluminación, Texturas, cámara, Render 4 - Efectos especiales por ordenador

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Sesión magistral	22	11	33
Prácticas en aulas de informática	22	22	44
Resolución de problemas y/o ejercicios de forma autónoma	0	30	30
Pruebas de respuesta corta	2	20	22
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	3	18	21

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

Metodologías

	Descripción
Sesión magistral	Exposición en clase de los contenidos teórico-prácticos de la materia, junto a los correspondientes ejemplos y debate sobre sus propiedades y características
Prácticas en aulas de informática	Propuesta y resolución de 10 actividades prácticas a lo largo del curso, que consistirán en ejercicios breves de animación. Se propondrán y realizarán en las clases prácticas, terminándose, si fuera preciso a lo largo de la siguiente semana
Resolución de problemas y/o ejercicios de forma autónoma	Se propondrá, a lo largo del curso, 1 trabajo de índole práctica, relacionado con el contenido de la materia: animación por stop-motion, animación de personajes, rotoscopia, elaboración de títulos de crédito de una película, etcétera

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Prácticas en aulas de informática	Durante las clases prácticas, se comentará a cada alumno, de forma individual, los resultados de la práctica anterior Los trabajos prácticos requieren una atención personalizada, que se prestará en horas de tutorías
Resolución de problemas y/o ejercicios de forma autónoma	Durante las clases prácticas, se comentará a cada alumno, de forma individual, los resultados de la práctica anterior Los trabajos prácticos requieren una atención personalizada, que se prestará en horas de tutorías

Evaluación

	Descripción	Calificación
Prácticas en aulas de informática	10 actividades prácticas sencillas, a realizar en clase de informática. Cada alumno, a través de la plataforma Fatic, dispondrá de 1 semana para completarla, si no lo hizo durante la clase Las actividades entregadas con retraso (máximo de 1 semana) se penalizarán con la mitad de la calificación. NO se tendrán en cuenta en este apartado las actividades entregadas fuera del plazo anterior (1 semana) El alumno que a través de estos trabajos demuestre una especial aptitud para el diseño y animación de personajes, podrá ver incrementada su calificación hasta un 10% adicional	20
Resolución de problemas y/o ejercicios de forma autónoma	El trabajo práctico de animación se califica con un 30% de la calificación total En la propuesta de trabajo se definirán los criterios de calificación	30

Pruebas de respuesta corta	Exámen, de respuestas cortas o tipo test, para comprobar los conocimientos que ha adquirido el alumno sobre los conceptos teóricos de la asignatura. Se podrá dividir en varias pruebas parciales, para distribuir el contenido, en consonancia con los criterios de evaluación continua	20
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	Prueba práctica de resolución de ejercicios similares a los efectuados en clase	30

Otros comentarios sobre la Evaluación

- 1 - Es obligatoria la asistencia a las clases de laboratorio de informática para poder entregar la actividad práctica correspondiente. Se admitirá, para cada alumno, un máximo de 3 ausencias, durante las cuales se podrá entregar la actividad aun faltando a la correspondiente clase. Por encima de ese número, se valorarán únicamente las actividades entregadas con asistencia
- 2 - Con el objeto de que, aún no asistiendo a las clases prácticas, un alumno pueda obtener la máxima calificación, todo estudiante podrá solicitar, si le beneficia, la anulación de su calificación de Prácticas en el Aula de Informática. En este caso, la Prueba Práctica tendrá un peso del 50% en la calificación final
- 3 - En la segunda edición de las actas (julio), la calificación se efectuará por el mismo procedimiento. No obstante, el alumno que no supere el exámen práctico podrá optar por la realización de un trabajo, igualmente de índole práctica. La calificación del último apartado, en este caso, será la nota media del exámen práctico de la primera convocatoria y del trabajo práctico de la 2ª
- 4 - Aún cuando solo contribuyen con un 50% global a la calificación final, una nota inferior a 4 en las pruebas de teoría o práctica (los 2 últimos apartados), significarán el suspenso en la materia en la correspondiente convocatoria. Se mantendrá, no obstante, la calificación de la parte aprobada para la edición de julio. En ningún caso se conservará ninguna calificación para años académicos posteriores

Fuentes de información

Chong, Andrew, **Animación digital**, Blume,
Wells, Paul; Quinn, Joanna; Mills, Lee, **Dibujo para Animación**, Blume,
Selby, Andrew, **La animación**, Blume,
Purves, Barry, **Stop motion**, Blume,
CAMARA, Sergi, **El dibujo animado**, Parramon ediciones, S.A,
SANCHEZ VALIENTE, Rodolfo, **Arte y técnica de la animación**, Ediciones de la flor, Buenos Aires,
BENDAZZI, Giannalberto, **Cartoons □ 110 años de cine de animación**, Editorial: Ocho y medio,
YEBENES, Pilar, **Cine de animación en España**, Ariel,
Chris Georgenes, Justin Putney, **Animación con Flash Profesional CS5**, Anaya Multimedia,
White, Tony, **Animación: del lápiz al píxel**, Omega,
Whitaker, Harold, **Animación: tiempos e intercalaciones**, Escuela de Cine y Video de Andoain,
Woodcock, Vincent, **Cómo crear personajes de animación**, Norma; Barcelona:,
Cotte, Olivier, **Los oscars de los Dibujos Animados**, Omega,
Gonzalez Monaj, Raúl, **Manual para la realización de storyboards**, UPV,
Finch, Christopher, **El arte de Walt Disney: de Mickey Mouse a Toy Story 3**, Lunweg,
Taylor, Richard, **Enciclopedia de tecnicas de animación**, Acanto,
Simón, Mark, **Producción independiente de animación en 2D: hacer y vender un cortometraje**, Editorial Donostiarra,
Costa, Jordi, **Películas clave del cine de animación**, Ma non troppo,
Tietjens, E., **Así se hacen películas de dibujos**, Parramón Ediciones,
Colls, Alex; Beccaria, Lola, **Tropa de trapo en el país donde siempre brilla el sol (DVD)**,
Cameselle, Roque, **El pequeño mago (DVD)**,
Burton, Tim, **Frankenweenie (DVD)**,
Lord, Peter, **Piratas (DVD)**,
Ruiz de Austri, Maite, **El Extraordinario Viaje de Lucius Dumb (DVD)**,
Folman, Ari, **The Congresh (DVD)**,
Miyazaki, Hayao, **El viento se levanta (DVD)**,
Urmeneta, Asisko; Elordi, Juanjo, **Gartxot (DVD)**,

