



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 4

Código	Nombre	Cuatrimestre	Cr.totales
P04G070V01701	Dirección artística y escénica	1c	6
P04G070V01702	Postproducción audiovisual	1c	6
P04G070V01703	Propaganda en medios audiovisuales	1c	6
P04G070V01905	Crítica audiovisual	1c	6
P04G070V01906	Guión, producción y realización para programas de entretenimiento	1c	6
P04G070V01907	Proyectos interactivos en nuevos medios: telefonía móvil y TDT	1c	6
P04G070V01908	Videojuegos: Diseño y desarrollo	1c	6
P04G070V01909	Producción y realización en nuevos formatos	2c	6
P04G070V01910	Redes audiovisuales en internet	2c	6
P04G070V01911	Taller de prácticas profesionales	2c	12
P04G070V01982	Prácticas externas	2c	12
P04G070V01991	Trabajo de Fin de Grado	2c	12

DATOS IDENTIFICATIVOS**Dirección artística e escénica**

Asignatura	Dirección artística e escénica			
Código	P04G070V01701			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	4	1c
Lengua Impartición	Galego			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Fernández Pérez, Rosa Maríana			
Profesorado	Fernández Fernández, Miguel Angel Fernández Pérez, Rosa Maríana			
Correo-e	marianacarbballal@hotmail.com			
Web				
Descrición general				

Competencias

Código	
A4	Que os estudantes poidan transmitir información, ideas, problemas e solución a un público tanto especializado coma non especializado.
C2	Coñecemento da relación existente entre a evolución tecnolóxica e industrial e a linguaxe audiovisual, tendo en conta os conceptos teórico prácticos das representacións visuais e auditivas, os sistemas de comunicación e transmisión de conceptos e as súas realidades, así como os valores simbólicos e culturais básicos que favorezan unha correcta interpretación e análise dos signos ou códigos da imaxe en toda a súa extensión.
C11	Coñecemento da imaxe espacial e das representacións icónicas no espazo, tanto na imaxe fixa como audiovisual, así como os elementos constitutivos da dirección artística. Estes coñecementos tamén envolven as relacións entre imaxes e sons desde o punto de vista estético e narrativo nos diferentes soportes e tecnoloxías audiovisuais.
C12	Coñecemento da planificación sonora e das representacións acústicas do espazo, así como os elementos constitutivos de deseño e a decoración sonora ([sound designer]) Estes coñecementos tamén envolverán a relación entre os sons e as imaxes desde o punto de vista estético e narrativo nos diferentes soportes e tecnoloxías audiovisuais. Tamén se inclúen os modelos psicolóxicos especificamente desenvolvidos para a comunicación sonora e a persuasión a través do son.
C14	Capacidade para crear e dirixir a posta en escena integral de producións audiovisuais cinematográficas e videográficas, responsabilizándose da posprodución, dirección de actores e axustándose ao guión, plan de traballo e orzamento previo.
C16	Capacidade e utilización das técnicas e procesos na organización da produción fotográfica, así como as técnicas e procesos de creación no campo da imaxe fixa en xeral tanto en entornos analóxicos como dixitais.
C33	Capacidade para asumir o liderado en proxectos que requiran recursos humanos e de calquera outra natureza, xeríndoos eficientemente, asumindo os principios da responsabilidade social.
D2	Capacidade de traballo en equipo e de comunicación das propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio, así como capacidade para integrarse nun proxecto común encamiñado á obtención de resultados
D3	Capacidade para asumir riscos expresivos e temáticos, aplicando solucións e puntos de vista persoais no desenvolvemento dos proxectos.
D6	Orde e método: habilidade para a organización e temporalización das tarefas, realizándoas de xeito ordenado adoptando con lóxica as decisións prioritarias nos diferentes procesos de produción audiovisual
D7	Conciencia solidaria: respecto solidario polas diferentes persoas e pobos do planeta, polos valores universais de educación, cultura, paz e xustiza, e polos dereitos humanos, a igualdade de oportunidades e a non discriminación de mulleres e persoas con discapacidade
D8	Sensibilidade, respecto e necesidade de conservación do patrimonio cultural e audiovisual de Galicia e do mundo

Resultados de aprendizaxe

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
1. Coñecemento do proceso de produción dunha obra audiovisual	C2
2. Aplicar técnicas en función das súas capacidades expresivas	A4
3. Identificar e definir os elementos visuais constitutivos da dirección artística	C11
4. Coñecemento dos elementos sonoros constitutivos do deseño e decoración sonora	C12
7. Crear e aplicar un deseño escenográfico da posta en escena (coreografía, interpretación, dramaturgia) dunha obra audiovisual	C14

5. Capacidade e habilidade para planificar os recursos (técnicos e humanos) nas diversas fases da produción dun relato audiovisual	C16
8. Demostrar capacidade para incorporarse e adaptarse a un equipo de traballo colectivo	C33
9. Respetar os diferentes deseños estéticos presentes na posta en escena que han ir configurando, a través dos tempos e as culturas, o universo audiovisual actual	D2 D3 D6 D7 D8

Contidos

Tema

Os bloques nos que está dividida a materia teñen en conta a dimensión eminentemente práctica da 1- Contextualización e marco histórico da Dirección Escénica mesma.

CAPITULO 1 - DIRECCION ESCENICA

- 2- A realidade actoral.
- 3- Descubrimento e aproximación.
- 4- Metodoloxías e ferramentas da Dirección Escénica.
- 5- Interpretación actoral no Teatro, no Cine e na Tv.
- 6- Análise activa.
- 7- Propostas de Dirección. Dirección de secuencias.

CAPITULO 2: DIRECCION ARTISTICA

- 1 Coñecer o papel da dirección artística na industria cinematográfica.
- 2 Coñecer a evolución e o desenvolvemento da dirección artística a través da Historia do Cine.
- 3 Coñecer as singularidades e a situación da dirección artística no cine norteamericano, no cine europeo, no cine español e no cine galego.
- 4 Entender a dirección artística relativa ao pasado histórico, as diferentes perspectivas e a importancia da Documentación.
- 5 Entender a dirección artística relativa ao futuro, as diferentes perspectivas e a importancia da Documentación.
- 6 Coñecer a realidades dos decorados á marxe do Estudio, realizados en exteriores, a súa complexidade e a súa singularidade.

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Saídas de estudo/prácticas de campo	0	10	10
Presentacións/exposicións	0	12	12
Sesión maxistral	30	14	44
Presentacións/exposicións	0	15	15
Sesión maxistral	0	15	15
Estudo de casos/análises de situacións	30	20	50
Resolución de problemas e/ou exercicios	0	2	2
Traballos e proxectos	0	2	2

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Saídas de estudo/prácticas de campo	Actividades de aplicación dos coñecementos a situacións concretas e de adquisición de habilidades básicas e procedimentais relacionadas coa materia obxecto de estudo. Desenvólvense en espazos non académicos exteriores. Entre elas pódense citar prácticas de campo, visitas a eventos, centros de investigación, empresas, institucións... de interese académico-profesional para o alumno.
Presentacións/exposicións	Exposición por parte do alumnado ante o docente e/ou un grupo de estudantes dun tema sobre contidos da materia ou dos resultados dun traballo, exercicio, proxecto... Pódense levar a cabo de maneira individual ou en grupo.

Sesión maxistral	Exposición por parte do profesor dos contidos sobre a materia obxecto de estudo, bases teóricas e/ou directrices dun traballo, exercicio ou proxecto a desenvolver polo estudante
Presentacións/exposicións	Exposición por parte do alumnado ante o docente e/ou un grupo de estudantes dun tema sobre contidos da materia ou dos resultados dun traballo, exercicio, proxecto... Pódese levar a cabo de maneira individual ou en grupo.
Sesión maxistral	Exposición por parte do profesor dos contidos sobre a materia obxecto de estudo, bases teóricas e/ou directrices dun traballo, exercicio ou proxecto a desenvolver polo estudante.
Estudo de casos/análises de situacións	Análise dun feito, problema ou suceso real coa finalidade de coñecelo, interpretalo, resolvelo, xerar hipóteses, contrastar datos, reflexionar, completar coñecementos, diagnosticalo e adestrarse en procedementos alternativos de solución.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Presentacións/exposicións	Actividade académica desenvolvida polo profesorado, individual ou en pequeno grupo, que ten como finalidade atender as necesidades e consultas do alumnado relacionadas co estudo e/ou temas vinculados coa materia, proporcionándolle orientación, apoio e motivación no proceso de aprendizaxe. Esta actividade pode desenvolverse de forma presencial (directamente na aula e nos momentos que o profesor ten asignados a titorías de despacho) ou de forma non presencial (a través do correo electrónico ou do campus virtual).
Presentacións/exposicións	Actividade académica desenvolvida polo profesorado, individual ou en pequeno grupo, que ten como finalidade atender as necesidades e consultas do alumnado relacionadas co estudo e/ou temas vinculados coa materia, proporcionándolle orientación, apoio e motivación no proceso de aprendizaxe. Esta actividade pode desenvolverse de forma presencial (directamente na aula e nos momentos que o profesor ten asignados a titorías de despacho) ou de forma non presencial (a través do correo electrónico ou do campus virtual).
Pruebas	Descrición
Resolución de problemas e/ou exercicios	Actividade académica desenvolvida polo profesorado, individual ou en pequeno grupo, que ten como finalidade atender as necesidades e consultas do alumnado relacionadas co estudo e/ou temas vinculados coa materia, proporcionándolle orientación, apoio e motivación no proceso de aprendizaxe. Esta actividade pode desenvolverse de forma presencial (directamente na aula e nos momentos que o profesor ten asignados a titorías de despacho) ou de forma non presencial (a través do correo electrónico ou do campus virtual).

Avaliación

	Descrición	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Resolución de problemas e/ou exercicios	DIRECCION ARTISTICA - 50% Asistencia: 10% Análisis de películas: 10% Traballo individual ou en equipo: 20% Proba escrita: 10%	40	
Traballos e proxectos	DIRECCION ESCENICA: Teoría - 15 % O final do curso realizarase un exame escrito que constará de: <input type="checkbox"/> Preguntas breves de coñecementos xerais sobre a temática impartida. <input type="checkbox"/> Desenvolvemento dun tema específico Práctica - 45 % <input type="checkbox"/> Presentación dunha análise dun guión audiovisual. <input type="checkbox"/> Presentación dun exercicio de Dirección dunha secuencia e a súa correspondente análise activa.	60	

Otros comentarios sobre la Evaluación

A materia consta de dúas partes perfectamente diferenciadas: **Dirección Escénica** e **Dirección Artística** e con docentes distintos.

O alumno deberá aprobar ámbalas dúas partes por separado, contribuíndo a cualificación final coas seguintes porcentaxes:

Dirección Escénica 60% e Dirección Artística 40%.

Ademais, en Dirección Escénica, a teoría e a práctica tamén deben ser superadas de xeito independente. Na segunda convocatoria o alumno acordará cos profesores o tipo de exame, a partires de cada situación individual. Caso de aprobar unha das partes conservarase esa cualificación en nullo.

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía principal Dirección Escénica:

- Aristóteles 1974, Poética , Madrid: Gredos
- Artaud,A.,1990, El Teatro y su Doble , Barcelona: Edhasa.
- Brecht Berthold, Escritos sobre el Teatro ,Editorial Nueva Visión
- BontDan,1981, Escenotecnias en Teatro, Cine yTelevisión. Barcelona : Editorial Leda.
- BrookMeter,1968, El Espacio Vacío ,Barcelona:Ediciones Península
- BrookMeter,1993, La Puerta Abierta ,Barcelona: Alba Editorial,s.l.u
- Bordwell,D.1995, El significado del Filme .Barcelona. Paidós
- CaminoJaime, El Oficio del Director de Cine ,Madrid: Cátedra.
- Canfield Curtis, 1991 El arte de la dirección escénica, Publicaciones de la Asociación de Directores deEscena.
- Casetti F. Y Di Chio Federico,1991, Como analizar un film , Barcelona:Paidós.
- Chion, Michel,1993, La Audiovisión. Introducción a un análisisconjunto de la imagen y el sonido .Barcelona: Paidós
- Copeau Jacques, La actitud del Director deEscena , Barcelona :Paidós
- Douvignaud Jean, El Actor (Apuntes sobre una sociología delcomediante) , Madrid: Editorial Taurus.
- Helbo A. 1978, Semiología de la Representación, Teatro,Televisión, Cómic, Barcelona , Gili. Con
- HHetmon Robert,1965, El Método del Actor´sStudio (Conversaciones Lee Strasberg) ,Madrid: Editorial Fundamentos.
- Hormigón Juan A., Inicios de la Dirección deEscena, Madrid: Cátedra
- Mamet David,1997 , Dirigir Cine ,México:Instituto Mexicano de Cinematografía.
- May Renato, 1959 , Cine y televisión ,Madrid. Rialp
- Meyerhol, Teoría Teatral , Madrid: EditorialFundamentos
- Miralles Albert, La Dirección De Actores ,Madrid: Cátedra
- Oliva C. Y Torres Monreal F. 1990 , HistoriaBásica del Arte Escénico , Madrid, Cátedra
- Oliva César , La Dirección de Escena como compromiso ideológico y estético ,Madrid: Cátedra
- Pudovkin,1995, El Actor en el Film , Buenos Aires:Losange
- StanislavskiC., El Trabajo del Actor sobre sí mismo . Buenos Aires: Editorial Quetzal
- Strasberg L., 1989, Un Sueño de Pasión (La elaboración delMétodo) Buenos Aires: Emecéos riojanos.

Bibliografía complementaria Dirección Escénica:

- Adam, Jean Michael & Marc Bonhomme (2000): La Argumentación publicitaria: retórica del elogio y de la persuasión (traducción de María A. Pérez Harguindey y Manuel Talens), Madrid, Cátedra.
- Baños González, Miguel et al. (2009): Las palabras en la publicidad. El redactor publicitario y su papel en la comunicación publicitaria , Madrid, Laberinto.
- Blanco, Luisa (1997): □El lenguaje de los textos publicitarios□, en Henríquez y Esparza (eds.): Estudios de lingüística , Servicio de publicacións da Universidade de Vigo, pp. 155-165.

