



Facultad de CC. Sociales y de la Comunicación

Mais info na Web da Facultade

(*)

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

(*)

(*)

Grado en Comunicación Audiovisual

Asignaturas

Curso 2

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

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Derecho: Derecho de la comunicación				
Asignatura	Derecho: Derecho de la comunicación			
Código	P04G070V01301			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	FB	2	1c
Lengua Impartición	Castellano			
Departamento	Derecho público			
Coordinador/a	Ruiz Ceniceros, Mauricio			
Profesorado	Lareo Jiménez, Jacinto Ruiz Ceniceros, Mauricio			
Correo-e	mauricio@paseodealfonso.com			
Web				
Descripción general	(*)Esta materia busca proporcionar ao alumnado unha visión eminentemente práctica do réxime xurídico da comunicación en España. A materia consta de dous grandes bloques. No primeiro analizaranse os dereitos e liberdades da comunicación. O segundo ofrece unha panorámica global da regulación das telecomunicacións, o audiovisual e Internet, atendendo especialmente ao réxime xurídico dos contidos. O que se busca é que os estudantes teñan unha visión xeral e práctica da regulación xurídica do sector no que desenvolverá a súa futura actividade profesional.			

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.
B3	Conocimientos sobre las políticas públicas de subvención de la producción y distribución audiovisual en los ámbitos europeos, nacional y autonómico, así como las condiciones legales y financieras para su obtención, incluyendo los programas I+D+i y los beneficios de la colaboración entre empresas de ámbito internacional. Análisis de oportunidades, riesgos y efectos de las dichas políticas.
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.
C4	Conocimiento teórico-práctico de las estructuras organizativas en el campo de la comunicación visual y sonora, así como su evolución y gestión en el tiempo, incluyendo la tributación audiovisual. También comprende el conocimiento y la investigación de la naturaleza e interrelaciones entre los sujetos de la comunicación audiovisual: autores, instituciones, empresas, medios, soportes y receptores.
C10	Conocimiento teórico-práctico de los mecanismos legislativos de incidencia en el audiovisual o en la comunicación, así como el régimen jurídico de su aplicación en las producciones audiovisuales. Incluyendo también el conocimiento de los principios éticos y de las normas deontológicas de la comunicación audiovisual, en especial las relativas a la igualdad de hombres y mujeres, a la no discriminación de personas con discapacidad, y al uso no sexista de la imagen femenina en los medios de comunicación de masas.
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
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			
Adquirir conocimientos básicos de la historia y evolución normativa de los distintos medios de comunicación audiovisuales: Televisión, radio, cine, internet, etc.	A3	B3 B5	C4 C10	D2 D5 D6 D7 D8

Conocimiento teórico-práctico de las estructuras organizativas en el campo de la comunicación visual y sonora, así como su evolución y gestión a lo largo del tiempo, incluyendo la tributación audiovisual. También comprende el conocimiento y la investigación de la naturaleza e interrelaciones entre los sujetos de la comunicación audiovisual: autores, instituciones, empresas, medios, soportes y receptores	A3	B3 B5	C4 C10	D2 D5 D6 D7 D8
Conocimiento teórico-práctico de los mecanismos legislativos de incidencia en el audiovisual o la comunicación, así como el régimen jurídico de su aplicación en las producciones audiovisuales. Incluyendo también el conocimiento de los principios éticos y de las normas deontológicas de la comunicación audiovisual, en especial las relativas a la igualdad de hombres y mujeres, la no discriminación de personas con discapacidad, y el uso no sexista de la imagen femenina en los medios de comunicación de masas	A3	B3	C4 C10	D2 D5 D6 D7 D8
Conocimientos sobre las políticas públicas de subvención de la producción y distribución audiovisual en los ámbitos europeos, nacional y autonómico, así como las condiciones legales y financieras para su obtención, incluyendo los programas I+D+i y los beneficios de la colaboración entre empresas de ámbito internacional. Análisis de oportunidades, riesgos y efectos de dichas políticas	A3	B3 B5	C4 C10	D2 D5 D6 D7 D8
Habilidad para exponer de forma adecuada los resultados de los trabajos académicos de manera oral o por medios audiovisuales o informáticos conforme a los cánones de las disciplinas de la comunicación	A3	B3 B5	C4 C10	D2 D5 D6 D7 D8
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	A3	B3 B5	C4 C10	D2 D5 D6 D7 D8
Sensibilidad, respeto y necesidad de conservación del patrimonio cultural y audiovisual de Galicia y del mundo	A3	B3 B5	C4 C10	D2 D5 D6 D7 D8

Contenidos

Tema

I. LOS DERECHOS FUNDAMENTALES A LA LIBERTAD DE EXPRESIÓN E INFORMACIÓN

1. Presupuestos constitucionales del Derecho de la Información.
 - 1.1. Constitución, Estado y Derecho.
 - 1.2. Bases constitucionales del Derecho de la Información.
 - 1.3. El Estado en un contexto internacional y comunitario.
 - 1.4. La organización territorial del Estado.
 - 1.5. Fuentes del Derecho de la Información.

 2. Los derechos fundamentales a la libre expresión e información.
 - 2.1. Naturaleza, caracteres y diferencias de los derechos fundamentales a la libre expresión e información.
 - 2.2. El derecho fundamental a la libertad de expresión.
 - 2.3. El derecho fundamental a comunicar y recibir libremente información veraz.

 3. Garantía y protección de la expresión e información libres.
 - 3.1. El sistema de protección de los derechos fundamentales.
 - 3.2. El procedimiento especial de protección de los derechos fundamentales.
 - 3.3. El recurso de amparo.
 - 3.4. El Tribunal Europeo de Derechos Humanos.
 - 3.5. Garantías específicas: prohibición de la censura previa y del secuestro administrativo.

 4. Límites al ejercicio de los derechos fundamentales a la libertad de expresión y de comunicación (I): límites derivados de derechos de la personalidad.
 - 4.1. El Derecho fundamental a la intimidad.
 - 4.2. El Derecho fundamental al honor.
 - 4.3. El Derecho a la propia imagen.
 - 4.4. La protección de datos personales.
 - 4.5. La protección penal y civil de estos derechos.

 5. Límites al ejercicio de los derechos fundamentales a la libertad de expresión y de comunicación (II): limitaciones derivadas de otros valores y bienes constitucionales.
 - 5.1. Limitaciones excepcionales: los estados de excepción y de sitio.
 - 5.2. Limitaciones relacionadas con la seguridad, el orden público y la comunidad internacional: los secretos oficiales y el [discurso del odio].
 - 5.3. Limitación por medidas de tutela de otros derechos: derecho de rectificación y las medidas cautelares.
-

II. EL RÉGIMEN JURÍDICO DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

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

III. EL RÉGIMEN JURÍDICO DEL CONTENIDO DE LA COMUNICACIÓN

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

IV. EL RÉGIMEN JURÍDICO DEL INFORMADOR

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

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Debates	10	0	10
Seminarios	75	0	75
Presentaciones/exposiciones	5	15	20
Eventos docentes y/o divulgativos	5	0	5
Resolución de problemas y/o ejercicios	2.5	0	2.5

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

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

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Sesión magistral	
Debates	
Seminarios	
Presentaciones/exposiciones	
Resolución de problemas y/o ejercicios	

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Debates	Se evaluará la participación fundamentada y con conocimiento de fondo de las materias objeto de debate que realicen los alumnos	10	B3	C4	D7	C10
Seminarios	Se evaluará la participación, el interés y la resolución de las pruebas de evaluación parcial que se vayan proponiendo	10	B3	C4	D6	C10 D7 D8
Presentaciones/exposiciones	Se podrá encargar un trabajo individual o en grupo que habrá de ser expuesto ante la clase. En la evaluación se prestará atención a la metodología de investigación, a la capacidad expositiva, al grado de profundidad de los contenidos, etc.	15		C4	D2	C10 D5
Eventos docentes y/o divulgativos	Se valora la asistencia y participación en él desarrollo de los mismos	5	A3	B3	C4	D2 B5 C10 D5 D6 D7 D8
Sesión magistral	La evaluación se realizará a través de una prueba objetiva de desarrollo ya escrito ya oral	60	A3	B5	C4	D2 D6 D8