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

Guión y diseño multimedia/P04G070V01901
Proyectos interactivos en nuevos medios: web/P04G070V01903
Videojuegos: Diseño y desarrollo/P04G070V01908

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Expresión sonora y estilos musicales/P04G070V01404

Gestión de proyectos audiovisuales e interactivos/P04G070V01405

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Comunicación: Tecnología de los medios audiovisuales/P04G070V01203

Técnicas de edición digital/P04G070V01304

DATOS IDENTIFICATIVOS**Documentación audiovisual**

Asignatura	Documentación audiovisual			
Código	P04G070V01403			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	2	2c
Lengua Impartición	Castelán			
Departamento	Psicoloxía evolutiva e comunicación			
Coordinador/a	García Machuca, Ricardo			
Profesorado	García Machuca, Ricardo			
Correo-e	ricardogm@uvigo.es			
Web				
Descrición general	O obxectivo principal desta materia é transmitirle ao alumno a importancia da Documentación no desenvolvemento da actividade dos profesionais da Comunicación, encádrese esta en o campo da Información, a Ficción ou a Persuasión. E ao mesmo tempo, proporcionarlles as técnicas documentais necesarias para o seu traballo futuro diario, coñecendo e manexando as fontes de información básicas que lles permitan contrastar datos e informacións. Todo iso no particular contexto informativo e tecnolóxico que representa Internet na actualidade.			

Competencias de titulación

Código	
A1	Coñecemento da historia e evolución da fotografía, cine, radio e televisión a través das súas propostas estéticas e industriais, ademais da súa relevancia social e cultural no tempo. Relacionar a evolución tecnolóxica e industrial coa 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
A2	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
A4	Coñecemento do uso das técnicas e as tecnoloxías audiovisuais en función das súas capacidades expresivas
A33	Capacidade para buscar, seleccionar e sistematizar calquera tipo de documento audiovisual nunha base de datos, así como a súa utilización en diferentes soportes audiovisuais utilizando métodos dixitais
A40	Habilidade para o uso adecuado de ferramentas tecnolóxicas, especialmente informáticas, nas diferentes fases do proceso audiovisual para que o alumnado se exprese a través de imaxes ou discursos audiovisuais coa calidade técnica imprescindible
B6	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

Competencias de materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
Capacidade de comprensión do papel do departamento de documentación nun medio audiovisual	A2
Capacidade de síntese, análise e resume da información	A2
Capacidade de valoración das diversas fontes informativas e da súa idoneidade de acordo ao tipo de formato, medio e mensaxe a transmitir	A4
Habilidade para comprender o proceso documental e a natureza e posibilidades de uso das linguaxes documentais	A2
Aptitude para coñecer as funcións da documentación informativa ao servizo do comunicador audiovisual	A2
Consultar as bases de datos documentais e desenvolver estratexias de busca de información eficientes	A33
Manexar distintos tipos de fontes de información para a elaboración de mensaxes informativas audiovisuais	A40
Familiarizarse coas ferramentas de recuperación de información de internet	A33
Coñecer a natureza e funcionamento das linguaxes e das técnicas documentais necesarias para o exercicio profesional nun medio de comunicación audiovisual	A1
Familiarizarse coas fontes primarias e secundarias de información	A2
Comprender a importancia da precisión á hora de seleccionar, analizar, resumir e documentar os textos escritos e audiovisuais con vistas á súa posterior recuperación	B6

Contidos	
Tema	
1. INTRODUCCIÓN Á DOCUMENTACIÓN	1.1. Concepto de Documentación 1.2. Síntese de antecedentes históricos 1.3. A Documentación informativa: concepto, desenvolvemento histórico e funcións
2. O PROCESO DOCUMENTAL	2.1. Introducción ao proceso documental 2.2. Fases da cadea documental aplicadas á Documentación informativa: 2.2.1. Entrada 2.2.2. Tratamento 2.2.3. Difusión / Recuperación
3. FONTES DE INFORMACIÓN DOCUMENTAL	3.1. Tipoloxía e valor informativo 3.2. Fontes de información primarias, secundarias e obras de referencia
4. RECUPERACIÓN DA INFORMACIÓN	4.1. Ferramentas de recuperación de información 4.2. Bases de datos: concepto e tipoloxía 4.3. Recuperación de información en Internet 4.3.1. Introducción 4.3.2. Servizos básicos da Rede 4.3.3. Ferramentas: directorios, motores e metabuscadores
5. DOCUMENTACIÓN ESPECIALIZADA PARA COMUNICADORES AUDIOVISUALES	5.1 Documentación para os medios audiovisuales 5.2.1. O documento audiovisual 5.2.2. Documentación en televisión 5.2.3. Servizos de documentación en radio e televisión 5.2 Documentación para a ficción

Planificación			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Actividades introductorias	1	1	2
Sesión maxistral	20	40	60
Prácticas en aulas de informática	22	0	22
Eventos docentes e/ou divulgativos	8	0	8
Resolución de problemas e/ou exercicios	6	0	6
Probas de tipo test	2	0	2

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

Metodoloxía docente	
	Descrición
Actividades introductorias	Presentación da asignatura e do perfil do docente. Explicación do desenvolvemento do curso, do temario e da bibliografía, así como dos obxectivos específicos da materia teórica e das prácticas.
Sesión maxistral	Desenvolvemento de cada un dos cinco temas e subtemas da materia a través da explicación teórica no aula.
Prácticas en aulas de informática	Posta en práctica no aula de informática dos coñecementos adquiridos de forma teórica, así como ampliación dos mesmos co uso das diversas fontes de documentación: 1. Consulta de bases de datos documentales: desenvolvemento de estratexias de procura de información. 2. Manexo de distintos tipos de fontes de información. 3. Recuperación de información en Internet: utilización de distintos directorios, buscadores e metabuscadores. 4. Análise documental de arquivos impresos, audiovisuales e electrónicos.
Eventos docentes e/ou divulgativos	Achegamento á realidade dos servizos de documentación nos medios audiovisuales a través da experiencia de destacados profesionais do campo da radio, a televisión, a produción videográfica e os principais medios de comunicación e unidades documentales.
Resolución de problemas e/ou exercicios	Realización en clase de informática de diversos exercicios que permitan tanto o afianzamento dos coñecementos adquiridos nas diferentes estratexias de procura documental, como a valoración das destrezas desenvolvidas polo alumno,