- Briz, A. (coord.) (2008): Saber hablar , Madrid, Aguilar.
- Cassany, Daniel (2009, 16ª ed.): La cocina de la escritura , Barcelona, Anagrama.
- Escandell Vidal, Mª Victoria (2005): La comunicación , Madrid, Gredos.
- Fernández, Eduardo (2006): Retórica clásica y publicidad , Logroño, Instituto de estudi Aguilera Sastre J., Primeros pasos de la Dirección de Escena en España (1930.36), Claves para un análisis , Madrid:Cátedra
- Gutiérrez Ordóñez, Salvador (1997): Comentario pragmático de textos publicitarios , Madrid, Arco Libros.
- Martínez de Sousa, José (2008): Ortografía y ortotipografía del español actual , Gijón, Trea.
- Mesanza López, J. (2009): Hablar y escribir correctamente: barbarismos, impropiedades y dudas en el español oral y escrito , Madrid, Wolters Kluwer.
- RAE (2010): Ortografía de la lengua española, Madrid, Espasa.
- Robles Ávila, Sara & Mª victoria Roemro (coord.) (2010): Publicidad y lengua española, Sevilla, Comunicación Social ediciones y publicaciones.
- Robles Ávila, Sara (ed.) (2005): Aspectos y perspectivas del lenguaje publicitario , Málaga, Universidad de Málaga.
- Sánchez Lobato, J. (coord.) (2006): Saber escribir , Madrid, Aguilar.
- Vellón Lahoz, Javier (2007): Estrategias lingüísticas de los textos publicitarios, Barcelona , UOC.
- Álvarez, M (1997): Escritos comerciales , Madrid, Arco Libros.
- RAE (1999): Ortografía de la lengua española (Ed. revisada por las Academias de la Lengua Española), Madrid, Espasa.
- RAE(2004): Diccionario de la lengua española [Recurso electrónico], Madrid, Espasa Calpe (<http://buscon.rae.es/drae/>).
- RAE / Asociación de academias de la lengua española (2005): Diccionario panhispánico de dudas , Madrid, Santillana (<http://buscon.rae.es/dpdl/>).
- RAE / Asociación de academias de la lengua española (2009): Nueva gramática de la lengua española (2 vol.), Madrid, Espasa libros.
- Rodero Antón, Emma et al. (2004): La Radio que convence: manual para creativos y locutores , Barcelona, Ariel.
- Sánchez Corral, Luis (1991): Retórica y sintaxis de la publicidad: (itinerarios de la persuasión), Córdoba, Universidad.
- Bibliografía principal Dirección Artística:**
- ETTEDGUI, PETER. DISEÑO DE PRODUCCIÓN & DIRECCIÓN ARTÍSTICA . OCÉANO. BARCELONA, 2001.
- GOROSTIZA, JORGE. DIRECTORES ARTÍSTICOS DEL CINE ESPAÑOL. CÁTEDRA/FILMOTECA ESPAÑOLA. Madrid, 1997.
- GOROSTIZA, JORGE; SANDERSON, JOHN D. CONSTRUCTORES DE ILUSIONES. LA DIRECCIÓN ARTÍSTICA CINEMATOGRAFICA EN ESPAÑA . Ediciones de la Filmoteca, Valencia, 2010.
- MURCIA, FÉLIX. LA ESCENOGRAFÍA EN EL CINE. EL ARTE DE LA APARIENCIA . Fundación Autor, Madrid, 2002.
- RAMÍREZ, JUAN ANTONIO. LA ARQUITECTURA EN EL CINE. HOLLYWOOD, LA EDAD DE ORO. HERMANN BLUME. MADRID, 1986.
- Belluscio, Marta. VESTIR A LAS ESTRELLAS. Ediciones B. Barcelona, 1999.
- Rizzo, Michael. MANUAL DE DIRECCION ARTISTICA CINEMATOGRAFICA. Ediciones Omega. Bercalona, 2007.
- Tauler, Arnoldo. DIRECCIÓN ARTÍSTICA DE CINE Y TELEVISIÓN. 4ª ed., 2010. Online: XLibris.
- VILA, SANTIAGO. LA ESCENOGRAFÍA. CINE Y ARQUITECTURA. CÁTEDRA, SIGNO E IMAGEN. MADRID, 1997
- Bibliografía complementaria Dirección Artística:**
- ALARCÓN, ENRIQUE. EL DECORADOR EN EL CINE. FESTIVAL DE CINE DE ALCALÁ DE HENARES. ALCALÁ DE HENARES, 1984
- CORMAN, ROGER/JEROME, JIM. ROGER CORMAN, COMO HICE CIENTO FILMS EN HOLLYWOOD Y NUNCA PERDÍ NI UN CÉNTIMO .ALERTES. BARCELONA, 1992
- FERNÁNDEZ MAÑAS, IGNACIO. GIL PARRONDO, PASION Y RIGOR. Diputación de Almería, Almería, 1997.

FERNÁNDEZMAÑAS, IGNACIO. GIL PARRONDO, LA REALIDAD PROYECTADA. Diputación de Almería, Almería, 2009.

GUARDIA, MANUEL/ALONSO, RAÚL. TÉCNICAS DECONSTRUCCIÓN, ORNAMENTACIÓN Y PINTURAS DE DECORADOS. IORTV, 1993.

LUMET, SIDNEY. ASÍ SE HACEN LAS PELÍCULAS. RIALP. Madrid, 2002. NANE, TRAUTNER (ed.). EL MUNDO DE ALEXANDRE TRAUNER. SEMINCI. VALLADOLID, 1999.

NAVARRO, ÁLEX, JUAN BAYO, OLCINA, ROBERTO. VESTIRLOS SUEÑOS. FIGURINISTAS DEL CINE ESPAÑOL. SEMINCI. VALLADOLID, 2007.

Márquez, Úbeda. ALMERÍA, PLATÓ DE CINE. Rodajes cinematográficos (1951-2008). Instituto de Estudios Almerienses. Almería, 2009.

Matellano, Víctor. DECORADOS, GIL PARRONDO. T&B Editores. Barcelona, 2008.

Ortega Campos, Ignacio. CRÓNICA SOCIAL DEL CINE EN ALMERÍA: 1896-1936. Fundación Unicaja, Málaga, 2005.

Pérez Siquier. ALMERÍA Y EL CINE. Diputación de Almería. Almería, 2005.

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Guión, producción e realización para programas de entretenimiento/P04G070V01906

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Guión, producción e realización de programas de ficción/P04G070V01602

DATOS IDENTIFICATIVOS**Postproducción audiovisual**

Asignatura	Postproducción audiovisual			
Código	P04G070V01702			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	4	1c
Lengua Impartición	Castellano			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Fernández Santiago, Luís Emilio			
Profesorado	Fernández Santiago, Luís Emilio Miragaya López, Laura Maria			
Correo-e	faraon@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Conocimiento general de los procesos de postproducción de Audio y Vídeo orientado tanto a la ejecución de los mismos, como a la utilización en el diseño de la preproducción de contenidos audiovisuales y dirección de la producción.			

Competencias

Código	
B6	Capacidad para definir proyectos personales de creación innovadora que puedan contribuir al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o a su interpretación.
C1	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 en el tiempo.
C2	Conocimiento de la relación existente entre la evolución tecnológica e industrial y el lenguaje audiovisual, habida 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.
C5	Conocimiento del uso de las técnicas y las tecnologías audiovisuales en función de sus capacidades expresivas asociadas a los diferentes contextos industriales.
C8	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.
C18	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.
C28	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 e interactivos.
C31	Capacidad para incorporarse y adaptarse a un equipo audiovisual profesional, haciendo compatible sus propios intereses particulares y los del proyecto colectivo en el que se incorporó.
D1	Capacidad de adaptación a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales
D2	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
D3	Capacidad para asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.
D4	Capacidad para tomar decisiones fundamentadas en situaciones de incertidumbre, asumiendo de forma constructiva las consecuencias y resultados obtenidos.
D5	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
D6	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
D7	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
D8	Sensibilidad, respeto y necesidad de conservación del patrimonio cultural y audiovisual de Galicia y del mundo

Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Conocer la filosofía, funcionalidad y capacidad de los programas de efectos y composición digital.	C1 C5	D1
Realizar y producir efectos audiovisuales, recrear espacios sonoros y comprender los sistemas.	B6	C2

Comprender el proceso de producción/realización (Flujos de trabajo) teniendo en cuenta la postproducción como herramienta creativa.	C8 C18 C28	D3 D5 D6 D8
Integrar flujos de trabajo orientados a postproducción en un equipo de producción.	C31	D2 D4 D7

Contenidos

Tema	
Preproducción orientada a la postproducción.	Comunicación entre producción y postproducción. Como escuchar y ver. Análisis de guión. Planificación de producción. (Necesidades de postproducción a definir en la preproducción) Definición de formatos. Definición de estilos (dirección). Entrega de información necesaria por departamentos. Adecuación de los formatos.
Conceptos técnicos previos.	Muestreo y cuantificación. Formatos de archivo. Formatos de vídeo. Codificación. Formatos de compartición y distribución de archivos. Trasiego de información Edición > Postproducción > Edición/Conformado Nomenclaturas.
Interface y filosofía de los sistemas de postproducción	Creación de proyectos y adecuación a formato. Transmisión de contenidos entre sistemas y equipos. AUDIO: Equipos de procesado. Consolas analógicas y digitales. Equipos de reproducción de audio: monitores de proximidad y sistemas de escucha para sonido envolvente Arquitectura de las estaciones de procesado. Procesadores de señal. Procesadores de frecuencia. Procesadores de dinámica. Procesadores de tiempo. Reductores de ruido ProTools. VÍDEO: Sistemas por capas y nodos. Canales. Keyers. tracks. Efectos After effects.(Otros Sistemas)
Producción para postproducción	AUDIO: Wildtrack. Efectos en localización. Proceso de doblaje. Traducción y ajuste del texto. Takeado. Creación de elementos sonoros (MIDI y Foley). Grabación de música para banda sonora. VÍDEO: Grabación e iluminación sobre forillos. Nodal pan. Referencias para track. Referencias para integración 3DCGI (teoría). Estereoscopia

Procesos de postproducción

Procesos de postproducción AUDIO:
Posproducción de noticias.
Posproducción de documentales
Posproducción de ficción
Posproducción en estéreo y sonido envolvente:
Tratamiento de los elementos de la banda sonora.
Tratamiento de los diálogos.
Tratamiento de los elementos sonoros no musicales.
Tratamiento de la música.
Downmix.

VÍDEO:
Tratamiento de los canales y operaciones con capas.
Mascaras poligonales y bezier.
Textos y gráficos sobre imagen.
Borrado de elementos.
Keyers (luma, chroma, diferencia).
Efectos.
Corrección y ajuste de color.
Combinación de composiciones.
Rotoscopia.
Tracks y estabilizado de imagen.

Prácticas

AUDIO:
Análisis de la calidad de grabación.
Conversión a formato comprimido.
Comparación de calidad.
Transmisión de audio entre equipos.
Doblaje de una escena.
Postproducción de un trabajo previo.
Elaboración de banda sonora.
Creación de efectos sonoros digitales y Foley.
Creación de Música.

VÍDEO:
Importación/exportación de secuencias entre NLE y compositor.
Proyecto de composición.
Análisis de la calidad de grabación.
Chroma key.
Integración de fondo sobre croma (distinta temperatura de color).
anidado de composiciones.
Integración de títulos con textura animada sobre imagen.
Máscaras
Eliminación de objetos de un plano.
Integración de imagen en un monitor (cámara en movimiento, track)
Integración de elementos sintéticos 3DCGI

COMÚN:
Proyecto personal donde se condense lo aprendido en el curso.
Imposición de imponderables y búsqueda de solución a los mismos.

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Estudio de casos/análisis de situaciones	2	10	12
Sesión magistral	15	30	45
Talleres	8	0	8
Informes/memorias de prácticas	3	12	15
Trabajos y proyectos	2	24	26
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	8	32	40
Resolución de problemas y/o ejercicios	2	1	3
Pruebas de tipo test	1	0	1

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

Metodologías

Descripción

Estudio de casos/análisis de situaciones	Análisis de guión para preveer la utilización de postproducción de sonido y vídeo en la organización de la producción. Adecuación del trabajo personal de preproducción de un guión propio.
Sesión magistral	Sesiones teóricas sobre conceptos de postproducción digital, interfaces, metodología y flujos de trabajo, equipamiento, orientación de la producción a la postproducción e integración dentro del esquema de producción.
Talleres	Clases practicas sobre obtención de imágenes y sonidos orientadas a la posproduccion. Así como el manejo de herramientas de software para obtener el producto definitivo. Propuesta de ejercicios y problemas a solventar por el alumno utilizando herramientas y conocimientos aprendidos en las clases teóricas.

Atención personalizada

Pruebas	Descripción
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	En el sistema de trabajo se analizará la progresión del alumno en la utilización de los recursos estudiados y su habilidad para enfocar y solucionar cada ejercicio con las herramientas aprendidas. basado en la evolución del proyecto personal (tres entregas) y en los ejercicios prácticos.
Informes/memorias de prácticas	En el sistema de trabajo se analizará la progresión del alumno en la utilización de los recursos estudiados y su habilidad para enfocar y solucionar cada ejercicio con las herramientas aprendidas. basado en la evolución del proyecto personal (tres entregas) y en los ejercicios prácticos.

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Informes/memorias de prácticas	Trabajo/memoria personal a desarrollar en tres fases durante el curso, Preproducción orientada a postproducción de un guión propio	30	C8 C18 C28	D3 D5 D7 D8
Trabajos y proyectos	Trabajo conjunto, llevar la termino por grupos un guion hasta el estado de emisión, producto completo. Incluye memoria técnica.	20	C31	D2 D4 D7
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	Ejercicios de manejo de software de postproducción. Evaluación en la eficiencia en el análisis de los casos propuestos, adecuación en la elección de herramientas y uso de las mismas (ChromaKey, Título, Track2D, Estabilizado, Borrado, Doblaje)	20	B6	C2
Pruebas de tipo test	Evaluación de fundamentos teóricos expuestos en las clases de la asignatura.	30	C1 C5	D1

Otros comentarios sobre la Evaluación

Todos los trabajos tendrán que presentarse para ser evaluados en primera convocatoria. es imprescindible superar tres de las cuatro pruebas para aprobar la materia, siendo la memoria personal una de las partes a superar en todo caso.

2ª convocatoria: Prueba test (30%), entrega de pruebas prácticas (30%- se reserva el derecho de repetir durante el examen alguna de las practicas, -traer material y proyectos originales-), memoria personal de preproducción según los parámetros dados en el curso corriente (40% - Parámetros en *Faitic). Imprescindible superar dos de las tres partes para aprobar la materia, siendo la memoria personal una de las partes a superar en todo caso.