Otros comentarios sobre la Evaluación

Fuentes de información

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

Guichot Reina, E. (coord.), **Derecho de la comunicación**, Madrid, Iustel,

Escobar De La Serna, L., **Derecho de la Información**, Dykinson, Madrid,,

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

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

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

Competencias

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.			
B2	Conocimiento de la realidad político-social del mundo en la era de la comunicación global.			
B3	Conocimientos sobre las políticas públicas de subvención de la producción y distribución audiovisual en los ámbitos europeos, nacional y autonómico, así como las condiciones legales y financieras para su obtención, incluyendo los programas I+D+i y los beneficios de la colaboración entre empresas de ámbito internacional. Análisis de oportunidades, riesgos y efectos de las dichas políticas.			
B4	Capacidad para aplicar técnicas y procesos de producción en la organización de eventos culturales, mediante la planificación de los recursos humanos y técnicos implicados, ajustándose a un presupuesto previo.			
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.			
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.			
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			

Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
Analizar e interpretar datos relevantes para poder opinar así como emitir juicios de valor sobre temas relevantes de índole social, científica y ética	A3
Ser Capaz de comprender la estructura de trabajo de equipo como parte fundamental de la dirección integrada de proyectos	

Ser Capaz de comprender la estructura de trabajo de equipo como parte fundamental de la dirección integrada de proyectos

Comprender la realidad de política-social en la era de la comunicación global.	B2
Conocer las políticas públicas de subvención de la producción y distribución audiovisual en los ámbitos europeos, nacional y autonómico, así como las condiciones legales y financieras para su obtención, incluyendo los programas I+D+i y los beneficios de la colaboración entre empresas de ámbito internacional. También incluye analizar las oportunidades, riesgos y efectos de las dichas políticas.	B3
Conocer y seleccionar las técnicas y procesos de producción en la organización de eventos culturales más adecuados en cada situación, mediante la planificación de los recursos humanos y técnicos implicados, ajustándose a un presupuesto previo.	B4
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, escogiendo en cada momento el medio más adecuado	B5
Definir proyectos personales de creación innovadora que puedan contribuir al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o a su interpretación.	B6
Preparar para adaptarse a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales.	D1
Adaptarse para el trabajo en equipo y de comunicación de las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio, así como para integrarse en un proyecto común destinado a la obtención de resultados	D2
Comprender en qué consiste la asunción de riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos, y valorar en cada momento el riesgo que se debe asumir	D3
Elegir de forma fundamentada en situaciones de incertidumbre, asumiendo de forma constructiva las consecuencias y resultados obtenidos.	D4
Realizar de forma sistemática autoevaluación crítica de resultados: valoración de la importancia de corregir y ajustar constantemente los errores cometidos en los procesos creativos u organizativos	D5
Organizar y temporalizar las tareas: realizarlas de manera ordenada adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual	D6
Aplicar 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.	D7
Identificar y aplicar 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.	C23

Contenidos

Tema

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

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Actividades introductorias	1	0	1

Sesión magistral	26	65	91
Trabajos de aula	15	18	33
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	1	14	15
Pruebas de respuesta corta	2	8	10

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

Metodologías

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

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Sesión magistral	Las tutorías se fijarán a principio de cuatrimestre.
Trabajos de aula	Las tutorías se fijarán a principio de cuatrimestre.

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Trabajos de aula	Con el objetivo de incentivar el trabajo regular y continuo del alumno en el desarrollo de la materia, se valorará, mediante una observación cuantificada, la asistencia y participación activa en las sesiones prácticas. La puntuación total de este epígrafe (1 punto) se divide entre el número total de sesiones efectivas que se desarrollen.	10	A3	B2	C23	D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	Pruebas para la evaluación que incluyen actividades, problemas o ejercicios prácticos a resolver. Los alumnos deben dar respuesta a la actividad planteada, aplicando los conocimientos teóricos y prácticos de la asignatura. Para ello se utilizarán las TICs. No se admitirá ningún ejercicio entregado fuera de plazo ni enviado en otro medio que no sea a través de la plataforma FAITIC	10	A3	B2	C23	D3 D4 D5 D6 D7
Pruebas de respuesta corta	Se trata de una prueba a final de curso orientada a la aplicación de los conceptos desarrollados en la asignatura.	80	A3	B2	C23	D1 D3 D4 D7

Otros comentarios sobre la Evaluación

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

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

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

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

CONVOCATORIA DE JULIO / EXTRAORDINARIA

1. La forma de evaluación en la convocatoria de julio y extraordinaria es la misma que en enero.

2. Particularidades:

- No existe posibilidad de mejorar la nota de la parte práctica para la convocatoria de julio, ya que se trata de actividades programadas a lo largo del curso.
- Si la materia no es superada en esta convocatoria, el alumno deberá cursarla nuevamente adaptándose a la guía docente

que esté vigente en el curso académico en cuestión y, por lo tanto, no conservará ninguna de las calificaciones obtenidas en el presente curso.

Fuentes de información

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

BUSTAMANTE, E. (2001): *La televisión económica : Financiación, estrategias y mercados*. Barcelona: Gedisa.

CASTAN, J. M. (2007): *Fundamentos y aplicaciones de la gestión financiera de la empresa*, Pirámide, 2ª ed.

CALVO, C. (2003): *La empresa de cine en España*. Ediciones laberinto: Madrid

CUEVAS, A. (1999): *Economía cinematográfica: la producción y el comercio de películas*. Compañía Audiovisual Imaginógrafo: Madrid.

ÉCIJA, H. et al. (2000): *Libro blanco del audiovisual: cómo producir, distribuir y financiar una obra audiovisual*. Grupo Exportfilm: Madrid

GARCÍA, P. Y RAMÍREZ, M. del M. (2004): *Creando empresas para el sector audiovisual : Cine, televisión, documental y animación*, Sevilla: Fundación Audiovisual de Andalucía.

GARCÍA-TENORIO RONDA, J.; GARCÍA MERINO, M. T.; PÉREZ RODRÍGUEZ, M. J.; SÁNCHEZ QUIRÓS, I. y SANTOS ÁLVAREZ, M. V. (2006): *Organización y dirección de empresas*, Thomson.

MEDINA LAVERÓN, M. (2005): *Estructura y gestión de empresas audiovisuales*, EUNSA.

PIÑEIRO, P. et al (2010): *Introducción a la economía de la empresa : una visión teórico-práctica*. Delta: Madrid.

SIMON, D. Y WIESE, M. (2006): *Film & video budgets*. Studio City (California): Michael Wiese Productions, 4º ed.

ROBBINS, S. P. (1996): *Comportamiento organizacional. Teoría y práctica*, Prentice Hall, 7ª ed.