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición

Actividades introductorias	A presentación realízase de forma que cada alumno comprenda o significado da actividade desenvolvida e a posibilidade de resolver as súas dúbidas de forma directa e en público. As sesións magistrais prepáranse para que cada alumno reciba de forma homoxénea os coñecementos teóricos da materia, coa posibilidade de resolver as súas dúbidas en clase ou en titoría. Todas as prácticas realízanse co asesoramento xeral inicial e co seguimento e a atención persoal a cada alumno por parte do profesor á hora de desenvolver as mesmas e resolver as súas dúbidas. Os oito eventos programados están planificados para que cada profesional do medio de comunicación ou a unidade documental determinada, responda a todas as dúbidas que se lle susciten, de forma que cada un dos mesmos configúrase como unha titoría personalizada. A resolución dos exercicios suscitados, malia a súa condición de avaliación, contará co asesoramento persoal ao alumno por parte do docente.
Sesión maxistral	A presentación realízase de forma que cada alumno comprenda o significado da actividade desenvolvida e a posibilidade de resolver as súas dúbidas de forma directa e en público. As sesións magistrais prepáranse para que cada alumno reciba de forma homoxénea os coñecementos teóricos da materia, coa posibilidade de resolver as súas dúbidas en clase ou en titoría. Todas as prácticas realízanse co asesoramento xeral inicial e co seguimento e a atención persoal a cada alumno por parte do profesor á hora de desenvolver as mesmas e resolver as súas dúbidas. Os oito eventos programados están planificados para que cada profesional do medio de comunicación ou a unidade documental determinada, responda a todas as dúbidas que se lle susciten, de forma que cada un dos mesmos configúrase como unha titoría personalizada. A resolución dos exercicios suscitados, malia a súa condición de avaliación, contará co asesoramento persoal ao alumno por parte do docente.
Prácticas en aulas de informática	A presentación realízase de forma que cada alumno comprenda o significado da actividade desenvolvida e a posibilidade de resolver as súas dúbidas de forma directa e en público. As sesións magistrais prepáranse para que cada alumno reciba de forma homoxénea os coñecementos teóricos da materia, coa posibilidade de resolver as súas dúbidas en clase ou en titoría. Todas as prácticas realízanse co asesoramento xeral inicial e co seguimento e a atención persoal a cada alumno por parte do profesor á hora de desenvolver as mesmas e resolver as súas dúbidas. Os oito eventos programados están planificados para que cada profesional do medio de comunicación ou a unidade documental determinada, responda a todas as dúbidas que se lle susciten, de forma que cada un dos mesmos configúrase como unha titoría personalizada. A resolución dos exercicios suscitados, malia a súa condición de avaliación, contará co asesoramento persoal ao alumno por parte do docente.
Eventos docentes e/ou divulgativos	A presentación realízase de forma que cada alumno comprenda o significado da actividade desenvolvida e a posibilidade de resolver as súas dúbidas de forma directa e en público. As sesións magistrais prepáranse para que cada alumno reciba de forma homoxénea os coñecementos teóricos da materia, coa posibilidade de resolver as súas dúbidas en clase ou en titoría. Todas as prácticas realízanse co asesoramento xeral inicial e co seguimento e a atención persoal a cada alumno por parte do profesor á hora de desenvolver as mesmas e resolver as súas dúbidas. Os oito eventos programados están planificados para que cada profesional do medio de comunicación ou a unidade documental determinada, responda a todas as dúbidas que se lle susciten, de forma que cada un dos mesmos configúrase como unha titoría personalizada. A resolución dos exercicios suscitados, malia a súa condición de avaliación, contará co asesoramento persoal ao alumno por parte do docente.
Resolución de problemas e/ou exercicios	A presentación realízase de forma que cada alumno comprenda o significado da actividade desenvolvida e a posibilidade de resolver as súas dúbidas de forma directa e en público. As sesións magistrais prepáranse para que cada alumno reciba de forma homoxénea os coñecementos teóricos da materia, coa posibilidade de resolver as súas dúbidas en clase ou en titoría. Todas as prácticas realízanse co asesoramento xeral inicial e co seguimento e a atención persoal a cada alumno por parte do profesor á hora de desenvolver as mesmas e resolver as súas dúbidas. Os oito eventos programados están planificados para que cada profesional do medio de comunicación ou a unidade documental determinada, responda a todas as dúbidas que se lle susciten, de forma que cada un dos mesmos configúrase como unha titoría personalizada. A resolución dos exercicios suscitados, malia a súa condición de avaliación, contará co asesoramento persoal ao alumno por parte do docente.

Avaliación

	Descrición	Calificación
Prácticas en aulas de informática	As prácticas cualificaranse ata un máximo global de 2 puntos. A nota das prácticas sumarase á nota do exame teórico, sempre que esta non sexa inferior a 3 puntos.	20
Eventos docentes e/ou divulgativos	Os eventos docentes valoraránse en conxunto ca posibilidade de sumar 1 punto a nota práctica	10
Resolución de problemas e/ou exercicios	Tras a realización das prácticas farase un exercicio-examen global práctico final que se valorará hata 1 punto.	10
Probas de tipo test	Ao final do cuatrimestre haberá unha proba escrita tipo test sobre o temario da asignatura que valerá 6 puntos e na que as respostas erróneas puntúan negativo.	60
	Para acceder a este exame é necesario asistir a todas as clases prácticas da materia e realizado os traballos correspondentes.	

Otros comentarios sobre la Evaluación

Bibliografía. Fuentes de información

- GALDÓN LÓPEZ, GABRIEL, **Principios operativos de la documentación periodística**, 1989,
- GALDÓN LÓPEZ, GABRIEL (coord.), **Teoría y práctica de la documentación informativa**, 2002,
- LÓPEZ YEPES, ALFONSO, **Manual de documentación audiovisual**, 1ª ed. edición (10/1992).,
- MOREIRO, J.A. (coord.), **Manual de documentación informativa.**, 2000,
- ABADAL FALGUERAS, E, **Sistemas y servicios de información digital**, 2001,
- ADELINA CLAUSÓ GARCÍA, **Manual de análisis documental**, 2005,
- AGIRREAZALDEGUI, T, **El uso de la documentación audiovisual en los programas informativos diarios de televisión**, 1996,
- CALDERA SERRANO, Jorge; NUÑO MORAL, María Victoria, **Diseño de una base de datos de imágenes para televisión**, 2004,
- CEBRIÁN, Bernardino José, **Fuentes de consulta para la documentación informativa**, 1997,
- EAGLE, S. (ed.), **Information Sources for the press and broadcast media**, 1991,
- FUENTES PUJOL, M.E., **Servicio documental en la prensa diaria. Análisis y orientaciones**, 1984,
- FUENTES PUJOL, M.E., **Manual de documentación periodística**, 1995,
- FUENTES PUJOL, M.E., **Documentación y Periodismo**, 1997,
- GIMÉNEZ TOLEDO, Elea, **Manual de Documentación para comunicadores**, 2004,
- JOSÉ LÓPEZ YEPES, **La documentación como disciplina, Teoría e historia (2ª ed.)**, 1995,
- MALDONADO MARTÍNEZ, Ángeles (coord.), **La información especializada en Internet**, 2001,
- MARCOS RECIO, Juan Carlos, **La documentación electrónica en los medios de comunicación**, 1999,
- PAREJA, Víctor Manuel (coord.), **Guía de Internet para periodistas**, 2003,
-