Fuentes de información

AMYES, TIM, **Técnicas de postproducción de audio en vídeo y film**,
 ALTEN, STANLEY, **El manual del audio en los medios de comunicación**,
 WYATT, HILARY. AMYES, TIM, **Postproducción de audio para TV. y cine** : una introducción a la tecnología y las técnicas,
 TRIBALDOS, CLEMENTE, **Sonido profesional**,
 RUMSEY, FRANCIS. MCCORMICK, TIM, **Sonido y grabación; Introducción a las técnicas sonoras**, 2ª edición,
 DIGI DESIGN, **Guía de usuario de Pro Tools 7.4**,
 RUNSEY, FRANCIS. MCCORMICK, **Sonido y grabación: Introducción a las técnicas sonoras.**,
 NISBETT, ALEC, **El uso de los micrófonos**,
 BARTLETT, BRUCE. BRUCE, JENNY, **Grabando música en vivo: capturando la actuación en directo**,
 YEWDALL DAVID, LEWIS, **Uso práctico del sonido en cine.**,
 THEME AMENT, VANESSA, **The Foley Grayl**,
 LABRADA, JERÓNIMO, **El sentido del Sonido**,

BELTRÁN MONER, R., **La ambientación musical**,
CHION, MICHEL, **La audiovisión**,
NIETO, JOSÉ, **Música para la imagen**,
RECUERO LÓPEZ, M., **Técnicas de grabación sonora** □ 1,
RECUERO LÓPEZ, M., **Técnicas de grabación sonora** □ 2,
MURCH, WALTER. ONDAATJE, MICHEL, **El Arte del Montaje**,
RODERO, ANTÓN, **Locución radiofónica**,
PERROLO, ANDREA. DEROSA, RICHARD, **Acoustic and midi orchestration for the contemporary composer**,
KAYE, DEENA. LEBRECHT, JAMES, **Sound and Music for the Theatre**,

Brinkmann, R., **The art and science of digital compositing**, 2nd ed.,
Case, D, **Nuevas tecnologías aplicadas a la postproducción**,
Wright, S, **Compositing visual effects**, 3rd ed,
Lanier, L, **Professional digital compositing**,
Swartz, C, **Understanding digital cinema**,
Long, B. Schenk, S, **Digital filmmaking handbook**,
Goulekas, K, **Visual effects in a digital world**,
Ozu, Ed. . Zwerman, **The VES handbook of visual effects**,
adobe after effects,
HERRERO, JULIO CESAR, **MANUAL DE TEORIA DE LA INFORMACION Y DE LA COMUNICACION**,

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

Producción y realización en nuevos formatos/P04G070V01909

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Dirección artística y escénica/P04G070V01701

Guión, producción y realización para programas de entretenimiento/P04G070V01906

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Comunicación: Tecnología de los medios audiovisuales/P04G070V01203

Teoría y técnica cinematográfica/P04G070V01205

Teoría y técnica de la fotografía/P04G070V01106

Expresión sonora y estilos musicales/P04G070V01404

Técnicas de edición digital/P04G070V01304

Guión, producción y realización de programas de ficción/P04G070V01602

Guión, producción y realización para televisión/P04G070V01502

Narrativa audiovisual/P04G070V01503

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Propaganda en medios audiovisuais				
Asignatura	Propaganda en medios audiovisuais			
Código	P04G070V01703			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	4	1c
Lengua Impartición				
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Pena Rodríguez, Alberto			
Profesorado	García Pinal, Alfredo Pena Rodríguez, Alberto			
Correo-e	alberto@uvigo.es			
Web				
Descrición general	Coñecer as claves fundamentais do discurso propagandístico ó longo da súa evolución histórica. Estudar as súas técnicas retóricas e os seus efectos a través do uso dos medios e dos soportes da comunicación audiovisual, especialmente no cine.			

Competencias	
Código	
C1	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.
C11	Coñecemento da imaxe espacial e das representacións icónicas no espazo, tanto na imaxe fixa como audiovisual, así como os elementos constitutivos da dirección artística. Estes coñecementos tamén envolven as relacións entre imaxes e sons desde o punto de vista estético e narrativo nos diferentes soportes e tecnoloxías audiovisuais.
C12	Coñecemento da planificación sonora e das representacións acústicas do espazo, así como os elementos constitutivos de deseño e a decoración sonora ([sound designer]). Estes coñecementos tamén envolverán a relación entre os sons e as imaxes desde o punto de vista estético e narrativo nos diferentes soportes e tecnoloxías audiovisuais. Tamén se inclúen os modelos psicolóxicos especificamente desenvolvidos para a comunicación sonora e a persuasión a través do son.
C24	Capacidade para aplicar técnicas e procesos de creación e difusión no campo do deseño gráfico e dos produtos multimedia e hipermedia nas súas diversas fases, desde unha perspectiva teórica e práctica.
D1	Capacidade de adaptación aos cambios tecnolóxicos, empresariais ou organigramas laborais
D2	Capacidade de traballo en equipo e de comunicación das propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio, así como capacidade para integrarse nun proxecto común encamiñado á obtención de resultados
D3	Capacidade para asumir riscos expresivos e temáticos, aplicando solucións e puntos de vista persoais no desenvolvemento dos proxectos.
D4	Capacidade para tomar decisións fundamentadas en situacións de incerteza, asumindo de forma constructiva as consecuencias e resultados obtidos.
D5	Práctica sistemática de autoavaliación crítica de resultados: valoración da importancia de corrixir e axustar constantemente os erros cometidos nos procesos creativos ou organizativos
D7	Conciencia solidaria: respecto solidario polas diferentes persoas e pobos do planeta, polos valores universais de educación, cultura, paz e xustiza, e polos dereitos humanos, a igualdade de oportunidades e a non discriminación de mulleres e persoas con discapacidade

Resultados de aprendizaxe	
Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
1 - Coñecer a historia e evolución da fotografía, cine, radio e televisión en función do seu emprego como medio de propaganda política, poñendo de manifesto a súa relevancia social e cultural ao longo do tempo	C1
2 - Comprender e integrar os novos medios tecnolóxicos e a evolución das linguaxes audiovisuales na transmisión e modernización das mensaxes publicitarias de índole política	C1
3 - Coñecer os modelos psicolóxicos especificamente desenvolvidos para a comunicación visual e a persuasión a través da imaxe	C11
4 - Asimilar os modelos psicolóxicos especificamente desenvolvidos para a comunicación sonora e a persuasión a través do son	C12
5 - Analizar relatos audiovisuales, atendendo aos parámetros básicos da análise de obras audiovisuales, considerando as mensaxes icónicas como textos e produtos das condicións sociopolíticas e culturais dunha época histórica determinada	C24

6 - Expoñer de forma axeitada os resultados dos traballos académicos de xeito oral ou por medios audiovisuales ou informáticos conforme aos cánones das disciplinas da comunicación

7 - Demostrar capacidade de adaptación aos cambios empresariais, para traballar en equipo, asumir riscos, tomar decisións, facer autocrítica e desenvolver unha conciencia solidaria

D1
D2
D3
D4
D5
D7

Contidos

Tema

1. Introducción	- Orixe, evolución e definicións do concepto de propaganda. - Principais modelos teóricos. - Contextualización histórica.
2. Técnicas retóricas clásicas da propaganda	- Simplificación, orquestación, desfiguración, contaxio ou unanimidade. - Censura, desinformación, manipulación, subpropaganda e contrapropaganda. - Propaganda negra, branca e gris. - A campaña electoral como paradigma da propaganda audiovisual.
3. Propaganda audiovisual en Europa. Casos históricos paradigmáticos	- Alemaña: Leni Riefensthal e o nazismo - Portugal: M. Lopes Ribeiro e o salazarismo. - Italia: Roberto Rossellini - Rusia: Sergei Eisenstein - Francia: Jean Renoir e Jean Luc Godard.
4. Propaganda audiovisual en España. Unha perspectiva histórica.	- A II República española e a Guerra Civil. - O aparello audiovisual do franquismo: o NODO - O cine franquista: Raza. - O terrorismo nos medios audiovisuais.
5. Propaganda audiovisual nos Estados Unidos de América	- "El Nacimiento de una Nación" e "Why we fight". - Guerra e propaganda: Vietnam, a Guerra Fría, a Guerra do Golfo e de Irak. - A propaganda despois do 11-S

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Traballos de aula	5	10	15
Presentacións/exposicións	4	8	12
Debates	6	12	18
Estudo de casos/análises de situacións	5	10	15
Sesión maxistral	23	46	69
Seminarios	5	10	15
Probas de resposta longa, de desenvolvemento	2	4	6

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Traballos de aula	Poden ser de carácter individual ou en grupo, e servirán para poñer en práctica os coñecementos adquiridos.
Presentacións/exposicións	Os alumnos deben aprender a desenvolver exposicións en público con fluidez. Deberán expoñer os traballos que realicen.
Debates	Os alumnos deben ser capaces de defender con eficacia académica os seus argumentos e formulacións, dun xeito racional e convincente.
Estudo de casos/análises de situacións	Estudaranse exemplos concretos ao longo da historia da propaganda, prestando unha especial atención ao soporte cinematográfico.
Sesión maxistral	A parte teórica da materia explicárase en sesións de carácter maxistral, aínda que fomentando sempre a participación dos alumnos e co apoio de abundante material audiovisual.
Seminarios	Centraranse en temas monográficos da materia que poidan ser analizados cunha maior profundidade en grupos reducidos.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Seminarios	Prestarase un apoio personalizado aos alumnos durante a realización das diferentes actividades da materia.

Traballos de aula	Prestarase un apoio personalizado aos alumnos durante a realización das diferentes actividades da materia.
Presentacións/exposicións	Prestarase un apoio personalizado aos alumnos durante a realización das diferentes actividades da materia.

Avaliación

	Descrición	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Presentacións/exposicións	As prácticas consistirán na realización de tres traballos/exposicións. Dous serán de carácter individual e un en grupo. Os traballos individuais consistirán: 1) no ensaio crítico de unha obra teórica sobre temas relacionados ca propaganda (1'5 puntos máx.) e 2) na exposición sobre un filme de propaganda contemporánea da carteleira dos últimos 10 anos (1'5 puntos máx). O traballo en grupo consistirá na exposición académica sobre unha campaña de propaganda desenvolvida a través de varios soportes audiovisuais por algún actor político ou institucional (2 puntos máx.) Tódolos traballos prácticos realizaranse dacordo cas instrucións do profesor e son de obrigada exposición en clase, dentro dos prazos establecidos.	60	C1 C11 C12 C24	D1 D2 D3 D4 D5 D7
Probas de resposta longa, de desenvolvemento	A avaliación teórica consistirá nun exame final de dúas preguntas a desenvolver sobre contidos relacionados co programa da materia. Dentro da preparación teórica, tamén se incluírán as películas analizadas en clase, tanto polo docente da asignatura como polos propios alumnos.	40	C1 C11 C12	

Otros comentarios sobre la Evaluación

Ao tratarse dunha materia de carácter presencial, valorarase a asistencia (1 punto máx.)

Os alumnos que non asistan a clase e non realicen a parte práctica da materia, só poderán examinarse da parte teórica.

Bibliografía. Fontes de información

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA E COMPLEMENTARIA

ÁLVAREZ BERCIANO, Rosa e SALA NOGUER, Ramón: *El Cine en la Zona Nacional*(1936-1936). Bilbao, Ediciones Mensajero, 2000.

AMO, Alfonso del e IBÁÑEZ, María Luisa (eds.): *Catálogo General del cine de la Guerra Civil. Madrid, Filmoteca Española/Cátedra, 1997.*

CAPARRÓS LERA, José María: *El cine republicano español (1931-1939)*. Barcelona, Dopesa, 1977.

CAPARRÓS LERA, J.M.: *Arte y Política en el cine de la República (1931-1939)*. Barcelona, Universidad de Barcelona, 1981.

CAPARRÓS LERA, J.M.: *El cine español bajo el régimen de Franco*. Barcelona, Edicións de la Universitat de Barcelona, 1983.

CASTRO, Antonio: *El cine español en el banquillo*. Valencia, Fernando Torres, 1974.

CASTRO DE PAZ, José Luis e CASTRO DE PAZ, David (eds.), *Cinema+Guerra Civil. Novos achados. Aproximacións analíticas e historiográficas*, A Coruña, Servicio de Publicacións da Universidade, 2010.

CASTRO DE PAZ, José Luis (et. al.): *La nueva memoria: historia(s) del cine español (1939-2000)*. A Coruña, Vía Láctea, 2005.

DE ESPAÑA, Rafael: *El cine de Goebbels*, Barcelona, Ariel Cine, 2002.

DELEYTO, Celestino: *Ángeles y Demonios. Representación e ideología en el cine contemporáneo de Hollywood*, Barcelona, Paidós Comunicación, 2003.

DOMENACH, Jean Marie: *La Propaganda Política*. Buenos Aires, Eudeba, 1963.

EISENSTEIN, Sergei M.: *Reflexiones de un cineasta*. Barcelona, Lumen, 1970.

EISENSTEIN, Sergei M.: *El sentido del cine*. México, Siglo XXI, 1974.

EISENSTEIN, Sergei M.: *Teoría y Técnica Cinematográfica*. Madrid, Rialp, 1989.

EISENSTEIN, Sergei M.: *El acorazado Potemkin*. Barcelona, Ediciones Paidós, 1999.

ELLUL, Jacques: *Historia de la propaganda*, Caracas, 1969.

ESCALERA, Manuel de la: *Cuando el cine rompió a hablar*. Madrid, Taurus, 1971.

FERNÁNDEZ CUENCA, Carlos: *La guerra de España y el cine*. Madrid, Editora Nacional, 1972.

GARCÍA FERNÁNDEZ, Emilio: *El cine español entre 1896 y 1939*. Barcelona, Ariel, 2002.

GARCÍA FERNÁNDEZ, Emilio: *Diccionario Filmográfico de Galicia (1896-1993)*.

Santiago de Compostela, Edit. Coordenadas, 1993.

GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús: *Radiotelevisión y política cultural en el franquismo*. Madrid, CSIC, 1980.

GIMÉNEZ CABALLERO, Ernesto: *Cine y Política*. Madrid, Instituto de Estudios Políticos, 1945.

GRUSELLS, Magí: *La Guerra Civil Española: cine y propaganda*. Barcelona, Ariel Historia, 2000.

GUBERN, Roman: *Cine español en el exilio (1936-1939)*. Barcelona, Lumen, 1976.