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

Empresa: Marketing de productos audiovisuales y multimedia/P04G070V01401

Gestión de proyectos audiovisuales e interactivos/P04G070V01405

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

Asignatura	Ciencia política: Políticas públicas del audiovisual			
Código	P04G070V01303			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	FB	2	1c
Lengua	Castellano			
Impartición	Gallego			
Departamento	Sociología, ciencia política y de la administración y filosofía			
Coordinador/a	Sola Limia, Alfonso Servando			
Profesorado	Sola Limia, Alfonso Servando			
Correo-e	alfonsola@uvigo.es			
Web				
Descripción general	La materia pretende aproximar al alumno al proceso de elaboración, desarrollo y evaluación de las Políticas Públicas del Audiovisual en los contextos europeos, español y gallego, facilitándole una visión holística del proceso y facilitándole elementos de comprensión del incidente en el sector audiovisual de la acción política y de gobierno			

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.
B2	Conocimiento de la realidad político-social del mundo en la era de la comunicación global.
B3	Conocimientos sobre las políticas públicas de subvención de la producción y distribución audiovisual en los ámbitos europeos, nacional y autonómico, así como las condiciones legales y financieras para su obtención, incluyendo los programas I+D+i y los beneficios de la colaboración entre empresas de ámbito internacional. Análisis de oportunidades, riesgos y efectos de las dichas políticas.
C10	Conocimiento teórico-práctico de los mecanismos legislativos de incidencia en el audiovisual o en la comunicación, así como el régimen jurídico de su aplicación en las producciones audiovisuales. Incluyendo también el conocimiento de los principios éticos y de las normas deontológicas de la comunicación audiovisual, en especial las relativas a la igualdad de hombres y mujeres, a la no discriminación de personas con discapacidad, y al uso no sexista de la imagen femenina en los medios de comunicación de masas.
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
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
(*)	A3
(*)	A4
(*)	B2
(*)	B3
(*)	C10
(*)	D2
(*)	D3
(*)	D4
(*)	D5
(*)	D8
Nueva	A3
Nueva	A3

Contenidos

Tema	
-Conceptos teóricos relativos a los mecanismos institucionales y legislativos de incidencia en el sector audiovisual y en la comunicación. -Análisis de las políticas, los programas y las instituciones con competencias en el campo audiovisual, con especial énfasis en las políticas europeas, españolas y gallegas. -Aprendizaje para el conocimiento de los elementos básicos de planteamiento de solicitudes de ayuda al financiamiento para la producción y distribución de un proyecto de carácter audiovisual a nivel europeo, estatal o autonómico.	1.1 Definición de políticas públicas 1.2 Marco institucional y redes de actores 1.3 Fases de una política pública:- Definición del problema: La agenda pública- Diseño y elaboración: toma de decisión y establecimiento de los objetivos Implementación: Las perspectivas Top-down y Bottom-up- Evaluación de la política- Final de la política: re-implementación
I. Bloque:-Las políticas públicas: las definiciones, el proceso y sus fases.	
II. Bloque: -Las políticas públicas audiovisuales: evolución y alcance	2.1. POLÍTICAS PÚBLICAS DEL AUDIOVISUAL 2.1.1 Peculiaridades del sector 2.1.2 Ámbitos de actuación de las políticas públicas 2.1.3 Políticas del audiovisual y sus funciones 2.2-CONTEXTO DE LAS POLÍTICAS DE COMUNICACIÓN DEL AUDIOVISUAL 2.2.1 Sistemas y estructuras de comunicación 2.2.2 Sociedad de la Información y Políticas de Comunicación. El modelo europeo 2.2.3 Nuevo marco en las políticas de comunicación: actores e estrategias
III. Bloque: -Políticas audiovisuales de la Unión Europea.	3.1.-LA UNIÓN EUROPEA 3.1.1 Definición de la Unión Europea: El Sistema político de la UE 3.1.2 Evolución del proceso de integración europea desde el Tratado de Roma hasta el proyecto de Constitución de la UE 3.1.3 Principales instituciones de la UE: Comisión, Consejo de Ministros, Parlamento Europeo. Otros actores participantes 3.1.4 Proceso de toma de decisiones en la UE. 3.2.- LA POLÍTICA EUROPEA DEL AUDIOVISUAL 3.2.1 Transcendencia del sector audiovisual europeo 3.2.2 Cronología de la Política Europea del Audiovisual 3.2.3 Pilares de la Política Europea del Audiovisual - Marco normativo: a- Directiva Televisión Sin Fronteras b- Libro Verde sobre la protección de los menores y de la dignidad humana en los servicios audiovisuales y de la información c- Libro Verde sobre la convergencia de los sectores de telecomunicaciones, medios de comunicación y tecnología de la información - Mecanismos de apoyo: Los Programas Media - Medidas externas: La UE y la OMC. La excepción cultural. 3.3.4 Principios y directrices de la Política Europea de Audiovisual
IV. Bloque: -Las políticas audiovisuales españolas.	4.POLÍTICA AUDIOVISUAL ESPAÑOLA 4.1 Transposición de la normativa europea al contexto audiovisual español 4.2 Instituciones participantes en la política audiovisual: Principales actores 4.3 La Ley de Televisión 4.4 La política de cine en España
V. Bloque: - Políticas audiovisuales gallegas.	5 A Política Audiovisual de la Xunta de Galicia

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales

Sesión magistral	30	48	78
Trabajos de aula	10	25	35
Estudio de casos/análisis de situaciones	5	10	15
Debates	7	7	14
Actividades introductorias	4	4	8

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

Metodologías

	Descripción
Sesión magistral	Exposición del contenido temático de los distintos epígrafes referenciados en los contenidos de la materia. El profesor empleará como soporte los medios audiovisuales disponibles en el aula.
Trabajos de aula	Realización de trabajos tutelados por el profesor sobre los temas de la materia, singularmente los referidos al proceso de diseño, ejecución y evaluación de las políticas públicas del audiovisual.
Estudio de casos/análisis de situaciones	Exposición y estudio de casos que ilustren la implementación de las Políticas Públicas del audiovisual y discusión de los diferentes aspectos en los que se desenvuelven los tópicos más relevantes de la materia.
Debates	Preparación y realización de debates en el aula en los que los alumnos demuestren su capacidad analítica y creativa en relación con aquellas cuestiones que son susceptibles de ser enfocadas desde diversas posiciones y tratamientos en cuanto políticas públicas del audiovisual. Se prestará especial atención a los diversos planteamientos que las políticas públicas del audiovisual pueden adoptar en cuestiones como la protección de las lenguas, la igualdad de género, la protección de la infancia, la privatización de los servicios públicos de radiodifusión y otros semejantes.
Actividades introductorias	Presentación de la materia y de sus diversos enfoques epistemológicos. Relevancia del conocimiento de las políticas públicas para el profesional audiovisual.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Trabajos de aula	Na realización dos traballos de aula o profesor asistirá a cada alumno naquelas dúbidas e cuestións que se lle plantexen.
Estudio de casos/análisis de situaciones	Os estudos de casos que se plantexen poderán requirir a axuda personalizada do profesor que estará ao dispor do alumnado no horario de titorías.

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Sesión magistral	Prueba combinada en la que el alumno deberá mostrar su conocimiento de la materia mediante la realización de pruebas de respuesta corta, test y pruebas de respuesta larga. Sera realizada al final del cuatrimestre.	70	A3	B2	C10	B3
Trabajos de aula	Se propondrá la realización de trabajos de aula que podran ser resueltos individualmente o en grupo según el caso.	30	A3 A4	B2 B3	C10	D2 D3 D4 D5 D8

Otros comentarios sobre la Evaluación

Fuentes de información

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

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

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

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

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

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

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

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

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

CRUSAFONT, Carmina, **El nuevo enfoque de la política audiovisual de**, Revista Latina de Comunicación Social,
BUSTAMANTE, Enrique, **Impacto social del nuevo escenario audiovisual: retos y riesgos en la era digital**, Area
Abierta revista de Comunicacion social,
ABUÍN VENCES, Natalia, **Las ciudades digitales: un nuevo reto para las Administraciones Públicas españolas**,
Area Abierta revista de Comunicacion social,
ALBORNOZ, Luis Alfonso, **Televisiones públicas autonómicas en españa y normalización lingüística. El caso de
Telemadrid: una cadena autonómica singular**, Area Abierta revista de Comunicacion social,
ARRIAZA IBARRA, Karen, : **La transformación de los medios públicos europeos en la nueva era digital**, Area Abierta
revista de Comunicacion social,
ARÍÑO, Monica, **La regulación audiovisual en la era digital**, IDP,

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

Estructura del sistema audiovisual/P04G070V01601

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Derecho: Derecho de la comunicación/P04G070V01301

Empresa: Dirección y gestión de empresas audiovisuales/P04G070V01302

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Ciencia política: Política, ciudadanía y democracia/P04G070V01201