Recomendaciones

DATOS IDENTIFICATIVOS**Expresión sonora y estilos musicales**

Asignatura	Expresión sonora y estilos musicales			
Código	P04G070V01404			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	2	2c
Lengua Impartición	Castellano			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a				
Profesorado	Pérez Feijoo, Paulino Emilio			
Correo-e				
Web				
Descripción general	Aproximación teórico práctica a los fundamentos técnicos y narrativos asociados al sonido como parte fundamental del mensaje audiovisual.			

Competencias de titulación

Código	
A1	Conocimiento de la historia y evolución de la fotografía, cine, radio y televisión a través de sus propuestas estéticas e industriales, además de su relevancia social y cultural a lo largo del tiempo. A su vez, relacionando la evolución tecnológica e industrial con el lenguaje audiovisual y teniendo en cuenta los conceptos teórico prácticos de las representaciones visuales y auditivas, los sistemas de comunicación y transmisión de conceptos y sus realidades, así como los valores simbólicos y culturales básicos que favorezcan una correcta interpretación y análisis de los signos o códigos de la imagen en toda su extensión
A4	Conocimiento del manejo de las técnicas y las tecnologías audiovisuales en función de sus capacidades expresivas
A11	Conocimiento teórico-práctico y aplicación de las tecnologías a los medios de comunicación audiovisuales (fotografía, radio, sonido, televisión, vídeo, cine, y soportes multimedia)
A14	Conocimiento de la planificación sonora y de las representaciones acústicas del espacio, así como los elementos constitutivos de diseño y la decoración sonora ([sound designer]). Estos conocimientos también abarcarán la relación entre los sonidos y las imágenes desde el punto de vista estético y narrativo en los diferentes soportes y tecnologías audiovisuales. También se incluyen los modelos psicológicos específicamente desarrollados para la comunicación sonora y la persuasión a través del sonido
A25	Capacidad para desarrollar mediciones vinculadas con las cantidades y calidades del sonido durante el proceso de construcción del audio, a partir del conocimiento teórico y práctico de los fundamentos científicos de la acústica
A35	Capacidad para realizar la ordenación técnica de los materiales sonoros y visuales conforme a una idea utilizando las técnicas narrativas y tecnológicas necesarias para la elaboración, composición, acabado y masterización de diferentes productos audiovisuales y multimedia
A37	Capacidad para grabar señales sonoras desde cualquier fuente sonora: acústica o electrónica; digital o analógica y de mezclar estos materiales con una intencionalidad determinada teniendo en cuenta los niveles, efectos y planos de la mezcla final masterizada
A38	Capacidad para recrear el ambiente sonoro de una producción audiovisual o multimedia atendiendo a la intención del texto y de la narración mediante la utilización de banda sonora, efectos sonoros y soundtrack
A40	Habilidad para el uso adecuado de herramientas tecnológicas, especialmente informáticas, en las diferentes fases del proceso audiovisual para que los alumnos se expresen a través de imágenes o discursos audiovisuales con la calidad técnica imprescindible
A41	Habilidad para exponer de forma adecuada los resultados de los trabajos académicos de manera oral o por medios audiovisuales o informáticos conforme a los cánones de las disciplinas de la comunicación
B1	Capacidad de adaptación a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales
B2	Capacidad de trabajo en equipo y de comunicación de las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio, así como capacidad para integrarse en un proyecto común destinado a la obtención de resultados
B3	Capacidad para asumir riesgos: Capacidad para asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos
B4	Toma de decisiones: capacidad para acertar al elegir en situaciones de incertidumbre, asumiendo responsabilidades
B5	Práctica sistemática de autoevaluación crítica de resultados: valoración de la importancia de corregir y ajustar constantemente los errores cometidos en los procesos creativos u organizativos
B6	Orden y método: habilidad para la organización y temporalización de las tareas, realizándolas de manera ordenada adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual
B7	Conciencia solidaria: respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, por los valores universales de educación, cultura, paz y justicia, y por los derechos humanos, la igualdad de oportunidades y la no discriminación de mujeres y personas con discapacidad
B8	Sensibilidad, respeto y necesidad de conservación del patrimonio cultural y audiovisual de Galicia y del mundo

Competencias de materia	
Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
Conocimiento de la historia y evolución de los elementos sonoros (voz, efectos y música) y su relación con otros elementos de la obra audiovisual	A1
Relacionar la evolución de los diferentes estilos musicales con las circunstancias socioculturales de cada etapa histórica	A1
Conocer los recursos de la voz y la música como medio expresivo	A4
Estructurar en un discurso audiovisual los diferentes elementos sonoros: voz, efectos sonoros y música. Dando a cada uno de ellos la importancia relativa en función de las necesidades expresivas	A4
Utilizar con criterio los recursos tecnológicos, como elementos al servicio de la expresión	A11
Conocimiento de la planificación sonora y de las representaciones acústicas del espacio, así como los elementos constitutivos de diseño y la decoración sonora (sound designer). Estos conocimientos también abarcarán la relación entre los sonidos y las imágenes desde el punto de vista estético y narrativo en los diferentes soportes y tecnologías audiovisuales. También se incluyen los modelos psicológicos específicamente desarrollados para la comunicación sonora y la persuasión a través del sonido	A14
Capacidad para desarrollar mediciones vinculadas con las cantidades y calidades del sonido durante el proceso de construcción del audio, a partir del conocimiento teórico y práctico de los fundamentos científicos de la acústica	A25
Capacidad para realizar la ordenación técnica de los materiales sonoros y visuales conforme a una idea utilizando las técnicas narrativas y tecnológicas necesarias para la elaboración, composición, acabado y masterización de diferentes productos audiovisuales	A35
Capacidad para grabar señales sonoras desde cualquier fuente sonora: acústica o electrónica; digital o analógica y de mezclar estos materiales con una intencionalidad determinada teniendo en cuenta los niveles, efectos y planos de la mezcla final masterizada	A37
Capacidad para recrear el ambiente sonoro de una producción audiovisual o multimedia atendiendo a la intención del texto y de la narración mediante la utilización de banda sonora, efectos sonoros y soundtrack	A38
Habilidad para el uso adecuado de herramientas tecnológicas, especialmente informáticas, en las diferentes fases del proceso audiovisual para que los alumnos se expresen a través de imágenes o discursos audiovisuales con la calidad técnica imprescindible	A40
Habilidad para exponer de forma adecuada los resultados de los trabajos académicos de manera oral o por medios audiovisuales o informáticos conforme a los cánones de las disciplinas de la comunicación	A41
Competencias transversales de la titulación: Adaptación a los cambios empresariales, capacidad de trabajar en equipo, de asumir riesgos, de tomar decisiones, de autocrítica y conciencia solidaria	B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7
Sensibilidad, respeto y necesidad de conservación del patrimonio cultural y audiovisual de Galicia y del mundo	B8