- GUBERN, R.: *¿Raza?, un ensueño del general Franco*. Madrid, Ed. 99, 1977.
- GUBERN, R.: *El cine sonoro en la II República (1929-1936)*. Barcelona, Lumen, 1977.
- GUBERN, R.: *La censura. Función política y ordenamiento jurídico bajo el franquismo (1936-1975)*. Barcelona, Península, 1981.
- GUBERN, R.: *La guerra de España en la pantalla*, Madrid, Filmoteca Española, 1986.
- LEYDA, J.: *Historia del cine Ruso y Soviético*. Buenos Aires, Eudeba, 1965.
- KRACAUER, Siegfried: *De Caligari a Hitler. Una historia psicológica del cine alemán*. Buenos Aires, Nueva Visión, 1961.
- MANN, Thomas: *Oid, alemanes. Discursos radiofónicos contra Hitler*. Barcelona, Ediciones Península, 2004.
- Mc DONALD, D.: *El cine soviético. Una historia y una elegía*. Buenos Aires, Sur, 1956.
- MOORE, Michael: *Estúpidos hombres blancos*. Barcelona, Ediciones B, 2003.
- PENA RODRÍGUEZ, Alberto: *El gran aliado de Franco. Portugal y la Guerra Civil española: prensa, radio, cine y propaganda*. Sada (A Coruña), Edición do Castro, 1998.
- PENA RODRÍGUEZ, Alberto: *Galicia, Franco y Salazar. La emigración gallega en Portugal y el intercambio ideológico entre el franquismo y el salazarismo*. Vigo, Servicio de Publicacións da Universidade, 1999.
- PENA RODRÍGUEZ, Alberto: *O Que Parece É. Salazar, Franco e a Propaganda Contra a Espanha Democrática*. Lisboa, Tinta da China, 2009.
- PENA RODRÍGUEZ, Alberto (coord.): *Comunicación y Guerra en la Historia*,. Santiago de Compostela, Tórculo, 2004.
- PÉREZ PERUCHA, Julio: *El cinema de Edgard Neville*. Valladolid, Seminci, 1982.
- PÉREZ PERUCHA, J.: *El cinema de Carlos Serrano de Osma*. Valladolid, Seminci, 1983.
- PÉREZ PERUCHA, J.: *El cinema de Luis Marquina*. Valladolid, Seminci, 1983.
- PÉREZ PERUCHA, J.: *El cine de José Isbert*. Valencia, Ayuntamiento, 1984.

PIZARROSO QUINTERO, A.: *Historia de la Propaganda*, Madrid, EUEDEMA, 1993.

RENOIR, Jean: *Mi vida, mis films*. Valencia, Fernando Torres, 19.

RIEFENSTAHL, Leni: *Memorias*. Barcelona, Lumen, 1991.

RODRÍGUEZ, Saturnino: *El NO-DO, catecismo social de una época*. Madrid, Editorial Complutense, 1999.

ROTELLAR, Manuel: *Cine español en la República. San Sebastián, Festival Internacional de Cine, 1977*.

RÚAS, José: *Manual del Candidato Electoral*. Madrid, Los Libros de la Catarata, 2011.

SCHNITZER, L.: *El cine soviético visto por sus creadores*. Salamanca, Sígueme, 1975.

TORGAL, Luis Reis (coord.), *O Cinema sob O Olhar de Salazar*. Lisboa, Temas & Denates-Círculo de Leitores, 2011.

TRANCHE, Rafael e SÁNCHEZ BIOSCA, Jesus: *NO-DO. El tiempo y la memoria*. Madrid, Cátedra/Filmoteca Española, 2002.

VENTÍN PEREIRA, José Augusto: *La guerra de la radio (1936-1939)*. Barcelona, Mitre, 1986.

VERTOV, D.: *Memorias de un cineasta bolchevique*. Barcelona, Labor, 1974.

VIZCAÍNO CASAS, Fernando e JORDÁN, Ángel A.: *De la Checa a la Meca. Una vida de cine*. Barcelona, Planeta, 1988.

VV.AA.: *Lenin y el cine*. Madrid, Fundamentos, 1981.

VV.AA.: *El debate de los debates 2008/2011*. Barcelona, Ambit Editorial, Academia de TV, 2009 y 2011.

PELÍCULAS DE REFERENCIA PARA EL ANÁLISIS:

El nacimiento de una nación

El Joven Lincoln

El Político

RKO 281

Ciudadano Kane

Nixon

Air Force One

Teléfono rojo, volamos hacia Moscú
El mensajero del miedo
Poder absoluto
La cortina de humo
Garganta profunda
Candidata al poder
Dave, presidente por un día
Primary Colors
Buenas noches, buena suerte
La guerra de los mundos
La Terminal
Apocalypse Now
Comandante
Team América
Ciudadano Bob Roberts
Mars Attacks
El gran dictador
Tiempos modernos
Roma, ciudad abierta
Camarada
Esta tierra es mía
Todo va bien
La Chinoise
El Gabinete del Dr. Caligari
Olympia
El acorazado Potemkin
Lo viejo y lo nuevo (La línea general)
La huelga
Good Bye, Lenin
Soy Cuba/El Mamut Siberiano
Irak: el negocio de la guerra
El mundo según Bush (docum.)
Bowling for Columbine (docum.)
Fahrenheit 9/11 (docum.)
Osama
La guerra filmada (docum.)
La guerra civil española (docum.)

The Spanish (docum.)

Raza

Rojo y Negro

Nodo

Franco, ese hombre

Dionisio Ridruejo (report.)

CURSO 2010/2011

Bienvenido Mr. Marshall

El pisito

El cochecito

Muerte de un ciclista

El verdugo

Calle Mayor

España 1975 (report.)

25 anos de autonomía (report.)

Galicia, 70 anos de nacionalismo

Canciones para después de una guerra

Camino a Guantánamo

El crimen de Cuenca

El viento que agita la cebada

El Lobo

Todos estamos invitados

Recomendacións

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Comunicación: Teorías da imaxe/P04G070V01105

Teoría e técnica cinematográfica/P04G070V01205

Teoría e historia dos xéneros audiovisuais/P04G070V01305

DATOS IDENTIFICATIVOS**Crítica audiovisual**

Asignatura	Crítica audiovisual			
Código	P04G070V01905			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	4	1c
Lengua Impartición	Galego			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Fernández Fernández, Miguel Angel			
Profesorado	Fernández Fernández, Miguel Angel			
Correo-e	mianfer@uvigo.es			
Web				
Descripción general	A materia aborda a crítica audiovisual combinando o enfoque teórico e a perspectiva histórica da disciplina co desenvolvemento práctico			

Competencias

Código	
A3	Que os estudantes teñan a capacidade de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro da súa área de estudo) para emitir xuízos que inclúan unha reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica ou ética.
A4	Que os estudantes poidan transmitir información, ideas, problemas e solución a un público tanto especializado coma non especializado.
B5	Habilidade para expoñer os resultados dos traballos académicos de xeito oral ou por medios audiovisuais ou informáticos consonte os canons das disciplinas da comunicación
B7	Coñecemento das características esenciais da comunicación, os seus elementos e os seus resultados.
C1	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.
C2	Coñecemento da relación existente entre a evolución tecnolóxica e industrial e a linguaxe audiovisual, tendo en conta os conceptos teórico prácticos das representacións visuais e auditivas, os sistemas de comunicación e transmisión de conceptos e as súas realidades, así como os valores simbólicos e culturais básicos que favorezan unha correcta interpretación e análise dos signos ou códigos da imaxe en toda a súa extensión.
C7	Coñecemento e aplicación dos diferentes mecanismos e elementos da construción do guión atendendo a diferentes formatos, tecnoloxías e soportes de produción.
C8	Coñecemento, identificación e aplicación de recursos, elementos, métodos e procedementos dos procesos de construción e análise dos relatos audiovisuais tanto lineais como non lineais.
C11	Coñecemento da imaxe espacial e das representacións icónicas no espazo, tanto na imaxe fixa como audiovisual, así como os elementos constitutivos da dirección artística. Estes coñecementos tamén envolven as relacións entre imaxes e sons desde o punto de vista estético e narrativo nos diferentes soportes e tecnoloxías audiovisuais.
C21	Capacidade para escribir con fluidez, textos, programacións ou guións nos campos da ficción cinematográfica, televisiva, videográfica, radiofónica ou multimedia.
C22	Capacidade para analizar relatos audiovisuais, atendendo aos parámetros básicos da análise de obras audiovisuais, considerando as mensaxes icónicas como textos e produtos das condicións sociopolíticas e culturais dunha época histórica determinada.
D2	Capacidade de traballo en equipo e de comunicación das propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio, así como capacidade para integrarse nun proxecto común encamiñado á obtención de resultados
D8	Sensibilidade, respecto e necesidade de conservación do patrimonio cultural e audiovisual de Galicia e do mundo

Resultados de aprendizaxe

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje			
1. Identificar as principais correntes e escolas de crítica cinematográfica e televisiva	A3 A4	B5 B7	C1 C2 C8	
2. Describir a evolución histórica dos medios audiovisuais (cine, radio, televisión, multimedia), tendo presente as condicións sociopolíticas e culturais da época en que xorden	A3 A4	B5 B7	C1 C2 C22	D8
3. Describir e analizar a obra audiovisual, sobre todo, a nivel da súa estrutura narrativa	A3 A4	B5 B7	C1 C2 C8	D2 D8
4. Analizar e describir (temática, formal, estética e narrativamente) os relatos audiovisuais segundo os parámetros e métodos de análises	A3 A4	B5 B7	C7 C11 C21	D2 D8

5. Interpretar e debater criticamente os contidos das obras audiovisuais	A3 A4	B5 B7	C2 C22	D8
7. Respetar, á hora de realizar a crítica, os distintos xéneros narrativos e o seu uso en producións audiovisuais doutras culturas e con outros valores sociais	A3 A4	B5 B7	C22	D8
8. Sensibilidade por conservar o patrimonio audiovisual xerado a través dos tempos				D8

Contidos

Tema	
1 <input type="checkbox"/> BREVE PERCORRIDO HISTÓRICO-EVOLUTIVO POLA CRÍTICA AUDIOVISUAL	- Orixes e evolución da crítica cinematográfica desde o nacemento do cinema
2 <input type="checkbox"/> A CRÍTICA AUDIOVISUAL SEGUNDO O DIFUSOR	- Prensa diaria e medios especializados. - Crítica noutros medios: Internet, televisión, radio
3 <input type="checkbox"/> TENDENCIAS E REFERENCIAS DA CRÍTICA UNIVERSAL	- Francia: André Bazin, Cahiers du Cinema, Positif. - Estados Unidos: James Agee, Manny Farber, Andrew Sarris, David Bordwell, Peter Bogdanovich. - Outros países: Cinema Nuovo, Sequence, Sight & Sound. - Aportacións singulares desde as Cinematecas
4 <input type="checkbox"/> A CRÍTICA EN ESPAÑA	- Percorrido histórico pola crítica de cine do século XX. - Algúns casos singulares: "Nuestro Cinema", "Cine experimental"..... - As revistas "Objetivo", "Cinema Universitario", "Nuestro cine", <input type="checkbox"/> Film Ideal <input type="checkbox"/> e "Cinestudio" nos anos 50 e 60. - Panorama actual: Entre a información xeral e a reflexión. - A crítica en Galicia. O caso singular de María Luz Morales. Situación actual
5 <input type="checkbox"/> AS FASES DA ANÁLISE CRÍTICA	- O percorrido. - Os procedementos. - As compoñentes cinematográficas. - A representación: espacio e tempo. - A narración. - A comunicación. - Decálogo para unha crítica ponderada
6 <input type="checkbox"/> MODELOS DE CRÍTICAS E CASOS PRÁCTICOS	- François Truffaut. - Jean-Luc Godard. - Peter Bogdanovich. - Ángel Fernández Santos

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Seminarios	5	0	5
Traballos tutelados	0	70	70
Sesión maxistral	15	0	15
Traballos de aula	30	0	30
Probas de resposta longa, de desenvolvemento	0	30	30

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Seminarios	Seguimento dos traballos que están realizando os alumnos
Traballos tutelados	Visionado e crítica de películas Traballo teórico sobre algún autor concreto
Sesión maxistral	Clase de teoría
Traballos de aula	Visionado e crítica de fragmentos de películas

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Traballos tutelados	Seguimento persoal do traballo do alumno

Avaliación

	Descrición	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje

Traballos tutelados	Visionado e crítica de películas 30% Ensaio sobre un autor: 20 %	50	A3 A4	B5 B7	C7 C11	D2 D8
Traballos de aula	Asistencia as clases, tanto teóricas como prácticas	10	A3 A4	B5 B7	C1 C2 C8 C11 C22	D2 D8
Probas de resposta longa, de desenvolvemento	Examen de teoría	40	A3 A4	B5 B7	C1 C2	D2 D8

Otros comentarios sobre la Evaluación

<p>De cara a edición de xulio, gardaránse as calificacións, tanto do exámen de teoría como dos traballos tutelados</p>

Bibliografía. Fontes de información

- Agee, J., **Escritos sobre cine.**, Barcelona: Paidós,
Aumont, J., Marie, M., **Análisis del filme**, Barcelona: Paidós,
Baecque, A., **Teoría y crítica del cine.**, Barcelona: Paidós,
Baecque, A., **Nuevos cines, nueva crítica.**, Barcelona: Paidós,
Casas, Q., **Análisis y crítica audiovisual.**, Barcelona: UOC,
Casetti, F., Di Chio, F., **Cómo analizar un filme.**, Barcelona: Paidós,
E. Brisset, D., **Análisis fílmico y audiovisual.**, Barcelona: UOC,
Fernández-Santos, A., **La mirada encendida.**, Barcelona: Debate,
Pujol, C., **Fans, cinéfilos y cinéfaños: Una aproximación a las culturas y a los gustos cinematográficos.**, Barcelona: UOC,
Truffaut, F., **Las películas de mi vida.**, Bilbao,
Boujut, M., **La promenade du critique.**, Lyon: Institut Lumière,
Cabrera Infante, Guillermo, **EL CRONISTA DE CINE**, Barcelona: Galaxia Gutemberg,
Del Amo, Álvaro, **CINE Y CRÍTICA DE CINE**, Madrid: Taurus,
Guarner, José Luis, **AUTORETRATO DEL CRONISTA**, Barcelona: Anagrama,
Guarner, J.L., **30 AÑOS DE CINE EN ESPAÑA**, Barcelona: Kairos,
Santos Fontenla, César, **CINE ESPAÑOL EN LA ENCRUCIJADA**, Madrid: Ciencia Nueva,
Zunzunegui, Santos, **PAISAJES DE LA FORMA**, Cátedra,
Tubau, Iván, **CRÍTICA CINEMATOGRÁFICA ESPAÑOLA**, Barcelona: Universitat,
Tubau, Iván, **HOLLYWOOD EN ARGÜELLES**, Barcelona: Universitat,

Recomendacións

Asignaturas que se recomienda cursar simultaneamente

Propaganda en medios audiovisuais/P04G070V01703

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Teoría e técnica cinematográfica/P04G070V01205

Teoría e historia dos xéneros audiovisuais/P04G070V01305

DATOS IDENTIFICATIVOS**Guión, produción e realización para programas de entretemento**

Asignatura	Guión, produción e realización para programas de entretemento			
Código	P04G070V01906			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimstre
	6	OP	4	1c
Lengua Impartición	Galego			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Martínez Martínez, María Isabel			
Profesorado	Martínez Martínez, María Isabel			
Correo-e	isabelmartinez@uvigo.es			
Web				
Descrición general	Guión, produción e realización para programas de entretemento. Abarcará unha visión global da construción dos textos de guións para os diferentes xéneros audiovisuais (Reality, Talk Show, Game, Magazine, Humor) cas áreas de produción e realización atendendo a realidade dos escenarios multiplataforma, e partindo do desenvolvemento e a creación de formatos orixinais, híbridos e adaptados co seus procesos de desenvolvemento naturais de construción a nivel profesional.			