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

Competencias	
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	D1
	C5	
Realizar y producir efectos audiovisuales, recrear espacios sonoros y comprender los sistemas.	B6	C2
Ser capaz de secuenciar las Actividades que forman parte de un proyecto		

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

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Sesión magistral	15	30	45
Prácticas de laboratorio	22.5	81	103.5
Pruebas de tipo test	1	0	1
Observacion sistemática	0.5	0	0.5

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

Metodologías

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

Atención personalizada

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

Evaluación						
	Descripción	Calificación		Resultados de Formación y Aprendizaje		
Prácticas de laboratorio	Tres proyectos, cada uno de ellos encaminados a los siguientes objetivos: Proyecto 1: Ordenación coherente del material audiovisual y articulación básica de la imagen y el sonido. Proyecto 2: Estructuración narrativa de un relato audiovisual. Proyecto 3: Estructura, ritmo y síntesis en montaje.	80	B6	C2 C5 C8 C18 C28 C31	D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7 D8	
Pruebas de tipo test	Evaluación de los fundamentos básicos derivados del trabajo de edición digital no lineal.	10		C1 C5		
Observación sistemática	Seguimiento semanal de los proyectos y asistencia a las sesiones teóricas	10				D6

Otros comentarios sobre la Evaluación

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

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

Fuentes de información

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

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

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

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

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

DATOS IDENTIFICATIVOS**Teoría e historia de los géneros audiovisuales**

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

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.
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.
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.
C7	Conocimiento y aplicación de los diferentes mecanismos y elementos de la construcción del guion atendiendo la diferentes formatos, tecnologías y soportes de producción.
C22	Capacidad para analizar relatos audiovisuales, atendiendo a los parámetros básicos del análisis de obras audiovisuales, considerando los mensajes icónicos como textos y productos de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada.
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
Tener capacidad de análisis, síntesis y juicio crítico.	A3
Demostrar capacidad oratoria en la exposición y en la presentación de trabajos	B5
Conocer el surgimiento y evolución histórica de los géneros en los medios audiovisuales	C1
Comprender los procesos de construcción de la estructura narrativa, planificación y montaje de obras audiovisuales	C2
Distinguir los elementos y mecanismos narrativos en la construcción del guion, atendiendo a las características específicas de los géneros	C7
Analizar los relatos audiovisuales, atendiendo a las características formales, estéticas y narrativas de cada género.	C22
Respetar los distintos géneros narrativos en producciones audiovisuales de otras culturas y de otros valores	D7
Fomentar el respeto y sensibilidad por el patrimonio audiovisual	D8

Contenidos

Tema	
Bloque I. TEÓRICO.	Tema 1. Concepto y teorías de los géneros: 1.1 Origen y evolución. 1.2 Estudio de los principios paradigmas.

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

Planificación

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

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

Metodologías

	Descripción
Sesión magistral	Clase teórica: Exposición de los contenidos teórico-conceptuales y metodológicos (con referencias y comentarios a ejemplos prácticos de obras cinematográficas y producciones audiovisuales)
Seminarios	Práctica de aula: Proyección, visionado, análisis técnico-narrativo, exposición y reflexión de fragmentos (secuencias) de películas y producciones audiovisuales, con la asistencia/presencia del alumnado

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Seminarios	Seguimiento del aprendizaje del alumnado. De manera voluntaria, se completa la atención (con carácter más personalizado) en el horario de tutorías en el despacho.

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Pruebas de respuesta corta	Prueba tipo: examen escrito. Modelo de examen: una parte de teoría y, otra parte, de práctica con el análisis de los géneros en la obra cinematográfica y audiovisual.	80	A3	B5	C1 C2 C7 C22	D7 D8
Estudio de casos/análisis de situaciones	Seminario. Práctica de aula: visionado, análisis, comentario y exposición de fragmentos (secuencias) de películas y producciones audiovisuales	20	A3	B5	C22	D7 D8

Otros comentarios sobre la Evaluación

Fuentes de información

AMORÓS PONS, Anna, **La imagen cinematográfica en la Era de la Convergencia. Reflexiones sobre su artísticidad. Revista OPCIÓN, Vol. 31, Nº 1: 41-55.**, Universidad de Zulia. Venezuela,

AMORÓS, Anna y COMESAÑA, Patricia, **Producción cinematográfica gallega. Panorama y restudio de los efectos de la crisis. Nº 10: 433-458**, Revista Prisma Social (<http://www.isdfundacion.org>),

AMORÓS PONS, Anna, **Cine Gallego. Situación y tendencias en el S.XXI. En: Cronotopias: a renovação do audiovisual ibero-americano. Págs. 95-125.**, EDUFRN (Brasil),

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

AMORÓS, Anna e NOGUEIRA, Xosé (Editores.), **Xéneros Cinematográficos. Aproximacións e reflexións**, Santiago de Compostela: Servizo de Publicacións e Intercambio Científico USC /AGAG,

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

AMORÓS, Anna (Editora), **Obradoiros de Cine Clásico**, Santiago de Compostela: Asociación Galega de Guionistas/Tórculo Edicións,

AMORÓS, Anna (Editora), **Técnicas de escrita de guións audiovisuais**, Tórculo/Asociación Galega de Guionistas (AGAG),

ALTMAN, Rick,, **Los géneros cinematográficos**, Barcelona: Paidós,

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA (CINE):

AMORÓS, Anna y COMESAÑA, Patricia (2013) [El Cine de animación, transmisor de marcas y valores culturales]. En: Revista *Historia y Comunicación Social*, V18, pp.75-85. ISSN: 1137-0734. DOI: http://dx.doi.org/10.5209/rev_HICS.2013.v18.44227.

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

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

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

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

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

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA (RADIO):

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

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

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

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

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA (TV):

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

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

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

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

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

Guión, producción y realización de programas de ficción/P04G070V01602

Narrativa audiovisual/P04G070V01503

Teoría y técnica del documental/P04G070V01904

Crítica audiovisual/P04G070V01905

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Comunicación: Teorías de la imagen/P04G070V01105

Teoría y técnica cinematográfica/P04G070V01205

Teoría y técnica de la fotografía/P04G070V01106

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

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

Competencias

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.
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.
C4	Conocimiento teórico-práctico de las estructuras organizativas en el campo de la comunicación visual y sonora, así como su evolución y gestión en el tiempo, incluyendo la tributación audiovisual. También comprende el conocimiento y la investigación de la naturaleza e interrelaciones entre los sujetos de la comunicación audiovisual: autores, instituciones, empresas, medios, soportes y receptores.
C13	Conocimientos básicos para situar la actividad audiovisual en un contexto de competencia local, nacional e internacional.
C27	Capacidad para llevar a cabo el análisis de las estrategias de distribución y consumo de contenidos sonoros y audiovisuales y su influencia en el proceso de producción.
C32	Capacidad para percibir críticamente el nuevo paisaje visual y auditivo que ofrece el universo comunicativo que nos rodea, considerando los mensajes icónicos como fruto de una sociedad determinada, producto de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada.
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

Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
Diseñar las técnicas y organizar los procesos de producción y difusión en sus diversas fases, desde el punto de vista de la organización y gestión de los recursos técnicos, humanos y presupuestarios en sus diversos soportes hasta su comercialización.	C3
Describir las estructuras organizativas en el campo de la comunicación visual y sonora, así como su evolución y gestión a lo largo del tiempo, incluyendo la tributación audiovisual. También comprende el desarrollo y la investigación de la naturaleza e interrelaciones entre los sujetos de la comunicación audiovisual: autores, instituciones, empresas, medios, soportes y receptores	C4