Contenidos

Tema	
Física del sonido	La onda sonora: Frecuencia y longitud de onda. Amplitud. Presión, potencia e intensidad sonoras Definición de decibelio Reflexión, refracción y difracción Valores medibles de las señales sonoras
Sonido y escucha	El oído. Descripción fisiológica del oído. Características del sonido: El mecanismo de la audición: Principio de igual sonoridad. Curvas de Fletcher y Mundson. Tono. Timbre. Nivel sonoro Enmascaramiento Percepción espacial mediante el sonido Espacio sonoro: punto de escucha Las tres escuchas: Escucha causal Escucha semántica Escucha reducida Audición binaural. Percepción espacial del sonido
Ampliación de micrófonos y equipos grabadores de audio	Micrófonos según sus características de construcción. Micrófonos según sus características direccionales. Técnica microfónica en radio: Un solo locutor. Programas de entrevistas y tertulias. Dramáticos en radio. Técnicas microfónicas en imagen: Informativos y programas de entrevistas. Programas de opinión y debates. Técnicas microfónicas para la audiencia. Dramáticos. Utilización de la jirafa en dramáticos. Técnicas multimicrófonos en dramáticos: micrófonos inalámbricos. Equipos registradores de audio: Equipos portátiles y equipos de estudio.

Introducción al audio digital y procesado de la señal de audio.	Diferencia entre audio analógico y digital. Principios fundamentales del audio digital. Procesado de las diferentes señales: Ecuilibración; procesado dinámico de la señal de audio; Efectos aplicados a la señal de audio. Localización de elementos sonoros en el espacio estéreo. Diferentes formatos de audio espacial: 3D; sonido envolvente. Mezcla y regrabación: Mezcla para radio: particularidades. Estaciones de trabajo digitales de Audio Elementos comunes a todas ellas. El audio en las estaciones digitales de edición de imagen
Creación de un diseño de sonido	Definición. Partes de que consta. Planificación de un montaje sonoro: del anterior a guión técnico. Estudio del guión. Adaptación a guión técnico
La voz	El mecanismo de la voz: Descripción fisiológica. Características acústicas. División de la voz humana según rango dinámico. La voz como elemento expresivo: Aspectos acústicos de la voz La prosodia : la melodía, el ritmo y la armonía de la palabra. Relación voz imagen: Sincronismo y asincronismo. Paralelismo y contrapunto. La voz sin imagen: el discurso radiofónico.
Registro de la voz	Grabación de la voz : Narración. Diálogos. Toma de diálogos durante la producción: En una pista. En multipista. El doblaje: Toma de sonido en sala.
Efectos de sonido	Definición: Sonido contextual. Sonido narrativo. Función de los efectos de sonido. Función de espacio. Función de lugar. Función de creación de ambiente. Tratamiento de los efectos de sonido durante la creación de una banda sonora Formas de sincronización de la imagen con los efectos de sonido. El silencio como elemento expresivo. Producción de efectos sonoros: Fuentes de efectos pregrabados : Librerías de sonido. Fuentes de sonido directo: Tomas directas de sonido. Recreación de sonido en estudio: Técnica Foley. Fuentes de sonido generados electrónicamente: Efectos de sonido sintetizados. Efectos de sonido generados por ordenador.
Estilos musicales	Elementos que caracterizan a un estilo musical: melodía, ritmo, armonía, timbre, textura Las formas musicales. La primera música escrita en occidente. El renacimiento. El Barroco. La época clásica. El Romanticismo. Músicas del siglo XX. El Jazz y sus derivados. Músicas del mundo
La música en el montaje sonoro. Ambientación musical	Tendencias de la música cinematográfica a lo largo de la historia: Los inicios La época clásica El jazz y el cine El rock y el cine Cine y sintetizadores La música culta y el cine. Criterios establecidos a lo largo de la historia del cine. La música en la banda sonora moderna. La función de la música como medio expresivo. Integración de la música con la imagen. La música y los demás elementos de la banda sonora. Defectos más comunes en la elección de música para un audiovisual. La música en la radio. Particularidades técnico artísticas de cada producción audiovisual: Informativos. Documentales. Deportes. Dramáticos. Dibujos animados. Particularidades de la radio

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Actividades introductorias	1	0	1
Sesión magistral	15	30	45
Trabajos tutelados	4	4	8
Talleres	18	0	18
Prácticas de laboratorio	15	21	36
Estudio de casos/análisis de situaciones	4	2	6
Seminarios	6	4	10
Estudio de casos/análisis de situaciones	2	12	14
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	1	9	10
Pruebas de tipo test	2	0	2

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

Metodologías

	Descripción
Actividades introductorias	Actividades encaminadas a tomar contacto y reunir información sobre el alumnado, así como a presentar la asignatura.