Competencias

Código	
C2	Coñecemento da relación existente entre a evolución tecnolóxica e industrial e a linguaxe audiovisual, tendo en conta os conceptos teórico prácticos das representacións visuais e auditivas, os sistemas de comunicación e transmisión de conceptos e as súas realidades, así como os valores simbólicos e culturais básicos que favorezan unha correcta interpretación e análise dos signos ou códigos da imaxe en toda a súa extensión.
C4	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
C6	Coñecemento do uso correcto oral e escrito das linguas oficiais aplicadas á comunicación audiovisual
C11	Coñecemento da imaxe espacial e das representacións icónicas no espazo, tanto na imaxe fixa como audiovisual, así como os elementos constitutivos da dirección artística. Estes coñecementos tamén envolven as relacións entre imaxes e sons desde o punto de vista estético e narrativo nos diferentes soportes e tecnoloxías audiovisuais.
C14	Capacidade para crear e dirixir a posta en escena integral de producións audiovisuais cinematográficas e videográficas, responsabilizándose da posprodución, dirección de actores e axustándose ao guión, plan de traballo e orzamento previo.
C18	Capacidade para aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe aos diferentes soportes audiovisuais, a partir do coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe mediante as novas tecnoloxías da información.
C25	Capacidade para aplicar técnicas e procesos de creación e xestión dos recursos técnicos ou humanos necesarios para o deseño de produción integral dun traballo audiovisual desde os elementos escenográficos e a imaxe de marca ata o seu proxecto gráfico de comercialización.
C28	Capacidade para realizar a ordenación técnica dos materiais sonoros e visuais conforme a unha idea utilizando as técnicas narrativas e tecnolóxicas necesarias para a elaboración, composición, acabado e masterización de diferentes produtos audiovisuais e interactivos.

Resultados de aprendizaxe

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
1. Aplicar técnicas e procesos de produción e difusión audiovisuais dende o desenvolvemento ata a comercialización tendo en conta os recursos técnicos, humanos así como o orzamento.	
2. Definir e identificar as técnicas e as tecnoloxías audiovisuais en función das súas capacidades expresivas	C4
3. Aplicar os diferentes mecanismos e elementos da construción do guión atendendo a diferentes formatos, tecnoloxías e soportes de produción.	C6
4. Analizar e valorar o emprego dos diferentes elementos que compoñen a mensaxe audiovisual nun programa de televisión.	C11
5. Resolver axeitadamente a xestión económica, os recursos humanos e técnicos planificar nas diversas fases da produción de programas de entretemento paraTV	C14

6. Crear e dirixir a posta en escena de producións de entretemento para TV tendo en conta tanto os recursos técnicos, humanos e financeiros así como as tendencias da programación actual	C14 C25
7. Deseñar, planificar e xestionar os recursos técnicos e humanos nas producións de entretemento.	C18 C28
8. Identificar as posibles vías de comercialización e distribución dunha produción de entretemento e os seus públicos obxectivos e deseñar unha estratexia de comercialización	C4 C25

Contidos

Tema	
1. O entretemento en televisión	Introdución e situación xeral do entretemento en TV
2. Adquisición e creación de programas de entretemento	2a. Introdución 2b. Formato, xénero e programa 2c. Adquisición de formatos. Adaptación. Compravenda. Opción. Biblia de produción. Asesoría de produción 2d. Desenvolvemento e creación de formatos orixinais. Elementos esenciais. Proceso. Formato escrito.
3. Formatos de xénero	3a. Reality 3b. Talk Show 3c. Game 3d. Magazin 3e. Humor 3f. Construción de guións.
4. Os xéneros televisivos e a escritura televisiva. A relación do guión cos outros departamentos (produción e realización)	4a. Xéneros televisivos na hipertelevisión 4b. O preguión, guión e escaletas dos programas de entretemento. Equipo de redacción e guionistas 4.c Estructura departamental
5. Sistemas de produción para programas de entretemento	5a. Deseño 5b. Fases 5c. Recursos
6. O entretemento audiovisual no escenario multiplataforma	6a. Grupos e estruturas multiplataforma 6.b Multiplataforma para el mercado de entretemento 7.c Idiosincrasia dos contidos multiplataforma: tipoloxía, adaptacións, características, etc
7. Deseño de programas de entretemento: criterios (tipo de canle, horario, periodicidade, tempada, público, contido, xénero, difusión, seccións, espazos publicitarios, sponsor).	7a. Canles de entretemento 7b. Parrilla para PGM entretemento 7c. A fragmentación do consumo e audiencias 7d. Estructuras e estratexias de programación según plataforma
1. Guión, produción e realización dun docu-reality (laboratorio práctico)	Práctica 1 - Deseño do Programa. Contidos. Pre-escaleta. - Guión. Orzamento. Organización recursos. - Planificación - Localizacións Práctica 2 - Produción da escaleta - Gravación en exteriores Seguimento, recursos Práctica 3 - Gravación en exteriores - Edición - Montaxe Practica 4 - Edición □ Montaxe - Postprodución (audio e vídeo) Práctica 5 - Entrega Master Docu-Reality

2. Guión, produción e realización dun concurso/magazine de TV (laboratorio práctico)

Práctica 6

- Deseño do Programa. Contidos. Pre-escaleta
- Guión. Orzamento
- Organización de recursos, planificación
- Decorados
- Ensaio estudio

Práctica 7

- Producción da escaleta
- Gravación en exteriores
- Reportaxes. Vídeos. Totais
- Recursos Continuidade
- Publicidade
- Ensaio estudio

Práctica 8 e 9

- Edición de Reportaxes e Cortiniñas
- Ensaio estudio

Práctica 10

- Ensaio estudio

Práctica 11

- Ensaio estudio
- Gravación

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Prácticas de laboratorio	30	0	30
Saídas de estudo/prácticas de campo	9	23	32
Traballos de aula	10	30	40
Sesión maxistral	15	0	15
Traballos e proxectos	0	33	33

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Prácticas de laboratorio	Se realizan no estudio 1 multicámara, con control de realización, son e iluminación.
Saídas de estudo/prácticas de campo	Todas aquelas prácticas necesarias cos equipos ENG para a captación de imaxe e son precisos para a realización dos formatos de vídeo.
Traballos de aula	Preparacións de escritas de guións, escaletas, plans de traballo, deseños de produción, etc.
Sesión maxistral	Exposición semanal co apoio de PowerPoint do temario teórico da materia.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Prácticas de laboratorio	Para a realización dos apartados da metodoloxía docente que requiren atención personalizada, será preciso un seguimento individual o no seu caso grupal para o desenvolvemento dos mesmos, condición indispensable para a súa execución.
Saídas de estudo/prácticas de campo	Para a realización dos apartados da metodoloxía docente que requiren atención personalizada, será preciso un seguimento individual o no seu caso grupal para o desenvolvemento dos mesmos, condición indispensable para a súa execución.
Traballos de aula	Para a realización dos apartados da metodoloxía docente que requiren atención personalizada, será preciso un seguimento individual o no seu caso grupal para o desenvolvemento dos mesmos, condición indispensable para a súa execución.
Sesión maxistral	Para a realización dos apartados da metodoloxía docente que requiren atención personalizada, será preciso un seguimento individual o no seu caso grupal para o desenvolvemento dos mesmos, condición indispensable para a súa execución.

Pruebas	Descripción
Traballos e proxectos	Para a realización dos apartados da metodoloxía docente que requiren atención personalizada, será preciso un seguimento individual o no seu caso grupal para o desenvolvemento dos mesmos, condición indispensable para súa execución.

Avaliación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Prácticas de laboratorio	Se realizan no estudio 1 multicámara, con control de realización, son e iluminación.	30	
Saídas de estudo/prácticas de campo	Todas aquelas prácticas necesarias cos equipos ENG para a captación de imaxe e son precisos para a realización dos formatos de vídeo.	10	
Traballos de aula	Preparacións de escritas de guións, escaletas, pláns de traballo, deseños de produción, etc.	20	
Sesión maxistral	Exame teórico práctico da materia con preguntas tipo test e pregunta corta sobre os contidos da materia.	20	
Traballos e proxectos	Gravación de programas e produto resultante	20	

Otros comentarios sobre la Evaluación

O alumno/a terá que acadar unha nota numérica mínima de 5 puntos sobre 10 en cada un dos cinco apartados avaliados, é dicir, hai que aprobar todos os apartados da materia.

Para a segunda convocatoria, en xullo, se non se chega a un 5 en algún dos apartados cualificables na convocatoria anterior, o alumno/a terá que presentarse so cos apartados suspensos.

O alumnado que non supere a materia nas dúas convocatorias do curso académico 2014/2015, terá que presentarse con toda a materia ao ano seguinte.

O alumnado que non poda asistir a clase por causa grave e baixo xustificación, terá que facer un traballo para compensar a non asistencia a clase, ademais dun exame práctico. Deberá porse en contacto cos docentes no primeiro mes de clase para determinar o tema do mesmo e as datas.

A non entrega ou entregar fora de prazo dos traballos, significa a perda de avaliación dese apartado.

Bibliografía. Fontes de información

Saló, Gloria, **¿Qué es eso del formato?**, Gedisa,

Barroso García, Jaime, **Realización de los géneros televisivos**, Editorial Síntesis,

Sainz, Miguel, **Manual básico de producción**, IORTV,

Millerson, Gerald, **Realización y producción en televisión**, IORTV,

Écija Bernal, Hugo e outros, **Como producir, distribuir y financiar una obra audiovisual**, Exportfilm,

Fernández Díez, F. e Martínez Abadía, J., **La dirección de producción para cine y televisión**, Paidós,

Barroso García, Jaime, **Introducción a la realización televisiva**, IORTV,

Martín Proharán, Miguel Ángel, **La Organización de la producción en el cine y la televisión**, Forja,

Sangro, Pedro e Salgado, Alejandro, **El entretenimiento en tv: guión, creación de formatos de humor en España**, Leartes,

Guerrero, Enrique, **El entretenimiento en la televisión española**, Deusto,

Gordillo, Inmaculada, **Manual de narrativa televisiva**, Síntesis,

Recomendacións

Asignaturas que continúan el temario

Produción e realización en novos formatos/P04G070V01909

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Guión, produción e realización de programas de ficción/P04G070V01602

Guión, produción e realización para televisión/P04G070V01502

DATOS IDENTIFICATIVOS**Proxectos interactivos en novos medios: telefonía móbil e TDT**

Asignatura	Proxectos interactivos en novos medios: telefonía móbil e TDT			
Código	P04G070V01907			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	4	1c
Lengua	Galego			
Impartición				
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Martínez Rolán, Luís Javier			
Profesorado	Martínez Rolán, Luís Javier			
Correo-e	xabier.rolan@gmail.com			
Web	http://www.xabierrolan.es			
Descrición general	Unha introdución á realización de proxectos multimedia en contornas móbiles: tabletas e teléfonos			

Competencias

Código	
C2	Coñecemento da relación existente entre a evolución tecnolóxica e industrial e a linguaxe audiovisual, tendo en conta os conceptos teórico prácticos das representacións visuais e auditivas, os sistemas de comunicación e transmisión de conceptos e as súas realidades, así como os valores simbólicos e culturais básicos que favorezan unha correcta interpretación e análise dos signos ou códigos da imaxe en toda a súa extensión.
C25	Capacidade para aplicar técnicas e procesos de creación e xestión dos recursos técnicos ou humanos necesarios para o deseño de produción integral dun traballo audiovisual desde os elementos escenográficos e a imaxe de marca ata o seu proxecto gráfico de comercialización.
C27	Capacidade para levar a cabo a análise das estratexias de distribución e consumo de contidos sonoros e audiovisuais e súa influencia no proceso de produción.
D1	Capacidade de adaptación aos cambios tecnolóxicos, empresariais ou organigramas laborais
D2	Capacidade de traballo en equipo e de comunicación das propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio, así como capacidade para integrarse nun proxecto común encamiñado á obtención de resultados
D5	Práctica sistemática de autoavaliación crítica de resultados: valoración da importancia de corrixir e axustar constantemente os erros cometidos nos procesos creativos ou organizativos
D6	Orde e método: habilidade para a organización e temporalización das tarefas, realizándoas de xeito ordenado adoptando con lóxica as decisións prioritarias nos diferentes procesos de produción audiovisual

Resultados de aprendizaxe

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Aplicar as técnicas e procesos de produción e difusión de produtos interactivos e multimedia, nas súas diversas fases, desde o punto de vista da organización e xestión dos recursos técnicos, humanos e orzamentarios necesarios	C2	
Identificar os recursos, elementos, métodos e procedementos empregados na construción de obras multimedia	C2	
Empregar técnicas e procesos na organización e creación durante diversas fases da construción da produción multimedia e materiais interactivos	C2 C25	
Aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe á produción multimedia, a partir do coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe mediante as novas tecnoloxías da información	C2 C25	D1
Identificar procesos e técnicas implicadas na dirección e xestión de empresas multimedia na súa estrutura industrial: produción, distribución e exhibición, así como interpretar datos estatísticos do mercado audiovisual	C25	
Seleccionar e aplicar técnicas e procesos de creación e recursos técnicos ou humanos necesarios para o deseño de producións interactivas	C27	
Orde e método: organizar e reorganizar a temporalización das tarefas, ao adaptar con lóxica as decisións prioritarias nos diferentes procesos de produción audiovisual		D6
Adaptación aos cambios empresariais, capacidade de traballar en equipo, de asumir riscos, de tomar decisións, de autocrítica e conciencia solidaria		D1 D2 D5