Situar la actividad audiovisual en un contexto de competencia local, nacional e internacional, destacando las técnicas comerciales, de promoción, venta y distribución de producciones audiovisuales, así como al fomento de la actividad emprendedora y del concepto de empresa como unidad básica de producción audiovisual	C13
Analizar y desarrollar las estrategias de distribución y consumo de contenidos sonoros y audiovisuales y su influencia en el proceso de producción.	C27
Percibir críticamente el nuevo paisaje visual y auditivo que ofrece el universo comunicativo que nos rodea, considerando los mensajes icónicos como fruto de una sociedad determinada, producto de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada	C32
Exponer de forma adecuada los resultados de los trabajos académicos de manera oral o por medios audiovisuales o informáticos conforme a los cánones de las disciplinas de la comunicación	B5
Reconocer los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales	D1
Crear un ambiente de trabajo en equipo donde las ideas individuales se integren en un proyecto con un objetivo común.	D2
Asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.	D3
Desarrollo del trabajo en situaciones de incertidumbre, asumiendo responsabilidades.	D4
Corregir y ajustar constantemente los errores cometidos en los procesos creativos u organizativos	D5
Organizar la temporalización de las tareas realizándolas de manera ordenada adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual	D6
Aplicar el aspecto solidario a 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	D7

Contenidos

Tema

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

Planificación

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

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

Metodologías

Descripción

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

Atención personalizada

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

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Resolución de problemas y/o ejercicios de forma autónoma	Pruebas que se ponen en marcha en las clases prácticas y son desarrollados de manera autónoma por el alumno fuera del aula. El alumno debe solucionar una serie de ejercicios en el tiempo y condiciones establecidas por el profesor. La puntuación total de este epígrafe se repartirá entre la asistencia a clase y el número total de ejercicios que se planteen. Estos ejercicios deberán subirse a FAITIC y el plazo de entrega será determinado por el profesor. La asistencia a las prácticas es obligatoria por lo que para poder obtener la puntuación del trabajo un alumno debe asistir como mínimo al 80% de las sesiones. Cuando un alumno no asista a una o varias de estas prácticas por causa justificada y comprobable, tendrá opción de justificar dichas faltas con un documento acreditativo cuya admisión dependerá del docente. En ese caso el alumno podrá entregar los trabajos fuera de plazo. Tales documentos tendrán que ser entregados en la clase inmediatamente posterior a la falta.	30	B5 D2 D3 D4 D5 D6 D7
Pruebas de respuesta corta	Se trata de un examen a final de curso orientado a la aplicación de los conceptos desarrollados en la asignatura. Es necesario alcanzar un aprobado en esta prueba para aprobar la asignatura.	70	C3 D1 C4 C13 C27 C32

Otros comentarios sobre la Evaluación

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

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

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

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

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

CONVOCATORIA DE JULIO / EXTRAORDINARIA

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

Fuentes de información

ARMSTRONG,G; KOTLER, P. et. al., **Introducción al Marketing**, 3ª Edición. Prentice Hall.,
KOTLER, P.; LANE KELLER, K.; CÁMARA, D. e MOLLÁ, A., **Dirección de Marketing**, 12ª Edición. Pearson- Prentice Hall.,
SANTESMASES, M., **Marketing, Conceptos y Estrategias**, 5ª Edición. Pirámide.,
ESTEBAN, A Y OTROS, **Principios de marketing**, 3ª Edición. ESIC.,
GONZÁLEZ, E. Y ALÉN, E., **Casos de dirección de marketing**, Pearson/ Prentice Hall.,
ILDEFONSO, E. Y ABASCAL, E., **Fundamentos y técnicas de Investigación Comercial**, 11ª Edición. ESIC.,
KOTLER. P y ARMSTRONG, G., **Principios de Marketing**, Pearson/Prentice Hall.,
MONTERA; Mª. J.; ARAQUE, R.A Y GUTIERREZ, B., **Fundamentos de marketing. Ejercicios y soluciones**, Mc Graw Hill. Madrid.,
MUNUERA, J.L Y RODRIGUEZ, A.I., **Estrategias de marketing. Teoría y Casos**, Pirámide. Madrid.,
STANTON, W.J., **Fundamentos de marketing**, 14ª Edición. McGraw-Hill.,
VAZQUEZ CASIELLES, R. Y TRESPALACIOS J.A., **Marketing: Estrategias y Aplicaciones Sectoriales**, 4ª edición. Civitas.,
SANTESMASES MESTRE, M.; MERINO, M.J.; SANCHEZ, J. Y PINTADO, T., **Fundamentos de marketing**, Pirámide.,
PETER, J. PAUL Y OLSON, J., **Comportamiento del consumidor y estrategia de marketing**, McGraw-Hill,
CUBILLO PINILLA, J.M; CERVIÑO FERNÁNDEZ, J., **Marketing sectorial**, ESIC,
MATAMOROS, DAVID, **Distribución y marketing cinematográfico**, Comunicación Activa,

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

Estrategias publicitarias y de relaciones públicas para productos audiovisuales/P04G070V01501

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Empresa: Fundamentos de organización y gestión empresarial/P04G190V01202

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

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

Competencias

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.
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.
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.
C9	Conocimiento teórico-práctico y aplicación de las tecnologías a los medios de comunicación audiovisuales (fotografía, radio, son, televisión, venidlo, cine, y soportes interactivos)
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.
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
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		
Aplicar los métodos de creación de imagen animada en sus facetas técnica y expresiva	B5 B6	C3	D1 D2 D6 D7 D8

Identificar los recursos, elementos, métodos y procedimientos usados en la construcción de obras de animación	B5 B6	C8	D1 D2 D6 D7 D8
Utilizar las técnicas y procesos específicos de la animación en las diversas fases de construcción de obras de animación multimedia		C3	
Aplicar técnicas y procesos de creación en el campo del diseño gráfico y de los productos multimedia e hipermedia en sus diversas fases, desde una perspectiva teórica y práctica	B5 B6	C24	D1 D2 D6 D7 D8
Ordenar los materiales sonoros y visuales conforme a una idea utilizando las técnicas narrativas y tecnológicas necesarias para la elaboración, composición, acabado y masterización de una animación	B5 B6	C28	D1 D2 D6 D7 D8
Organizar el ambiente sonoro de una producción animada atendiendo a la intención del texto y de la narración mediante la utilización de banda sonora, efectos sonoros y soundtrack	B5 B6	C28	D1 D2 D6 D7 D8
Aplicar herramientas tecnológicas, especialmente informáticas, en las diferentes fases del proceso de creación de animaciones multimedia, para que los alumnos se expresen con la calidad técnica imprescindible	B5 B6	C9	D1 D2 D6 D7 D8
Definir proyectos personales de creación innovadora que puedan contribuir al conocimiento o desarrollo del lenguaje de la animación o su interpretación	B5 B6	C31	D1 D2 D6 D7
Adaptarse a los cambios empresariales y al trabajo en equipo, Prepararse para asumir riesgos y tomar decisiones			D2 D7 D8
Desarrollar una conciencia crítica y solidaria			
Describir y citar los autores, obras y escuelas mas significativos de la historia de la animación		C1	

Contenidos

Tema	
Tema 1- Concepto de imagen digital	1 - Información digital. Bit y Bytes 2 - Imagen digital. Características generales 3 - Formatos de imagen 4 - Imagen digital en mapa de bits e imagen digital vectorial 5 - Máscaras y canales
Tema 2 - Prehistoria del cine de animación	1- La linterna mágica 2 - Taumátropo, filoscopio, fenaquistiscopio, zootropo y praxinoscopio 3 - Pioneros del cine de animación 4 - Emile Cohl y la creación de los dibujos animados
Tema 3 - Historia de la animación clásica	1 - Pioneros 2 - Walt Disney 3 - Animación norteamericana 4 - Animación japonesa 5 - Animación en la Europa Comunista 6 - Animación europea 7 - Animación contemporánea 8 - Grandes Festivales
Tema 4 - La animación por stop-motion	1 - Tipos de animación por stop-motion 2 - El stop-motion en el cine norteamericano 3 - Willis O'Brian. King Kong 4 - Ray Harryhausen 5 - Tim Burton
Tema 5 - Animación experimental	1 - Vanguardias artísticas europeas 2 - Animación abstracta 3 - Norman McLaren 4 - National Film Board de Canadá 5 - Animación en la RED