Sesión magistral	Consistirá en el estudio teórico de los conceptos clave, cuyo conocimiento y comprensión se hacen imprescindibles para la consecución de los objetivos que nos hemos marcado en esta asignatura. Hemos dividido la materia en 6 grandes bloques: En el primer bloque abordaremos los principios físicos del sonido y las particularidades de la escucha humana. En el segundo bloque nos ocuparemos del estudio de la voz como órgano generador de sonido y como instrumento transmisor de un mensaje. También estudiaremos los procedimientos para realizar, procesar y registrar correctamente una locución. En el tercer bloque estudiaremos las claves narrativas y expresivas de los efectos sonoros, además de la correcta manera de registrarlos, procesarlos y ubicarlos en una banda sonora. El cuarto bloque pretende abordar el estudio de los elementos que conforman un estilo musical y, de esta manera, a través de la evolución de aquellos a lo largo del tiempo, poder asociar una obra musical a una época y a un estilo. El quinto bloque es continuación del anterior y pretende esclarecer la aportación narrativa y expresiva que la música hace a la banda sonora. Estudiaremos, en este bloque, la relación de la música con los demás elementos de una banda sonora y expondremos los rudimentos de una grabación musical en estudio. El sexto bloque se puede considerar transversal ya que se irá desarrollando a lo largo de todo el curso. En él estudiaremos los aspectos funcionales de los equipos necesarios para la recogida, registro y procesado de audio.
Trabajos tutelados	Los alumnos realizarán el registro sonoro y de imagen, de un diálogo. Esta recogida se realizará en exteriores y en un espacio cerrado. Además realizarán la toma de sonido ambiente necesaria para crear la banda sonora de esta escena. Esta labor será realizada en grupo y de forma autónoma, pero siempre bajo la supervisión del profesor, que aportará las indicaciones necesarias para el correcto registro
Talleres	En taller pretendemos que los alumnos pongan en práctica los conceptos expuestos por el profesor en lo referente a los aspectos instrumentales de la materia. Esto se llevará a cabo mediante el procesado del audio recogido previamente, y de forma autónoma, por los alumnos. También se realizará la locución ante un micrófono y el registro sonoro de la misma.
Prácticas de laboratorio	Los alumnos realizarán la recreación de un espacio sonoro. Este trabajo se llevará a cabo en las estaciones digitales de procesado de audio con que cuenta la facultad.
Estudio de casos/análisis de situaciones	Se realizara el análisis de determinados fragmentos, representativos, de varias bandas sonoras. Mediante este estudio pondremos de manifiesto los aspectos expresivos narrativos y formales de cada uno de los elementos que las conforman
Seminarios	En seminario estudiaremos algunos ejemplos de las principales formas musicales y, con la ayuda de los equipos de procesado audiovisual de que dispone la facultad, trataremos de identificar los elementos que las conforman

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Talleres	Debido a la más que probable heterogeneidad de los alumnos, se hace necesario un seguimiento personalizado que se llevará a cabo durante la ejecución de los diferentes talleres, seminarios y prácticas de laboratorio que hemos planteado. Además se utilizarán las horas de tutoría y las herramientas que proporciona internet.
Seminarios	Debido a la más que probable heterogeneidad de los alumnos, se hace necesario un seguimiento personalizado que se llevará a cabo durante la ejecución de los diferentes talleres, seminarios y prácticas de laboratorio que hemos planteado. Además se utilizarán las horas de tutoría y las herramientas que proporciona internet.
Trabajos tutelados	Debido a la más que probable heterogeneidad de los alumnos, se hace necesario un seguimiento personalizado que se llevará a cabo durante la ejecución de los diferentes talleres, seminarios y prácticas de laboratorio que hemos planteado. Además se utilizarán las horas de tutoría y las herramientas que proporciona internet.
Prácticas de laboratorio	Debido a la más que probable heterogeneidad de los alumnos, se hace necesario un seguimiento personalizado que se llevará a cabo durante la ejecución de los diferentes talleres, seminarios y prácticas de laboratorio que hemos planteado. Además se utilizarán las horas de tutoría y las herramientas que proporciona internet.
Sesión magistral	Debido a la más que probable heterogeneidad de los alumnos, se hace necesario un seguimiento personalizado que se llevará a cabo durante la ejecución de los diferentes talleres, seminarios y prácticas de laboratorio que hemos planteado. Además se utilizarán las horas de tutoría y las herramientas que proporciona internet.
Estudio de casos/análisis de situaciones	Debido a la más que probable heterogeneidad de los alumnos, se hace necesario un seguimiento personalizado que se llevará a cabo durante la ejecución de los diferentes talleres, seminarios y prácticas de laboratorio que hemos planteado. Además se utilizarán las horas de tutoría y las herramientas que proporciona internet.

Evaluación

Descripción	Calificación
-------------	--------------

Estudio de casos/análisis de situaciones	Consistirá en la realización, por escrito, del análisis de varios fragmentos de eventos audiovisuales. Este análisis consistirá en la determinación de los aspectos narrativos, expresivos y funcionales de los mismos.	10
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	<p>Prueba 1: Preproducción, dirección y locución de un microprograma radiofónico. Se llevará a cabo en el locutorio de radio</p> <p>Prueba 2: Registro y postproducción de sonido de una secuencia cinematográfica, en la que se incluyen todos los elementos de una banda sonora: voz, efectos sonoros y música. Este trabajo será realizado en las estaciones de procesado de audio de la Facultad de ciencias Sociales y de la Comunicación de Pontevedra.</p> <p>Prueba 3: Trabajo audiovisual, en formato documental, referente a Estilo Musicales. Se valorará tanto la información como la calidad en la ejecución técnica de éste.</p> <p>Todas las tareas deben de alcanzar como mínimo una calificación de 5 sobre 10 para poder superar la totalidad de la materia.</p> <p>Tendrán una fecha improrrogable de entrega. Fuera de ésta, se considerará no entregado en esta convocatoria.</p> <p>Constituyen una excepción aquellas tareas cuya realización se vea impedida debido a imponderables de tipo funcional, o de paradas en la actividad docente por causas de fuerza mayor.</p> <p>En el caso de que no se supere la materia en la primera convocatoria, las tareas superadas serán válidas para la segunda convocatoria</p>	60
Pruebas de tipo test	Se realizarán dos pruebas teórico-prácticas durante el cuatrimestre en el que deberán superar las materias tratadas. La primera de estas pruebas tendrá lugar al mitad del cuatrimestre y la segunda al final	30

Otros comentarios sobre la Evaluación

Los trabajos tendrán un orden de ejecución y se irán realizando a medida que avance el curso. El orden será el siguiente:

- 1º trabajo individual en radio
- 2º trabajo en grupo en radio
- 3º trabajo individual en estación de procesado de audio
- 4º trabajo audiovisual sobre estilos musicales
- 5º estudio de casos audiovisuales

Será necesario realizar todos los trabajos para superar la asignatura,

Será imprescindible aprobar el trabajo sobre Estilos musicales y el análisis de casos audiovisuales para superar la asignatura

Los trabajos tendrán una fecha improrrogable de entrega. Fuera de ésta, se considerarán no entregados en esta convocatoria y quedarán para la siguiente.

Serán excepciones, aquellos trabajos cuya realización se vea impedida debido a imponderables de tipo funcional, o de paradas en la actividad docente por causas de fuerza mayor.

En caso de enfermedad del alumno u otras circunstancias similares, se estudiará cada caso y se tomarán las decisiones que corresponda en cada circunstancia.