Contidos	
Tema	
Desenvolvemento tecnolóxico de dispositivos móbiles	Tipos de aplicacións e Sistemas Operativos Móviles. Claves para crear unha killer app. Análise de apps
Fundamentos do deseño para dispositivos móbiles	Usabilidade. Look & feel. Responsive design. Tipografía, cor e composición
Desenvolvemento de proxectos para dispositivos móbiles	Modelos de negocio Deseño de contidos Metodoloxías de desenvolvemento. Diagrama de fluxo Marketing online. Mobile app marketing.
Deseño e Programación para dispositivos móbiles	Fases do proxecto Equipo e funcións Deseño e programación

Planificación			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Sesión maxistral	22.5	0	22.5
Traballos tutelados	4	70	74
Traballos de aula	22.5	19	41.5
Probas de resposta curta	2	10	12

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

Metodoloxía docente	
	Descrición
Sesión maxistral	Exposición por parte do profesor dos contidos sobre a materia obxecto de estudo, bases teóricas e/ou directrices dun traballo, exercicio ou proxecto a desenvolver polo estudante, xunto aos correspondentes exemplos e debate sobre as súas propiedades e características
Traballos tutelados	O estudante, de maneira individual ou en grupo, elabora un proxecto interactivo sobre a temática da materia que abarque todas a áreas da materia de xeito transversal
Traballos de aula	O estudante desenvolve exercicios ou proxectos durante as clases prácticas, baixo as directrices e supervisión do profesor, preparando e presentando supostos de índole práctica.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Traballos tutelados	Os traballos prácticos requiren unha atención personalizada, que se prestará de forma presencial en horario de titorías
Traballos de aula	Os traballos prácticos requiren unha atención personalizada, que se prestará de forma presencial en horario de titorías

Avaliación				
	Descrición	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Traballos tutelados	Desenvolvemento conceptual e produto mínimo viable dunha aplicación ou servizo para dispositivos móbiles, contemplando o aspecto gráfico, deseño de contidos, funcionalidades, árbore de navegación, diagrama de fluxo, público obxectivo e modelo de negocio plenamente desenvolto. Deberá presentarse en clase en forma de pitching Valoración: 5 puntos	60	C2 C25 C27	D1 D2 D5 D6
	Ensaio sobre algún aspecto da TDT: o alumnado deberá elaborar un artigo académico sobre un tema relacionado coa asignatura e proposto polo profesor a comezo de curso (traballo individual) VALORACIÓN: 1 punto			
Traballos de aula	Durante as clases propranse pequenos exercicios que serán sempre avaliados e formarán parte da nota final. Asistencia e participación Valoración: 1 punto	10	C27	D1 D2
Probas de resposta curta	Proba, de respostas curtas ou tipo test, sobre os contidos teóricos explicados en clase	30	C2 C25	

Otros comentarios sobre la Evaluación

O alumno debe aprobar independentemente todas as partes (teoría e práctica) para superar a materia, cun mínimo do 50% da puntuación correspondente a cada unha das partes que compoñen e se avalían na materia.

Na segunda convocatoria, avaliarase de novo o proxecto práctico e a proba teórica

Bibliografía. Fontes de información

Lequerica, Joan Ribas, **Desarrollo de aplicaciones para Android**, Anaya Multimedia,

Zechner, Mario, **Desarrollo de juegos para Android**, Anaya Multimedia,

Stevens, Chris, **Diseñar para el IPAD**, Anaya Multimedia,

Nielsen, Jakob y Budiu, Raluca, **Usabilidad de dispositivos móviles**, Anaya,

Amaro Soriano, José Enrique, **Android: Programación de dispositivos móviles a través de ejemplos**, Marcombo, S.A.,

Amaro Soriano, José Enrique, **El Gran Libro de Programación avanzada con Android**, Marcombo, S.A.,

Nixon, Robin, **HTML5 Para iOS y Android**, Anaya,

Clark, Josh, **Diseño y usabilidad de aplicaciones iPhone**,

Cuello, J., & Vittone, J. (n.d.). *Diseñando apps para móviles*.

O'REILLY, T., "What is web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software", on line, 2005Stanford University (2008) Developing Apps for ios, iTunes University

Prat, M. (2012). SEO-Posicionamiento de su sitio web-en Google y otros buscadores (2a edición). Ediciones ENI.

Aubry, C. (2012). HTML5 y CSS3-Revolucione el diseño de sus sitios web. Ediciones ENI

Sinalaranse, ao longo do curso, as páxinas a consultar e valorar

Recomendacións

Asignaturas que continúan el temario

Redes audiovisuais en internet/P04G070V01910

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Videoxogos: Deseño e desenvolvemento/P04G070V01908

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Animación en contornas dixitais e multimedia/P04G070V01402

Xestión de proxectos audiovisuais e interactivos/P04G070V01405

Guión e deseño multimedia/P04G070V01901

Proxectos interactivos en novos medios: web/P04G070V01903

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Videojuegos: Diseño y desarrollo				
Asignatura	Videojuegos: Diseño y desarrollo			
Código	P04G070V01908			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	4	1c
Lengua Impartición	Castellano Inglés			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Legerén Lago, Beatriz			
Profesorado	Legerén Lago, Beatriz			
Correo-e	blegeren@uvigo.es			
Web	http://http://blegeren.webs.uvigo.es/			
Descripción general	A través de esta asignatura el alumno conocerá que es un videojuego, como se diseña, cómo se desarrolla, como se pone en el mercado.			

Competencias

Código	
B5	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
B6	Capacidad para definir proyectos personales de creación innovadora que puedan contribuir al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o a su interpretación.
C3	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 nos sus diversos soportes (cine, TV, venidlo, multimedia, etc.), hasta su comercialización.
C8	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.
C17	Capacidad para la comprensión y uso de los procesos, herramientas y técnicas para el diseño y desarrollo de productos interactivos para distintas pantallas y soportes.
C24	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.
D2	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
D3	Capacidad para asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.
D5	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
D6	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
D7	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

Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje	
1.- Identificar las técnicas y procesos de producción y difusión de productos entretenimiento interactivo, en sus diversas fases, desde el punto de vista de la organización y gestión de los recursos técnicos, humanos y presupuestarios necesarios	C3	C8
2.- Reconocer los recursos, elementos, métodos y procedimientos usados en la construcción productos interactivos de entretenimiento.	C8	C17
3.- Utilizar las técnicas y procesos de producción y difusión de productos entretenimiento interactivo, en sus diversas fases, desde el punto de vista de la organización y gestión de los recursos técnicos y humanos necesarios	C17	D3
	C24	
4.- Diseñar proyectos personales de creación innovadora en el ámbito del entretenimiento interactivo cercanos a las propuesta indies que se están desarrollando en la actualidad y valorar la importancia de corregir los errores y diferencias que se produzcan a lo largo del proceso creativo	B6	D3
		D5
5.- Organizar el trabajo en equipo e interpretar los roles que se les encarguen en cada momento así como asumir el liderazgo del grupo si fuese necesario y respetar las diferencias entre todos los integrantes del equipo.		D2
		D7

6.- Organizar y planificar las tareas para determinar las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de una producción interactiva de entretenimiento

D6

7.- Defender en público un proyecto innovador conforme a los cánones de las disciplinas de la comunicación

B5

Contenidos

Tema	
Videojuegos. Historia y Géneros	Estado del Arte
Narración Interactiva para proyectos de entretenimiento	De la historia lineal a la narración siguiendo los diferentes paradigmas no lineales
Diseño de contenidos de entretenimiento	Gráfica y Programación
Fases de un proyecto de entretenimiento	Diseño, Planificación, Producción, Pruebas y Mantenimiento. Equipos y funciones. Metodología de gestión
Control económico del proyecto. Modelos de negocio	Gestión de presupuestos Control económico del proyecto Monetización de aplicaciones.

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Trabajos de aula	18	54	72
Trabajos tutelados	14	28	42
Sesión magistral	18	18	36

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

Metodologías

	Descripción
Trabajos de aula	Los alumnos formarán grupos para proceder a la realización de un proyecto interactivo de entretenimiento en equipo. Aplicando los conocimientos impartidos en las sesiones magistrales
Trabajos tutelados	1.- Análisis y deconstrucción de productos de entretenimiento interactivo con la finalidad de conocer las diferentes partes de las que consta un proyecto de estas características 2.- Realización de trabajos individuales para el aprendizaje del guión interactivo. En primer lugar se creará un guión de estructura lineal que se transformará en interactivo
Sesión magistral	Sesiones teóricas donde se facilitará a los alumnos la base sobre la industria, el estado del arte y también todos aquellos conocimientos o referencias que sean necesarias para el estudiante pueda desarrollar los trabajos encomendados, pero también aprender la realidad del sector.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Sesión magistral	Los alumnos podrán consultar con el profesor todas las cuestiones o dudas que puedan surgir a lo largo de la materia. Se utilizará la plataforma FAITIC para que en todo momento puedan trabajar en el desarrollo de los proyectos que se les encomienden.
Trabajos de aula	Los alumnos podrán consultar con el profesor todas las cuestiones o dudas que puedan surgir a lo largo de la materia. Se utilizará la plataforma FAITIC para que en todo momento puedan trabajar en el desarrollo de los proyectos que se les encomienden.
Trabajos tutelados	Los alumnos podrán consultar con el profesor todas las cuestiones o dudas que puedan surgir a lo largo de la materia. Se utilizará la plataforma FAITIC para que en todo momento puedan trabajar en el desarrollo de los proyectos que se les encomienden.

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Trabajos de aula	Los alumnos formarán grupos para proceder a la realización de un proyecto interactivo de entretenimiento en equipo. Aplicando los conocimientos impartidos en las sesiones magistrales	40	C3 C8 C24	D2 D3 D6

Trabajos tutelados	1.- Análisis y deconstrucción de productos de entretenimiento interactivo con la finalidad de conocer las diferentes partes de las que consta un proyecto de estas características	40	B6	C3 C8
	2.- Realización de trabajos individuales para el aprendizaje del guión interactivo. Presupuestación y presentación de proyectos.			
Sesión magistral	Cuestionario mixto, tipo test y con preguntas largas para evaluar los conocimientos adquiridos por el alumno	20	B6	C3

Otros comentarios sobre la Evaluación

Para aprobar la asignatura los alumnos deberán superar de forma positiva las pruebas correspondientes a cada una de las secciones en las que se divide la materia.

Si no se obtuviese una nota positiva en los trabajos no tendrá opción a presentarse a la prueba escrita., por lo que el alumno aparecería como No Presentado en la convocatoria.

Si fuese el examen escrito la prueba no superada y los trabajos tuviesen una nota cercana al notable, SOLO se deberá repetir la prueba escrita,

PERO si los trabajos no estuviesen calificados como notable, el alumno deberá volver a examinarse de toda la materia. ES DECIR, volver a realizar los trabajos y el examen

Fuentes de información

- Bentley, F and Barrett, E, **Building Mobile Experiences**, Mit Press. USA,
- Bogost, I, **Persuasive Games**, Cambridge Mit Press,
- Bushoff, B et Al, **Developing Interactive Narrative Content**, Hightext Verlag,
- Coleman,B Foreword by Clay, **Hello Avatar Rise of the Networked Generation**, Mit Press. USA,
- Corneliusson, H and Walker Rettberg, J, **Digital Culture, Play, And Identity A World of Warcraft® Reader**, Mit Press. USA,
- Engenfeldt-Nielsen, S.; Hedide-Smith. y Tosca, S., **Understanding Videogames**, New York Routledge,
- Flanagan, M, **Critical Play Radical Game Design**, Mit Press. USA,
- Irish, Dan, **The Game Producers Handbook**, Premier Press,
- Jones, S.E. and Thiruvathukal, G.E., **Codename Revolution The Nintendo Wii Platform**, Mit Press. USA,
- Jorgensen, K, **Gameworld Interfaces**, Mit Press. Usa,
- Jul, J, **A Casual Revolution Reinventing Video Games and Their Players**, Mit Press. USA,
- Laramée, F. D, **Secrets of the Game Business**, Hingham: Charles River Media.,
- Macluhan,M, **Understanding media: The extensions of the man**, New York. The new American Library,
- Marcos Molano, M., & Santorum, M., **I Congreso Internacional de Videojuegos**, Icono 14-,
- Marcos Molano, M., & Santorum, M., **La próxima Next Gen.**, Icono 14-,
- Martín Ibañez, E, **Videojuegos y publicidad. Cómo alcanzar las audiencias que escapan de los medios tradicionales**, Telos. Cuadernos de Comunicación e Innovación,
- Murray, Janet H, **Hamlet on the Holodeck. The future of narrative in cyberspace**, Cambridge.Mit Press,
- Murray, Janet H, **Inventing the medium**, Mit Press. Usa,
- Parlett, D, **The oxford history of board games**, Oxford: Oxford University Press,
- Pestano Rodríguez, J. M., Von Sprecher, R., & Trenta, M., **Comic y Videojuegos. Dos industrias culturales en conexión**, Area Abierta , 1-15.,
- Salem, K and Simmerman E, **Rules of Play**, Mit Press,
- Tapia Frade, A., López Iglesias, M., & Gonzalez Posada Vaticon, P., **Publicidad in Game. Los videojuegos como soporte publicitario.**, Pensar la Publicidad,
- Taylor, T. L., **Raising The Stakes E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming**, Mit Press. USA,
- Despain, Wendy, **Writing for Videogame Genres**, A.K.Peters,
- Despain, Wendy, **Professional Techniques for Videogame Writing**, A.K.Peters,
- Juul, J, **Half -Real**, Mit Press. Usa,
- Varios, <http://www.gamasutra.com>,
- Juul, J, **The art of failure**, Mit Press. Usa,
- Dillon, Robert, **On the way to fun**, A.K.Peters,
- Varios, **Gamestudies**,

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Animación en entornos digitales y multimedia/P04G070V01402

Gestión de proyectos audiovisuales e interactivos/P04G070V01405

Guión y diseño multimedia/P04G070V01901

DATOS IDENTIFICATIVOS**Producción e realización en novos formatos**

Asignatura	Producción e realización en novos formatos			
Código	P04G070V01909			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	4	2c
Lengua Impartición				
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	García Crespo, Oswaldo			
Profesorado	García Crespo, Oswaldo			
Correo-e	oswaldogarcia@uvigo.es			
Web				
Descrición general	(*)Aproximación teórico práctica a modelos de produción audiovisual no tradicionais. La materia se ocupará de la adaptación del mensaje audiovisual a contextos productivos como las instalaciones audiovisuales, las videoescenografías y el uso de herramientas web para la produción audiovisual			