Tema 6 - Animación española	1 - Características de la animación en España 2 - Pioneros 3 - La edad dorada de la animación en España 4 - Los estudios Moro 5 - Francisco Macián y Cruz Delgado 6- La animación en los años 90 7 - Animación en Galicia
Tema 7 - Técnicas de animación	1- Dibujos animados 2 - Stop motion y sus variantes 3 - Nuevas Técnicas: arena, pintura... 3 - Morphing 4 - Rotoscopia 5 - Realidad aumentada
Tema 8 - Principios generales de la animación	1 - Los 12 principios básicos de la animación 2 - Características específicas del stop-motion 3 - Ciclos de animación 4 - Animación por fotograma clave 5 - Animación por interpolación 6- Animación de forma 7 - Animación por máscara 8 - Ciclorama
Tema 9 - Infografía	1 - Animación 3D 2 - Ray-Tracing 3 - Procesos de animación en 3D: Modelado, iluminación, Texturas, cámara, Render 4 - Efectos especiales por ordenador

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Sesión magistral	22	11	33
Prácticas en aulas de informática	23	23	46
Resolución de problemas y/o ejercicios de forma autónoma	0	30	30
Pruebas de respuesta corta	0	10	10
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	0	31	31

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

Metodologías

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

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Prácticas en aulas de informática	Para resolver dudas en cualquier momento el alumno dispone de tutorías
Resolución de problemas y/o ejercicios de forma autónoma	Para resolver dudas en cualquier momento el alumno dispone de tutorías

Evaluación

Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje

Prácticas en aulas de informática	10 actividades prácticas sencillas, a realizar y presentar en clase de informática.	10	C24 C28	D2 D7 D8
	El alumno que a través de estos trabajos demuestre una especial aptitud para el diseño y animación de personajes, podrá ver incrementada su calificación hasta un 10% adicional			
Resolución de problemas y/o ejercicios de forma autónoma	Dos trabajos prácticos de animación. El primero, con la técnica de stop motion, será realizado en grupo El segundo, animación convencional, será individual. Cada uno de ellos puntuará un 30%.	60	C3 C24 C28 C31	
Pruebas de respuesta corta	Exámen, de respuestas cortas o tipo test, para comprobar los conocimientos que ha adquirido el alumno sobre los conceptos teóricos de la asignatura. Se podrá dividir en varias pruebas parciales, para distribuir el contenido, en consonancia con los criterios de evaluación continua	30	C1	
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	Será realizado únicamente por aquellos alumnos que no asistieron (o no realizaron) , por lo menos, 8 prácticas de informática Sustituye al trabajo individual del segundo apartado con un 30% de la calificación	0	C24 C28	D2 D7 D8

Otros comentarios sobre la Evaluación

- 1 - Es obligatoria la asistencia a las clases de laboratorio de informática para poder entregar la actividad práctica correspondiente. Se admitirá, para cada alumno, un máximo de 2 ausencias
- 2 - El trabajo práctico podrá ser sustituido, a propuesta del alumno y siempre que éste haya asistido y entregado las prácticas, por un trabajo de tipo teórico
- 3 - En la segunda edición de las actas (julio), la calificación se efectuará por el mismo procedimiento.
- 4 - Aún cuando solo contribuyen con un 50% global a la calificación final, una nota inferior a 5 en las pruebas de teoría o práctica (para aquellos alumnos que la hagan), significarán el suspenso en la materia en la correspondiente convocatoria. Se mantendrá, no obstante, la calificación de la parte aprobada para la edición de julio. En ningún caso se conservará ninguna calificación para años académicos posteriores

Fuentes de información

Bendazzi, Giannalberto, **Cartoons** □ **110 años de cine de animación**, Editorial: Ocho y medio,

Burton, Tim, **Frankenweenie (DVD)**,

Camara, Sergi, **El dibujo animado**, Parramon ediciones, S.A,

Candel Crespo, José María, **Historia del dibujo animado español.**, Ediciones Tres Fronteras,

Chris Georgenes, Justin Putney, **Animación con Flash Profesional CS5**, Anaya Multimedia,

Chong, Andrew, **Animación digital**, Blume,

Costa, Jordi, **Películas clave del cine de animación**, Ma non troppo,

Cotte, Olivier, **Los oscars de los Dibujos Animados**, Omega,

de la Cruz, Angel, **La escalera de papel, los primeros pasos hacia el Goya**, Ézaro Ediciones,

Finch, Christopher, **El arte de Walt Disney: de Mickey Mouse a Toy Story 3**, Lunweg,

Folman, Ari, **The Congresh (DVD)**,

G. Panadero, David y Parra, Miguel Angel, **Tim Burton: Simios, Murciélagos y jinetes sin cabeza**, Diabolo Ediciones),

Gonzalez Monaj, Raúl, **Manual para la realización de storyboards**, UPV,

Hess, Roland, **Blender**, Anaya Multimedia,

López Martín, Alvaro y García Villar, Marta, **Mi vecino Miyazaki: Studio Ghibli, la animación japonesa que lo cambió todo**, Diabolo Ediciones,

Lord, Peter, **Piratas (DVD)**,

Miyazaki, Hayao, **El viento se levanta (DVD)**,

Pertíñez López, Jesús, **Técnicas básicas de animación de stopmotion**, Godel Editorial,

Purves, Barry, **Stop motion**, Blume,

Ruiz de Austri, Maite, **El Extraordinario Viaje de Lucius Dumb (DVD)**,

Sanchez Valiente, Rodolfo, **Arte y técnica de la animación**, Ediciones de la flor, Buenos Aires,

San Román, Jorge Delgado y Sánchez, Cruz, **De Don Quijote a los Trotamúsicos. Los Dibujos Animados de Cruz Delgado**, Diabolo Ediciones,

Selby, Andrew, **La animación**, Blume,

Simón, Mark, **Producción independiente de animación en 2D: hacer y vender un cortometraje**, Editorial Donostiarra,

Taylor, Richard, **Enciclopedia de tecnicas de animación**, Acanto,

Tietjens, E., **Así se hacen películas de dibujos**, Parramón Ediciones,

Urmeneta, Asisko; Elordi, Juanjo, **Gartxot (DVD)**,

VV.AA., **Del trazo al píxel_ Un recorrido por la animación española,**

Wells, Paul; Quinn, Joanna; Mills, Lee, **Dibujo para Animación,** Blume,

Whitaker, Harold, **Animación: tiempos e intercalaciones,** Escuela de Cine y Vídeo de Andoain,

White, Tony, **Animación: del lápiz al píxel,** Omega,

Wigan, Mark, **Imágenes en secuencia: Animación, storyboards, videojuegos, títulos de crédito, cinematografía,**

Woodcock, Vincent, **Cómo crear personajes de animación,** Norma; Barcelona;

Wright, Jean Ann, **Guionización Y Desarrollo de la Animación,** Escuela de Cine y Vídeo de Andoain,

Yebenes, Pilar, **Cine de animación en España,** Ariel,

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

Guión y diseño multimedia/P04G070V01901

Proyectos interactivos en nuevos medios: web/P04G070V01903

Videojuegos: Diseño y desarrollo/P04G070V01908

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Expresión sonora y estilos musicales/P04G070V01404

Gestión de proyectos audiovisuales e interactivos/P04G070V01405

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Comunicación: Tecnología de los medios audiovisuales/P04G070V01203

Técnicas de edición digital/P04G070V01304

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Documentación Audiovisual				
Asignatura	Documentación Audiovisual			
Código	P04G070V01403			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	2	2c
Lengua Impartición	Castellano			
Departamento	Psicología evolutiva y comunicación			
Coordinador/a	Domínguez Quintas, Susana Elisa			
Profesorado	Domínguez Quintas, Susana Elisa Doval Avendaño, María Montserrat			
Correo-e	squintas@uvigo.es			
Web				
Descripción general	El objetivo principal de esta materia es transmitirle al alumno la importancia de la Documentación en el desarrollo de la actividad de los profesionales de la Comunicación, se encuadre ésta en el campo de la información, la ficción o la persuasión. Y al mismo tiempo, proporcionarles las técnicas documentales necesarias para su trabajo futuro diario, conociendo y manejando las fuentes de información básicas que les permitan contrastar datos e informaciones.			