En cualquier caso los trabajos realizados se valorarán y, su calificación en caso de ser positiva, se mantendrá para la segunda convocatoria aunque la asignatura no haya sido superada en su totalidad.

Fuentes de información

ALTEN, S.: [El manual del audio en los medios de comunicación] . Andoain, Escuela de cine y video, 1994

RECUERO LÓPEZ, M.: [Técnicas de grabación sonora I y II]. IORTV

CHION MICHEL : [La audiovisión] .Ed Paidós.

BENNET ROY: [Investigando los estilos musicales]. ED.AKAL

GERTRUDISBARRIO MANUEL. [Música narración y medios audiovisuales. Ed Laberinto.

RODERO ANTÓN Emma [Locución radiofónica]

ALCALDE JESÚS [Música y comunicación : puntos de encuentro básicos

LABRADA JERÓNIMO [El Sentido del sonido : la expresión sonora en el medio audiovisual] Publicación Barcelona : Alba, 2009

www.Digidesign.com

/www.rtve.es/radio/radioclasica/

RODRIGUEZ ANGEL: [La dimensión sonora del lenguaje audiovisual]. Ed Paidós.

LAURENTE JULLIER [El Sonido en el cine : imagen y sonido - un matrimonio de conveniencia, puesta en escena-sonorización, la revolución digital]

COPLAND AARÓN: [Como escuchar la música]. Ed Fondo de cultura económica

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

Guión, producción y realización de programas de ficción/P04G070V01602

Guión, producción y realización para televisión/P04G070V01502

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Animación en entornos digitales y multimedia/P04G070V01402

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Comunicación radiofónica/P04G070V01202

Comunicación: Tecnología de los medios audiovisuales/P04G070V01203

DATOS IDENTIFICATIVOS**Gestión de proyectos audiovisuales e interactivos**

Asignatura	Gestión de proyectos audiovisuales e interactivos			
Código	P04G070V01405			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	2	2c
Lengua Impartición	Castellano			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Legeren Lago, Beatriz			
Profesorado	Legeren Lago, Beatriz			
Correo-e	blegeren@uvigo.es			
Web				
Descripción general	<p>Desde sus inicios, la multimedia, se asoció con juegos, entretenimiento, ocio en general. Siempre suponiendo una alto coste para los usuarios. Hoy en día y gracias a los avances de la tecnología, la multimedia abre su campo para adaptarse a la vida diaria de todas las empresas, no sólo como un elemento diferenciador, sino útil y generador de beneficios.</p> <p>Los nuevos medios y los contenidos para nuevos medios están restando audiencia a los medios convencionales, la gente joven, puede decidir donde pasar su tiempo libre viendo la tele o navegando en la red. Pero diseñar contenidos para los nuevos medios, es más complejo que para los medios tradicionales. Ya que la audiencia se convierte en usuario y a través de su conexión puede demandar mas contenidos, a diferentes horas y con diferentes características</p> <p>La forma de consumo de los productos audiovisuales están cambiando, como cambia la forma de producirlo y es desde las facultades de comunicación donde los alumnos deben familiarizarse con los nuevos medios para que sean sus aliados a la hora de preparar su productos audiovisuales.</p>			

Competencias de titulación

Código	
A2	Conocimiento y aplicación de las técnicas y procesos de producción y difusión audiovisuales en sus diversas fases, desde el punto de vista de la organización y gestión de los recursos técnicos, humanos y presupuestarios en sus diversos soportes (cine, TV, vídeo, multimedia, etc.), hasta su comercialización
A9	Conocimiento, identificación y aplicación de recursos, elementos, métodos y procedimientos de los procesos de construcción y análisis de los relatos audiovisuales tanto lineales como no lineales
A22	Capacidad para la utilización de las técnicas y procesos en la organización y creación en las diversas fases de la construcción de la producción multimedia y materiales interactivos
A23	Capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen mediante las nuevas tecnologías de la información
A26	Capacidad para escribir con fluidez, textos, escaletas o guiones en los campos de la ficción cinematográfica, televisiva, videográfica, radiofónica o multimedia
A28	Capacidad para la identificación de los procesos y técnicas implicadas en la dirección y gestión de empresas audiovisuales en su estructura industrial: producción, distribución y exhibición, así como de interpretar datos estadísticos del mercado audiovisual. En esta competencia se incluye la gestión y organización de los equipos humanos para la producción audiovisual existente
A32	Capacidad para aplicar técnicas y procesos de producción en la organización de eventos culturales, mediante la planificación de los recursos humanos y técnicos implicados, ajustándose a un presupuesto previo
A35	Capacidad para realizar la ordenación técnica de los materiales sonoros y visuales conforme a una idea utilizando las técnicas narrativas y tecnológicas necesarias para la elaboración, composición, acabado y masterización de diferentes productos audiovisuales y multimedia
A41	Habilidad para exponer de forma adecuada los resultados de los trabajos académicos de manera oral o por medios audiovisuales o informáticos conforme a los cánones de las disciplinas de la comunicación
A42	Capacidad para definir proyectos personales de creación innovadora que puedan contribuir al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o su interpretación
A43	Capacidad para incorporarse y adaptarse a un equipo audiovisual profesional, haciendo compatibles e incluso sinérgicos sus propios intereses particulares y los del proyecto colectivo en el que se ha incorporado

A44	Capacidad para percibir críticamente el nuevo paisaje visual y auditivo que ofrece el universo comunicativo que nos rodea, considerando los mensajes icónicos como fruto de una sociedad determinada, producto de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada
A45	Capacidad para asumir el liderazgo en proyectos que requieran recursos humanos y de cualquier otra naturaleza, gestionándolos eficientemente, asumiendo los principios de la responsabilidad social
B2	Capacidad de trabajo en equipo y de comunicación de las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio, así como capacidad para integrarse en un proyecto común destinado a la obtención de resultados
B6	Orden y método: habilidad para la organización y temporalización de las tareas, realizándolas de manera ordenada adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual
B8	Sensibilidad, respeto y necesidad de conservación del patrimonio cultural y audiovisual de Galicia y del mundo