Competencias

Código	
A2	Que os estudantes saiban aplicar os seus coñecementos ó seu traballo ou vocación dunha forma profesional e posúan as competencias que adoitan demostrarse por medio da elaboración e defensa de argumentos e a resolución de problemas dentro da súa área de estudo.
A3	Que os estudantes teñan a capacidade de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro da súa área de estudo) para emitir xuízos que inclúan unha reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica ou ética.
A4	Que os estudantes poidan transmitir información, ideas, problemas e solución a un público tanto especializado coma non especializado.
A5	Que os estudantes desenvolvan aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía.
B4	Capacidade para aplicar técnicas e procesos de produción na organización de eventos culturais, mediante a planificación dos recursos humanos e técnicos implicados, axustándose a un orzamento previo
B6	Capacidade para definir proxectos persoais de creación innovadora que poidan contribuír ao coñecemento ou desenvolvemento das linguaxes audiovisuais ou á súa interpretación
C2	Coñecemento da relación existente entre a evolución tecnolóxica e industrial e a linguaxe audiovisual, tendo en conta os conceptos teórico prácticos das representacións visuais e auditivas, os sistemas de comunicación e transmisión de conceptos e as súas realidades, así como os valores simbólicos e culturais básicos que favorezan unha correcta interpretación e análise dos signos ou códigos da imaxe en toda a súa extensión.
C3	Coñecemento e aplicación das técnicas e procesos de produción e difusión audiovisuais nas súas diversas fases, desde o punto de vista da organización e xestión dos recursos técnicos, humanos e orzamentarios nos seus diversos soportes (cine, TV, vídeo, multimedia, etc.), ata a súa comercialización
C5	Coñecemento do uso das técnicas e as tecnoloxías audiovisuais en función das súas capacidades expresivas asociadas ós diferentes contextos industriais
C9	Coñecemento teórico-práctico e aplicación das tecnoloxías aos medios de comunicación audiovisuais (fotografía, radio, son, televisión, vídeo, cine, e soportes interactivos)
C11	Coñecemento da imaxe espacial e das representacións icónicas no espazo, tanto na imaxe fixa como audiovisual, así como os elementos constitutivos da dirección artística. Estes coñecementos tamén envolverán as relacións entre imaxes e sons desde o punto de vista estético e narrativo nos diferentes soportes e tecnoloxías audiovisuais.
C12	Coñecemento da planificación sonora e das representacións acústicas do espazo, así como os elementos constitutivos de deseño e a decoración sonora (□sound designer□) Estes coñecementos tamén envolverán a relación entre os sons e as imaxes desde o punto de vista estético e narrativo nos diferentes soportes e tecnoloxías audiovisuais. Tamén se inclúen os modelos psicolóxicos especificamente desenvolvidos para a comunicación sonora e a persuasión a través do son.
C17	Capacidade para a comprensión e uso dos procesos, ferramentas e técnicas para o deseño e desenvolvemento de produtos interactivos para distintas pantallas e soportes.
C18	Capacidade para aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe aos diferentes soportes audiovisuais, a partir do coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe mediante as novas tecnoloxías da información.
C28	Capacidade para realizar a ordenación técnica dos materiais sonoros e visuais conforme a unha idea utilizando as técnicas narrativas e tecnolóxicas necesarias para a elaboración, composición, acabado e masterización de diferentes produtos audiovisuais e interactivos.
C30	Capacidade para recrear o ambiente sonoro dunha produción audiovisual ou Multimedia Interactiva atendendo á intención do texto e da narración mediante a utilización de banda sonora, efectos sonoros e soundtrack.

D2	Capacidade de traballo en equipo e de comunicación das propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio, así como capacidade para integrarse nun proxecto común encamiñado á obtención de resultados
D3	Capacidade para asumir riscos expresivos e temáticos, aplicando solucións e puntos de vista persoais no desenvolvemento dos proxectos.
D6	Orde e método: habilidade para a organización e temporalización das tarefas, realizándoas de xeito ordenado adoptando con lóxica as decisións prioritarias nos diferentes procesos de produción audiovisual
D7	Conciencia solidaria: respecto solidario polas diferentes persoas e pobos do planeta, polos valores universais de educación, cultura, paz e xustiza, e polos dereitos humanos, a igualdade de oportunidades e a non discriminación de mulleres e persoas con discapacidade
D8	Sensibilidade, respecto e necesidade de conservación do patrimonio cultural e audiovisual de Galicia e do mundo

Resultados de aprendizaxe

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Encontrar solucións tecnolóxicas flexibles a propostas narrativas e estéticas non vinculadas con medios tradicionais de produción audiovisual.	A4	B4 B6	C2 C3 C9 C17 C18 C30	
Diseñar solucións narrativas e tecnolóxicas con autonomía en función das necesidades dun proxecto experimental e exploratorio.	A2 A3	B4 B6	C2 C5 C11 C12	D3
Desenvolver e estruturar discursos audiovisuais en directo.	A4 A5	B6	C2 C5 C11 C12 C17 C18 C28	D2 D3 D6
Vincular, a través dos novos medios, propostas estéticas e narrativas de carácter audiovisual a valores de marca.	A3 A4		C11 C17 C30	D7 D8

Contidos

Tema	
Bloque 1: Qué son os Novos Medios	T1: Definición dos novos medios e novas perspectivas de aproximación ao audiovisual; software studies, media y cultural studies. T2: Novos Medios según Manovich.
Bloque 2. Xestión espazotemporal da narración nos novos medios. Unha aproximación teórico-práctica ao proceso de creación audiovisual non tradicional.	T.1: Evolución do espazo estético e narrativo nas artes plásticas dende a perspectiva da creacuón audiovisual. A articulación do espazo navegable. T.2 Evolución do tempo e a dramaturxia dende a perspectiva da creacuón audiovisual. A xestión da interactividade. T.3: O autor-creador nos Novos Medios.
Bloque 3. Narrativa Multipantalla	T.1 Morfoloxía do discurso multipantalla T.2 Solucións tecnolóxicas vinculadas á narración multipantalla. Ferramentas MIDI y software para a creación multimedia T.3 Fundamentos de programación creativa: Processing. T.4 Desevolvemento do proxecto multisuperficie.
Bloque 4. Branded content no audiovisual dos Novos Medios	T.1: Narratividade vinculada a valores de marca. T.2: Tratamento audiovisual ó servizo de formatos de promoción de marca no tradicionais.

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Traballos tutelados	20	60	80
Presentacións/exposicións	1	8	9

Sesión maxistral	15	30	45
Probas de resposta longa, de desenvolvemento	1	15	16

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Traballos tutelados	Deseño, desenvolvemento e rodaxe dun teaser e dun spot.
Presentacións/exposicións	Presentación, exposición e discusión dos traballos realizados polos alumnos.
Sesión maxistral	Exposición teórica dos temas expostos no programa da materia.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	O alumno poderá usar as horas de titoria para calquera consulta relacionada co temario e dispondrá de apoio presencial aos proxectos que se desenvolvan no plató de cine.
Traballos tutelados	O alumno poderá usar as horas de titoria para calquera consulta relacionada co temario e dispondrá de apoio presencial aos proxectos que se desenvolvan no plató de cine.
Presentacións/exposicións	O alumno poderá usar as horas de titoria para calquera consulta relacionada co temario e dispondrá de apoio presencial aos proxectos que se desenvolvan no plató de cine.

Avaliación

	Descrición	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Traballos tutelados	1. Proxectos audiovisual vinculado cos novos medios	70	A2 B4 C2 D2 A3 B6 C3 D3
	2. Proxecto audiovisual de Branded content		A4 C5 D6 A5 C9 D7 C11 D8 C12 C17 C18 C28 C30
Presentacións/exposicións	Presentación do proxectos de Novos Medios de inspiración audiovisual; Proxección de primeira versión e establecemento de obxectivos	10	A3 C2 D3 A4 C9 D7 A5 C11 D8 C17
Probas de resposta longa, de desenvolvemento	Análise de unha obra de Novos Medios utilizando as ferramentas teóricas proporcionados durante o semestre	20	A3 C2 D3 A5 C9 D7 C11 D8 C17

Otros comentarios sobre la Evaluación

O método de avaliación será de tipo continuo, cunha atención permanente ao desenvolvemento dos traballos que se levarán a cabo; ás achegas en discusións e debates e á actitude participativa e positiva do alumno co fin de adquirir os coñecementos e alcanzar os obxectivos definidos na materia . Para poder acceder á segunda convocatoria é necesario presentar previamente os dous traballos prácticos.

Bibliografía. Fontes de información

Manovich, Lev, **El lenguaje de los nuevos medios de comunicación**, 2005,
 Manovich. Lev, **El software toma el mando**, 2013,
 Spinrad, Paul, **The VJ Book**, 2005,
 Skandar, Xarene, **VEJA**, 2006,
 Dixon, Steve, **Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation**, 2007,
 de Certeau, Michel, **The Practice of Everyday Life**, 2011,
 Kabakov, **On The "Total" Installation**, 2008,
 Robert Klanten, **Tactile: High Touch Visuals**, 2007,
 Daniel Shiffman, **The Nature of Code: Simulating Natural Systems with Processing**, 2012,

Recomendacións

Asignaturas que se recomenda cursar simultaneamente

Traballo de Fin de Grao/P04G070V01991

Asignaturas que se recomenda haber cursado previamente

Comunicación: Tecnoloxía dos medios audiovisuais/P04G070V01203

Técnicas de edición dixital/P04G070V01304

Guión e deseño multimedia/P04G070V01901

Guión, produción e realización de programas de ficción/P04G070V01602

Guión, produción e realización para televisión/P04G070V01502

Otros comentarios

O fundamental para afrontar esta materia é a curiosidade como creador audiovisual e ser proactivo e independente para a búsqueda de solucións tecnolóxicas.

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Redes audiovisuales en internet				
Asignatura	Redes audiovisuales en internet			
Código	P04G070V01910			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	4	2c
Lengua Impartición	Castellano Gallego Inglés			
Departamento	Psicología evolutiva y comunicación			
Coordinador/a	Martí Pellón, Daniel Francisco			
Profesorado	Martí Pellón, Daniel Francisco			
Correo-e	dmarti@uvigo.es			
Web	http://comunisfera.blogspot.com.es/p/curso-de-imagen.html			
Descripción general	Introducción a la gestión de imagen de proyectos y de la reputación profesional en redes sociales general			

Competencias	
Código	
A3	Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
A4	Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
B6	Capacidad para definir proyectos personales de creación innovadora que puedan contribuir al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o a su interpretación.
C5	Conocimiento del uso de las técnicas y las tecnologías audiovisuales en función de sus capacidades expresivas asociadas a los diferentes contextos industriales.
C13	Conocimientos básicos para situar la actividad audiovisual en un contexto de competencia local, nacional e internacional.
C23	Capacidad para la identificación de los procesos y técnicas implicadas en la dirección y gestión de empresas audiovisuales en su estructura industrial: análisis de mercado, producción, distribución y exhibición, así como el fomento de la actividad emprendedora y del concepto de empresa como unidad básica de producción audiovisual.
C26	Capacidad para buscar, seleccionar y sistematizar cualquier tipo de documento audiovisual en una base de datos, así como su utilización en diferentes soportes audiovisuales utilizando métodos digitales.
D1	Capacidad de adaptación a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales

Resultados de aprendizaje	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Resultados previstos en la materia				
Saber encontrar y calificar información audiovisual y opiniones en internet. Disponer de antologías y una red de relatos y perfiles profesionales por su innovación y comunidades de interés. Publicar contenidos cualificados de forma adecuada a cada canal digital	A3 A4	B6	C13 C26	D1
Diseñar y publicar una marca profesional digital, gestionar su branding en las plataformas más adecuadas para mantener su visibilidad así como su cooperación en proyectos, comunicando también desde redes sociales,	A4	B6	C26	D1
Conocer estrategias de comunicación para grupos y organizaciones, capacitando para tomar decisiones casos y crisis de comunicación audiovisual (viral, etc.) en relación a marcas, organizaciones (multiplataform, crossmedia, transmedia)	A3		C5 C23	

Contenidos	
Tema	
Diseño y comunicación de una marca profesional	Selección y edición de contenidos curados en un portfolio profesional comunicado en redes sociales
Comunicación y cooperación en redes sociales con eventos y comunidades profesionales	Informe de imágenes profesionales, auditoria de reputación en colectivo profesional y plan de comunicación y cooperación personal en proyectos locales, especializados, etc.
Estrategia y dirección de marca profesional	Evaluación y dirección de casos y comunicación de crisis en redes sociales

Planificación	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales

Tutoría en grupo	14	28	42
Estudio de casos/análisis de situaciones	7	14	21
Portafolio/dossier	7	14	21
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	14	28	42
Estudio de casos/análisis de situaciones	8	16	24

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

Metodologías

	Descripción
Tutoría en grupo	ejercicio cooperativo de comunicación grupal a través de redes sociales en proyectos en marcha
Estudio de casos/análisis de situaciones	análisis y solución de problemas y casos de gestión de imagen local

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Estudio de casos/análisis de situaciones	Atención presencial en prácticas y talleres TIC, foros en redes sociales y comentarios en blog. Limitar el uso telefónico y el correo personal en favor de respuestas colectivas que puedan servir a otro/as. Livestreaming desde twitter y grupos en otras redes sociales
Tutoría en grupo	Atención presencial en prácticas y talleres TIC, foros en redes sociales y comentarios en blog. Limitar el uso telefónico y el correo personal en favor de respuestas colectivas que puedan servir a otro/as. Livestreaming desde twitter y grupos en otras redes sociales

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Portafolio/dossier	autoevaluación del perfil profesional presentado, del aprendizaje durante el curso y propuestas para desarrollo de la imagen profesional personal	40	
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	reputación de contenidos y conversaciones mantenidas en redes sociales profesionales	30	
Estudio de casos/análisis de situaciones	resolución de problemas de comunicación y casos prácticos, ejercitados en un control y como prueba final de la capacitación alcanzada en el curso	30	

Otros comentarios sobre la Evaluación

- La presentación de un portfolio definido profesionalmente en una red social o blog, y
- un balance y documentación de la participación grupal en un foro, evento o causa en redes sociales

son obligatorios para presentarse a una evaluación final de la competencia en comunicación en redes sociales en la fecha indicada para la materia en el calendario de exámenes.

La prueba final de respuesta larga incluye la decisión de acciones comunicativas en casos de imagen y/o reputación profesional.