Competencias de materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje	
1. Conocimientos básicos de los procedimientos de gestión de proyectos audiovisuales e interactivos.	A2 A9 A22 A23	B2 B6
2. Conocimientos básicos sobre las diferencias entre un proyecto audiovisual y uno interactivo.	A22 A44	B8
3. Conocimientos del vocabulario y terminología empleada en la gestión de proyectos Conocimientos sobre el equipo necesario para desarrollar proyectos interactivos. Así como conocimiento sobre los perfiles profesionales necesarios para formar parte de un equipo en el desarrollo de un proyecto interactivo	A22 A32 A35	B2
4. Capacidad para diseñar proyectos interactivos personales y en grupo, aplicando las fases necesarias para el creación de los mismos (Diagrama de navegación, estructuras de pantallas, bocetos de interface)	A26 A42 A43	B6
5. Aplicar los diferentes modelos de negocio existentes en la actualidad para crear productos interactivos rentables.	A28 A45	
6. Orden y método: habilidad para la organización y temporalización de las tareas, realizándolas de manera ordenada adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual	A32	B6
7. Capacidad para escribir con fluidez, textos, escaletas o guiones en los campos de la ficción cinematográfica, televisiva, videográfica, radiofónica o multimedia. Así como la Habilidad para exponer de forma adecuada los resultados de los trabajos académicos	A26 A41	

Contenidos

Tema	
Tema 1.- Interactividad. Interacción. Tecnología	<input type="checkbox"/> Cambio en la autoría. <input type="checkbox"/> Un poco de tecnología
Tema 2.- Narración Interactiva	<input type="checkbox"/> Un cambio en el concepto de la autoría. <input type="checkbox"/> De contar historias a crear experiencias
Tema 3.- Concepción de una aplicación Interactiva <input type="checkbox"/> DISEÑO	Diseño de la Información Diseño de la Interacción Diseño de la Presentación
Tema 4.- Como se hace un proyecto interactivo-DESARROLLO	<input type="checkbox"/> Quien, Como, Cuando y Con qué
Tema 5.- Proyectos Interactivos de Información	Proyectos de empresas
Tema 6.- Proyectos Interactivos de entretenimiento	Videojuegos

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Presentaciones/exposiciones	8	8	16
Prácticas en aulas de informática	16	32	48
Debates	4	4	8
Sesión magistral	15	15	30
Pruebas de respuesta corta	2	4	6
Trabajos y proyectos	2	40	42

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

Metodologías

Descripción

Presentaciones/exposiciones Se invitará a profesionales para que puedan compartir con el alumno su experiencia.

Prácticas en aulas de informática	Los alumnos deberán realizar trabajos en el aula de informática y aprender el manejo de herramientas para el diseño y la gestión de proyectos
Debates	Se organizarán debates relacionados con temas de actualidad que se encuentren en la prensa
Sesión magistral	Exposición de los distintos temas de la materia.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Prácticas en aulas de informática	El docente estará a disposición de los alumnos, tanto en las horas de clase, como en las horas de tutoría. Además de atenderlo a través de la plataforma EDMODO y de email
Pruebas	Descripción
Trabajos y proyectos	El docente estará a disposición de los alumnos, tanto en las horas de clase, como en las horas de tutoría. Además de atenderlo a través de la plataforma EDMODO y de email

Evaluación

	Descripción	Calificación
Pruebas de respuesta corta	El examen consistirá en pruebas de respuesta corta a elegir entre varias.	50
Trabajos y proyectos	A lo largo del curso se realizarán distintos trabajos:	50

1.- Diseño de un producto de entretenimiento en grupo.

2.- Diseño y preparación de un proyecto Interactivo de Entretenimiento para su presentación en público

3.- Pequeños trabajos que se le irán solicitando en en las clases prácticas para aprender a manejar los programas

Otros comentarios sobre la Evaluación

El alumno deberá aprobar las dos partes de la materia de forma independiente.

Se valorará la asistencia a clase, así como la participación del alumno en todas las actividades que se planteen.

Fuentes 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,

Klopper, E and Haas, J, **The More We Know. NBC News, Educational Innovation, and Learning from Failure.**, MIT Press. USA,

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,
Macluhan, M, **Understanding Media**, Routledge Classics,

Algunas webs de referencia

1 - Información, Legislación, Ayudas

<http://www.observatoriotic.org/> - Observatorio de las Tecnologías de la Información de Galicia.

<http://www.eib.org/> - Banco europeo de inversiones.

<http://www.obs.coe.int/> - Observatorio Europeo del Audiovisual

<http://www.eito.com/start.html> - Observatorio Europeo de las tecnologías de la información.

<http://www.axenciaaudiovisualgalega.org/public/index.php> - Agencia Audiovisual de Galicia.

2 - Comercio Electrónico

<http://www.e-negociogalicia.com/> - Centro de competencias para el comercio electrónico en Galicia

3 - Asociaciones Sectoriales

<http://www.clusteraudiovisualgalego.com/> - Cluster del Audiovisual Gallego

<http://www.agapi.org> - Asociación Gallega de Productoras independientes

<http://www.eganet.org> - Empresas dedicadas a internet y a las nuevas tecnologías en Galicia

<http://www.adese.es> - Asociación de Editores y Distribuidores de Software de España

<http://www.sii.net/> - Asociación de industrias de la Información y del Software. Principal asociación del mundo para el mercado de del software y el contenidos de las industrias digitales.

<http://www.womeningamesinternational.org/index.html> - Asociación de Mujeres que trabajan en al industria del Videojuego.

4 - Consultoras

<http://www.screendigest.com> - La mayor cconsultora del mundo especializada en estudios e investigación para el sector audiovisual

<http://www.forrester.com> - Consultora Forrester Research, Inc. especializada en la investigación de las tecnologías de la información y su implantación en el mercado global.

<http://www.e-consultancy.com/> - E-Consultancy, consultora especializada en el información, formación y organización de eventos relacionados con el marketing on-line y el e-commerce.

5 - Tecnología

<http://www.opentv.com> - Pagina web de la compañía Open Tv que desarrolla el software líder en el mercado de la televisión interactiva

6 - Revistas

<http://www.variety.com> - Versión electrónica de la revista Variety, dedicada al mundo del espectáculo, especialmente cine

www.meristation.com - Pagina web de la revista digital especializada en Videojuegos Meristation

www.gamasutra.com - Pagina web de la revista digital especializada en videojuegos

7 - Empresas

www.sony.com - Página web de Sony

www.microsoft.com - Página web de Microsoft

www.ea.com - Pagina web de Electronic Art. Editora / desarrolladora de Videojuegos.

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

Guión y diseño multimedia/P04G070V01901

Proyectos interactivos en nuevos medios: web/P04G070V01903

Videojuegos: Diseño y desarrollo/P04G070V01908

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Empresa: Dirección y gestión de empresas audiovisuales/P04G070V01302

Empresa: Marketing de productos audiovisuales y multimedia/P04G070V01401

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Sociología: Sociología del cambio social y cultural/P04G070V01104