Fuentes de información

Rheingold, Howard, **Net Smart: How to Thrive Online**, 2012,
 Godin, Seth, **Tribus : necesitamos que TÚ nos lideres**, 2009,
 Dolors Reig, **Socionomía**, 2012,
 Cambronero, Antonio, **Manual imprescindible de Twitter**, 2012,
 Clazie, Ian, **Cómo crear un portfolio digital**, 2011,

Blog del curso <http://comunisfera.blogspot.com.es/p/curso-de-imagen.html>

Ejemplos de porfolios y de propuestas para acciones de comunicación de marca personal o corporativa
<http://pinterest.com/comunisfera/boards/>

Antología de citas de especialistas y profesores de comunicación en <http://comunisfera.tumblr.com/>

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Trabajo de Fin de Grado/P04G070V01991

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Comunicación: Comunicación escrita/P04G070V01101

Teoría y técnica de la fotografía/P04G070V01106

Empresa: Marketing de productos audiovisuales y multimedia/P04G070V01401

Gestión de proyectos audiovisuales e interactivos/P04G070V01405

Estrategias publicitarias y de relaciones públicas para productos audiovisuales/P04G070V01501

Guión y diseño multimedia/P04G070V01901

Proyectos interactivos en nuevos medios: web/P04G070V01903

Teoría y técnica del documental/P04G070V01904

Producción y realización en nuevos formatos/P04G070V01909

Proyectos interactivos en nuevos medios: telefonía móvil y TDT/P04G070V01907

Videojuegos: Diseño y desarrollo/P04G070V01908

Otros comentarios

DATOS IDENTIFICATIVOS**Obradoiro de prácticas profesionais**

Asignatura	Obradoiro de prácticas profesionais			
Código	P04G070V01911			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	12	OB	4	2c
Lengua Impartición				
Departamento				
Coordinador/a				
Profesorado				
Correo-e				
Web				
Descrición general	Esta materia é unha proposta fundamental no Grao para garantir a conexión entre a formación académica e profesional, a parte de constituír un canle adecuado para a permanente conexión coas distintas tendencias do mercado da comunicación en xeral, contando para iso coa asistencia de profesionais de recoñecido prestixio.			

Competencias

Código	
A2	Que os estudantes saiban aplicar os seus coñecementos ó seu traballo ou vocación dunha forma profesional e posúan as competencias que adoitan demostrarse por medio da elaboración e defensa de argumentos e a resolución de problemas dentro da súa área de estudo.
A3	Que os estudantes teñan a capacidade de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro da súa área de estudo) para emitir xuízos que inclúan unha reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica ou ética.
A4	Que os estudantes poidan transmitir información, ideas, problemas e solución a un público tanto especializado coma non especializado.
A5	Que os estudantes desenvolvan aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía.
B1	Coñecemento dos fundamentos da información xornalística, a través dos distintos textos e xéneros ao uso, para a súa aplicación en medios impresos e dixitais
B2	Coñecemento da realidade político-social do mundo na era da comunicación global
B3	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.
B4	Capacidade para aplicar técnicas e procesos de produción na organización de eventos culturais, mediante a planificación dos recursos humanos e técnicos implicados, axustándose a un orzamento previo
B5	Habilidade para expoñer os resultados dos traballos académicos de xeito oral ou por medios audiovisuais ou informáticos consonte os canons das disciplinas da comunicación
B6	Capacidade para definir proxectos persoais de creación innovadora que poidan contribuír ao coñecemento ou desenvolvemento das linguaxes audiovisuais ou á súa interpretación
B7	Coñecemento das características esenciais da comunicación, os seus elementos e os seus resultados.

Resultados de aprendizaxe

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Coñecemento dos fundamentos da información xornalística, a través dos distintos textos e xéneros ao uso, para a súa aplicación en medios impresos e dixitais	A2	B1
	A3	
	A4	
	A5	
Coñecemento da realidade político-social do mundo na era da comunicación global	A2	B2
	A3	
	A4	
	A5	
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.	A2	B3
	A3	
	A4	
	A5	

Capacidade para aplicar técnicas e procesos de produción na organización de eventos culturais, mediante a planificación dos recursos humanos e técnicos implicados, axustándose a un orzamento previo	A2 A3 A4 A5	B4
Habilidade para expoñer os resultados dos traballos académicos de xeito oral ou por medios audiovisuais ou informáticos consonte os canons das disciplinas da comunicación	A2 A3 A4 A5	B5
Capacidade para definir proxectos persoais de creación innovadora que poidan contribuír ao coñecemento ou desenvolvemento das linguaxes audiovisuais ou á súa interpretación	A2 A3 A4 A5	B6
Coñecemento das características esenciais da comunicación, os seus elementos e os seus resultados.	A2 A3 A4 A5	B7

Contidos

Tema

Os contidos estarán en función dos profesionais invitados, prestando especial atención á innovación, inserción laboral e actualización de coñecementos

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Obradoiros	100	0	100
Traballos de aula	50	150	200

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Obradoiros	Desenrolaranse diferentes obradoiros o longo do curso, de asistencia obrigatoria para o alumno
Traballos de aula	Aplicación práctica dos contidos asociados aos obradoiros

Atención personalizada

Metodoloxías Descrición

Obradoiros O alumno contará ca titorización do Responsable do Obradoiro e tamén do Coordinador de Obradoiros.

Avaliación

Descrición	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Obradoiros Con profesionais do sector	100	A2 B1 A3 B2 A4 B3 A5 B4 B5 B6 B7

Otros comentarios sobre la Evaluación

6. A avaliación da materia realizarase atendendo a tres criterios:

- Asistencia. A asistencia é obrigatoria para a cualificación de calquera das actividades programadas. Naqueles casos nos que a actividade teña unha duración igual ou inferior a unha hora, a asistencia será o único criterio de valoración, outorgando 10 puntos ós asistentes a totalidade da actividade e 0 ós non asistentes.

- Puntuación profesional. Naqueles casos nos que se programen seminarios ou obradoiro de máis de unha hora de duración e requira a presentación de traballos ou informes por parte dos alumnos/os, será o profesional responsable do mesmo o que outorgue a puntuación desa actividade

- Puntuación académica. En casos excepcionais de actividades que teñan máis de unha hora de duración pero non requiran de presentación de traballos ou informes por parte do alumnado (conferencias), o coordinador da materia pode solicitar a

presentación de informes sobre a actividade e puntuar en función dos mesmos

A cualificación final da materia será resultante da media do total de seminarios ós que teña que asistir o alumno/a. Deste xeito a media deberá incluír aquelas actividades ás que o alumno non asistira pero que formen parte do total da programación da materia

Bibliografía. Fontes de información

La recomendación de citas seleccionadas en este microblog

La actualización de fuentes en línea en el blog de la asignatura

bibliografía recomendada por el profesor en la página web de la biblioteca

Recomendacións

DATOS IDENTIFICATIVOS**Prácticas externas**

Asignatura	Prácticas externas			
Código	P04G070V01982			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	12	OB	4	2c
Lengua Impartición				
Departamento				
Coordinador/a				
Profesorado				
Correo-e				
Web				
Descripción general	A materia está orientada á realización de prácticas nun entorno laboral e profesional ligado a alguna/as das disciplinas do plan de estudos do Grado. As prácticas deberán levarse a cabo segundo a Normativa específica aprobada en Xunta de Facultade			

Competencias

Código	
A2	Que os estudantes saiban aplicar os seus coñecementos ó seu traballo ou vocación dunha forma profesional e posúan as competencias que adoitan demostrarse por medio da elaboración e defensa de argumentos e a resolución de problemas dentro da súa área de estudo.
A3	Que os estudantes teñan a capacidade de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro da súa área de estudo) para emitir xuízos que inclúan unha reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica ou ética.
A4	Que os estudantes poidan transmitir información, ideas, problemas e solución a un público tanto especializado coma non especializado.
A5	Que os estudantes desenvolvan aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía.

Resultados de aprendizaxe

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
Que os estudantes saiban aplicar os seus coñecementos ó seu traballo ou vocación dunha forma profesional e posúan as competencias que adoitan demostrarse por medio da elaboración e defensa de argumentos e a resolución de problemas dentro da súa área de estudo.	A2
Que os estudantes teñan a capacidade de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro da súa área de estudo) para emitir xuízos que inclúan unha reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica ou ética.	A3
Que os estudantes poidan transmitir información, ideas, problemas e solución a un público tanto especializado coma non especializado.	A4
Que os estudantes desenvolvan aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía.	A5

Contidos

Tema	
Sen temario específico	
As prácticas levaránse a cabo nun entorno laboral e profesional ligado a algunha das disciplinas do plan de estudos de Grao en Comunicación Audiovisual	

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Actividades introductorias	4	0	4
Prácticas externas	0	296	296

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Actividades introductorias	O coordinador de prácticas realizará unha presentación detallada dos procedementos a seguir e dos requisitos e condicións a cumprir para a realización das prácticas, así como da definición concreta das labores a realizar
Prácticas externas	O alumno/a realizará durante o periodo estipulado coa institución ou empresa de acollida as labores a tarefas encomendadas

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Prácticas externas	Tanto na estadia na empresa, como na redacción da memoria final, o alumno contará ca titorización do responsable das prácticas

Avaliación

	Descrición	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Prácticas externas	Pra cualificación teránse en conta os informes dos titores (externo na empresa e o responsable de prácticas do centro). Tamén poderase ter en conta un informe a modo de memoria por parte do alumno se fose necesario.	100	A2 A3 A4 A5

Otros comentarios sobre la Evaluación

En todo caso, no apartado de Avaliación estarase o estipulado no Regulamento de Traballo de Fin de Grao, aprobado en Xunta de Facultade

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía básica

Gutiérrez González, Pedro Pablo. (2006). *Teoría y práctica de la Publicidad Impresa*. Valencia: Editorial CAMPGRÁFIC

Sánchez Guzmán, José Ramón. (1993). *Teoría de la publicidad*. Editorial TECNOS. Madrid. 1993.

Rusell, J. T. y Lane, W. R. (2001). *Kleppner Publicidad*. México: Pearson Educación.

Ricarte Bescós, J. M^a (1998). *Creatividad y comunicación persuasiva*. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona, Universitat Jaume I y Universitat de Valencia.

Martín Montesinos, J. L. y Mas Hurtuna, M. (2001). *Manual de tipografía. Del plomo a la era digital*. Valencia: Campgráfic.

Recomendacións

DATOS IDENTIFICATIVOS**Traballo de Fin de Grao**

Asignatura	Traballo de Fin de Grao			
Código	P04G070V01991			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	12	OB	4	2c
Lengua Impartición				
Departamento				
Coordinador/a				
Profesorado				
Correo-e				
Web	http://www.coordinacav.blogspot.com			
Descrición general	Traballo final obrigatorio donde o alumno deberá demostrar as competencias obtidas o longo dos seus estudos			

Competencias

Código	
A2	Que os estudantes saiban aplicar os seus coñecementos ó seu traballo ou vocación dunha forma profesional e posúan as competencias que adoitan demostrarse por medio da elaboración e defensa de argumentos e a resolución de problemas dentro da súa área de estudo.
A3	Que os estudantes teñan a capacidade de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro da súa área de estudo) para emitir xuízos que inclúan unha reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica ou ética.
A4	Que os estudantes poidan transmitir información, ideas, problemas e solución a un público tanto especializado coma non especializado.
A5	Que os estudantes desenvolvan aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía.
B1	Coñecemento dos fundamentos da información xornalística, a través dos distintos textos e xéneros ao uso, para a súa aplicación en medios impresos e dixitais
B2	Coñecemento da realidade político-social do mundo na era da comunicación global
B3	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.
B4	Capacidade para aplicar técnicas e procesos de produción na organización de eventos culturais, mediante a planificación dos recursos humanos e técnicos implicados, axustándose a un orzamento previo
B5	Habilidade para expoñer os resultados dos traballos académicos de xeito oral ou por medios audiovisuais ou informáticos consonte os canons das disciplinas da comunicación
B6	Capacidade para definir proxectos persoais de creación innovadora que poidan contribuír ao coñecemento ou desenvolvemento das linguaxes audiovisuais ou á súa interpretación
B7	Coñecemento das características esenciais da comunicación, os seus elementos e os seus resultados.

Resultados de aprendizaxe

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Coñecemento dos fundamentos da información xornalística, a través dos distintos textos e xéneros ao uso, para a súa aplicación en medios impresos e dixitais	A2 A3 A4 A5	B1
Coñecemento da realidade político-social do mundo na era da comunicación global	A2 A3 A4 A5	B2
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.	A2 A3 A4 A5	B3
Capacidade para aplicar técnicas e procesos de produción na organización de eventos culturais, mediante a planificación dos recursos humanos e técnicos implicados, axustándose a un orzamento previo	A2 A3 A4 A5	B4

Habilidade para expoñer os resultados dos traballos académicos de xeito oral ou por medios audiovisuais ou informáticos consonte os canons das disciplinas da comunicación	A2 A3 A4 A5	B5
Capacidade para definir proxectos persoais de creación innovadora que poidan contribuír ao coñecemento ou desenvolvemento das linguaxes audiovisuais ou á súa interpretación	A2 A3 A4 A5	B6
Coñecemento das características esenciais da comunicación, os seus elementos e os seus resultados.	A2 A3 A4 A5	B7

Contidos

Tema	
1 - Definir un proxecto e un plan de traballo relacionado cun ou varios dos ámbitos de coñecemento asociados ao Título	Sen subtemas
2 - Realización do traballo proxectado	Sen subtemas
3 - Presentación e defensa	Sen subtemas

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Proxectos	6	286	292
Presentacións/exposicións	1	5	6
Actividades introductorias	2	0	2

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Proxectos	O estudante realizará un traballo de investigación, de indole teórica ou práctica, sobre algún dos aspectos ou disciplinas contempladas no plan de estudos
Presentacións/exposicións	Ao finalizar o proxecto, e na data prevista pola Comisión Específica do Traballo de Fin de Grado, levarase a cabo a exposición do mesmo, ante un Tribunal específico, sempre segundo as directrices emanadas do Regulamento de Traballos de Fin de Grao aprobado na Xunta de Facultade
Actividades introductorias	Terá como obxectivo informar a todos os estudantes das características, obxectivos e metodoloxía do Proxecto

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Proxectos	O alumno contará en todo momento coa titorización dun profesor

Avaliación

	Descrición	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Proxectos	O Tribunal determinará o 100% da cualificación	90	
Presentacións/exposicións	Na presentación terase especialmente en conta o cumprimento das Pautas para a Realización de Traballos Académicos	10	

Otros comentarios sobre la Evaluación

A avaliación levarase a cabo segundo os parámetros xerais especificados no Regulamento do Traballo de Fin de Grado, que terá prioridade sempre sobre o estipulado nesta Guía

Bibliografía. Fontes de información

Recomendacións