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.
A5	Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
B2	Conocimiento de la realidad político-social del mundo en la era de la comunicación global.
C13	Conocimientos básicos para situar la actividad audiovisual en un contexto de competencia local, nacional e internacional.
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.
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.
C32	Capacidad para percibir críticamente el nuevo paisaje visual y auditivo que ofrece el universo comunicativo que nos rodea, considerando los mensajes icónicos como fruto de una sociedad determinada, producto de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada.
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
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			
Reconocer el papel y las funciones del departamento de documentación en un medio audiovisual.		C13	D1	
		C26		
Analizar, organizar y sistematizar la información.	A4	C26	D2	
			D5	
Identificar y aplicar las fases que componen el ciclo de vida de un proyecto.				
Evaluar las diversas fuentes de información y determinar su idoneidad de acuerdo con el tipo de formato, medio y mensaje a transmitir.	A3	B2	C26	D5
			C32	D6

Reconocer el proceso documental y el uso de lenguajes documetales.	A5	C26 C28
Utilizar distintos tipos de fuentes de información para la elaboración de mensajes informativos audiovisuales.		C13 D7 C26 D8
Comprender la importancia de la precisión al a hora de seleccionar, analizar, resumir y documentar los textos escritos y audiovisuales con vistas a su posterior recuperación.		D6

Contenidos

Tema	
Tema 1. Introducción a la Documetación	1a.- Concepto y síntesis de antecedentes históricos de la Documentación 1b.- El proceso documental 1c.- Recuperación de la información. Fuentes de información documental y Bases de datos de bibliografía científica
Tema 2. La documentación informativa	2a.- El servicio de documentación informativa 2b.- El documentalista digital 2c.- El mensaje en la documentación informativa digital
Tema 3. La documentación audiovisual	3a.- Los documentos y los medios audiovisuales 3b.- El valor del patrimonio audiovisual y el cine 3c.- El acceso y la conservación de la documentación digital
Tema 4. Preservación, gestión digital y análisis de los contenidos audiovisuales	4a.- Preservación. La importancia del soporte y del formato 4b.- Gestión digital de contenidos audiovisuales 4c.- El documentalista audiovisual. Análisis documental de contenidos documentales

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Sesión magistral	24	24	48
Prácticas en aulas de informática	24	36	60
Pruebas de respuesta corta	2	40	42

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

Metodologías

	Descripción
Sesión magistral	El docente presentará a los alumnos en las sesiones presenciales los aspectos teóricos más significativos de la materia, les proporcionará la información y la bibliografía necesaria para desarrollar los temas del programa, y así tener los conocimientos básicos para trabajar y poder realizar los ejercicios prácticos semanales. En estas sesiones se proporcionará al alumno el mínimo necesario para desarrollar su trabajo autónomo.
Prácticas en aulas de informática	En las horas de docencia práctica los alumnos tendrán que realizar los ejercicios propuestos por el docente relacionados con el desarrollo del contenido teórico de la materia.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Sesión magistral	Los alumnos recibirán los conocimientos teóricos en las sesiones magistrales, que se desarrollarán en las clases teóricas semanales. El docente orientará al alumno en la correcta evolución en la asimilación de los contenidos de la materia y atenderá a las preguntas y dudas expuestas por el alumnado.
Prácticas en aulas de informática	Todas las prácticas se realizarán con el asesoramiento y con el seguimiento individualizado del docente para resolver dudas y facilitar el aprendizaje del alumnado.

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Prácticas en aulas de informática	Las prácticas se califican de forma individual y suponen un 40% de la nota final. Es obligatoria la asistencia a todas las sesiones y la entrega de todas los ejercicios propuestos.	40	C26 C28 C32	D1 D2 D5 D6 D7 D8	
Pruebas de respuesta corta	El examen de la materia supondrá un 60% de la nota final.	60	A3 A4 A5	B2 C13	

Otros comentarios sobre la Evaluación

Fuentes de información

- ABADAL FALGUERAS, E, **Sistemas y servicios de información digital**, 2001,
- CALDERA SERRANO, Jorge y ARRANZ ESCACHA, Pilar, **Documentación audiovisual en televisión**, 2012,
- CALDERA SERRANO, Jorge; NUÑO MORAL, María Victoria, **Diseño de una base de datos de imágenes para televisión**, 2004,
- CARIDAD SEBASTIÁN, Mercedes; HERNÁNDEZ PÉREZ, Tony; RODRÍGUEZ MATEOS, David y PÉREZ LORENZO, Belén, **Documentación audiovisual Nuevas tendencias en el entorno digital**, 2011,
- CLAUSÓ GARCÍA, Adelina, **Manual de análisis documental**, 2005, 4ª edición,
- CUADRA COLMENARES, Elena de la, **Documentación cinematográfica**, 2013,
- GALDÓN LÓPEZ, Gabriel (coord.), **Teoría y práctica de la documentación informativa**, 2002,
- GIMÉNEZ RAYO, Mabel, **Documentación audiovisual de televisión: la selección del material**, 2007,
- GIMÉNEZ TOLEDO, Elea, **Manual de Documentación para comunicadores**, 2004,
- LÓPEZ DE SOLÍS, Iris, **El film researcher**, 2013,
- LÓPEZ YEPES, José (Coord.), **Manual de Ciencias de la Documentación**, 2006,
- MALDONADO MARTÍNEZ, Ángeles (coord.), **La información especializada en Internet**, 2001,
- MARCOS RECIO, Juan Carlos (Coord.), **Gestión de patrimonio documental en medios de comunicación**, 2013,
- MOREIRO, J.A. (coord.), **Manual de documentación informativa**, 2000,
- PAREJA, Víctor Manuel (coord.), **Guía de Internet para periodistas**, 2003,
- RUBIO LACOBIA, María, **Documentación informativa en el periodismo digital**, 2007,
- SÁNCHEZ VIGIL, Juan Miguel y SALVADOR BENÍTEZ, Antonia, **Documentación fotográfica**, 2013,
- SOMOZA, Marta, **Búsqueda y recuperación de información en bases de datos de bibliografía científica**, 2015,

Recomendaciones

DATOS IDENTIFICATIVOS**Expresión sonora y estilos musicales**

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

Competencias

Código	
A5	Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
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.
C5	Conocimiento del uso de las técnicas y las tecnologías audiovisuales en función de sus capacidades expresivas asociadas a los diferentes contextos industriales.
C9	Conocimiento teórico-práctico y aplicación de las tecnologías a los medios de comunicación audiovisuales (fotografía, radio, son, televisión, venidlo, cine, y soportes interactivos)
C12	Conocimiento de la planificación sonora y de las representaciones acústicas del espacio, así como los elementos constitutivos de diseño y la decoración sonora ("sound designer"). Estos conocimientos también incluirán la relación entre los sonidos y las imágenes desde el punto de vista estético y narrativo en los diferentes soportes y tecnologías audiovisuales. También se incluyen los modelos psicológicos específicamente desarrollados para la comunicación sonora y la persuasión a través del sonido.
C15	Capacidad y habilidad para aplicar técnicas y procesos de producción, registro y difusión en la organización de la producción radiofónica, discográfica y otros productos sonoros.
C20	Capacidad para desarrollar mediciones vinculadas con las cantidades y calidades del sonido durante lo proceso de construcción del audio, a partir del conocimiento teórico y práctico de los fundamentos científicos de la acústica.
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.
C29	Capacidad para diseñar y concebir la presentación estética y técnica de la puesta en escena a través de las fuentes de luz y acústicas naturales o artificiales atendiendo a las características creativas y expresivas que propone el director del proyecto audiovisual.
C30	Capacidad para recrear el ambiente sonoro de una producción audiovisual o Multimedia Interactiva atendiendo a la intención del texto y de la narración mediante la utilización de banda sonora, efectos sonoros y soundtrack.
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.
C32	Capacidad para percibir críticamente el nuevo paisaje visual y auditivo que ofrece el universo comunicativo que nos rodea, considerando los mensajes icónicos como fruto de una sociedad determinada, producto de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada.
C34	Conocimiento de los fundamentos procedimentales y narrativos vinculados a la producción audiovisual de no ficción.
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

Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje			
	A5	C1		
Conocer la historia y la evolución de los elementos sonoros (voz, efectos y música) y su relación con otros elementos de la obra audiovisual				
Comprender la estructura de trabajo de equipo como parte fundamental de la dirección integrada de proyectos.				
Comprender la estructura de trabajo de equipo como parte fundamental de la dirección integrada de proyectos.				
Relacionar la evolución de *los diferentes estilos *musicales con las circunstancias *socioculturales de cada etapa histórica	A5	C1		
*Conocer *los recursos de la voz *y la música como medio expresivo	A5	C5 C15 C32		
*Estructurar en un discurso audiovisual *los diferentes elementos sonoros: voz, efectos sonoros *y música. Dando a cada uno de *ellos la importancia relativa en función de las necesidades expresivas	A5	C5 C12 C28 C29 C30 C32 C34	D3 D4 D5	
Utilizar con criterio *los recursos *tecnológicos, como elementos *al *servicio de la expresión		C9		
*Conocer la planificación sonora *y de las *representaciones acústicas de él *espacio, así como *los elementos constitutivos de *diseño *y la decoración sonora (*sound *designer).		C5 C9 C12 C20 C28 C30 C31 C32	D1 D2 D3 D4 D5 D6	
*Estos *conocimientos *también abarcarán la relación entre *los *sonidos *y las *imágenes desde punto de vista estético *y narrativo en *los diferentes soportes *y *tecnologías *audiovisuales. *También se *incluyen *los modelos *psicológicos *específicamente *desarrollados para la comunicación sonora *y la persuasión a través de él *sonido				
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	A5	C15 C28 C31	D1 D2 D4 D5 D6	
Aplicar *los métodos de *trabajo para de *grabar *señales sonoras desde *cualquier *fuente sonora: acústica lo electrónica; *digital el *analógica *y de *mezclar *estos *materiales con una *intencionalidad determinada *teniendo en *cuenta *los niveles, efectos *y planos de la *mezcla final *masterizada	A5	C5 C9 C20 C31	D1 D2 D4 D5 D6	
Asociar las técnicas la *decuadas para planificar *y realizar el *desarrollar el ambiente sonoro, de una producción audiovisual el multimedia *atendiendo la intención de él texto *y de la narración mediante la utilización de banda sonora, efectos sonoros *y *soundtrack	A5	C1 C5 C9 C12 C28 C29 C30 C31 C32 C34	D1 D2 D3 D4 D5 D6	
Identificar *y aplicar las *herramientas *tecnológicas, especialmente informáticas, en las diferentes fases de él proceso audiovisual para que *los alumnos se expresen a través de *imágenes el discursos *audiovisuales con la *calidad técnica imprescindible	A5	C5 C9 C28 C31	D1 D2 D5 D6	
Aplicar *los métodos de exposición de *contenidos adecuados, para presentar de forma adecuada *los resultados de *los *trabajos académicos de *manera oral lo por medios *audiovisuales el informáticos conforme a *los *cánones de las disciplinas de la comunicación	A5	C34	D5	
Aplicar las competencias *transversales de la titulación: Adaptación a *los cambios *empresariales, *capacidad de *trabajar en equipo, de asumir *riesgos, de tomar *decisiones, de autocrítica *y conciencia solidaria	A5	C31	D1 D2 D3 D4 D5 D6	
*Apoyar, argumentar *y aplicar la *sensibilidad, *respeto *y *necesidad de conservación de él patrimonio cultural *y audiovisual de Galicia *y de él mundo	A5	C32		

Contenidos	
Tema	
Física del sonido	La onda sonora: Frecuencia y longitud de onda. Amplitud. Presión, potencia e intensidad sonoras Definición de decibelio Reflexión, refracción y difracción Valores medibles de las señales sonoras
La voz	El mecanismo de la voz: Descripción fisiológica. Características acústicas. División de la voz humana según rango dinámico. La voz como elemento expresivo: Aspectos acústicos de la voz La prosodia : la melodía, el ritmo y la armonía de la palabra. Relación voz imagen: Sincronismo y asincronismo. Paralelismo y contrapunto. La voz sin imagen: el discurso radiofónico.
Ampliación de micrófonos y equipos grabadores de audio	Micrófonos según sus características de construcción. Micrófonos según sus características direccionales. Técnica microfónica en radio: Un solo locutor. Programas de entrevistas y tertulias. Dramáticos en radio. Técnicas microfónicas en imagen: Informativos y programas de entrevistas. Programas de opinión y debates. Técnicas microfónicas para la audiencia. Dramáticos. Utilización de la jirafa en dramáticos. Técnicas multimicrófonos en dramáticos: micrófonos inalámbricos. Equipos registradores de audio: Equipos portátiles y equipos de estudio.
Creación de una diseño de sonido	Definición. Partes de que consta. Planificación de un montaje sonoro: del anterior a guión técnico. Estudio del guión. Adaptación a guión técnico
Introducción al audio digital y procesado de la señal de audio.	Diferencia entre audio analógico y digital. Principios fundamentales del audio digital. Procesado de las diferentes señales: Ecualización; procesado dinámico de la señal de audio; Efectos aplicados a la señal de audio. Localización de elementos sonoros en el espacio estéreo. Diferentes formatos de audio espacial: 3D; sonido envolvente. Mezcla y grabación: Mezcla para radio: particularidades. Estaciones de trabajo digitales de Audio Elementos comunes a todas ellas. El audio en las estaciones digitales de edición de imagen
Estilos musicales	Elementos que caracterizan a un estilo musical: melodía, ritmo, armonía, timbre, textura Las formas musicales. La primera música escrita en occidente. El renacimiento. El Barroco. La época clásica. El Romanticismo. Músicas del siglo XX. El Jazz y sus derivados. Músicas del mundo

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Sesión magistral	15	30	45
Trabajos tutelados	4	60	64
Prácticas de laboratorio	22	0	22
Pruebas de tipo test	2	0	2
Resolución de problemas y/o ejercicios	4	2	6
Trabajos y proyectos	1	10	11

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

Metodologías

	Descripción
Sesión magistral	Consistirá en el estudio teórico de los conceptos clave, cuyo conocimiento y comprensión se hacen imprescindibles para la consecución de los objetivos marcados en esta asignatura.
Trabajos tutelados	Los alumnos realizarán varios trabajos de audio bajo la supervisión del profesor
Prácticas de laboratorio	Los alumnos realizarán prácticas en los laboratorios de sonido del centro

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Trabajos tutelados	Bajo la supervisión del profesor en horario de tutorías
Pruebas	Descripción
Resolución de problemas y/o ejercicios	Bajo la supervisión del profesor
Trabajos y proyectos	Bajo la supervisión del profesor en horario de tutoría

Evaluación

Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje

Pruebas de tipo test	Se realizarán pruebas teórico-prácticas durante el cuatrimestre para comprobar la asimilación de los conceptos teóricos	40		C1 C9 C12 C31 C32 C34	D1 D2 D3 D4 D5 D6
Resolución de problemas y/o ejercicios	Ejercicios simples de aplicación de las propuestas teóricas	20		C1 C9 C12 C31 C32 C34	D1 D2 D3 D4 D5 D6
Trabajos y proyectos	Trabajos mas complejos de uso de las técnicas de audio	40	A5	C5 C9 C12 C15 C20 C28 C29 C31 C34	D1 D2 D3 D4 D5 D6

Otros comentarios sobre la Evaluación

En cada apartado podrá haber mas de una prueba, que se irán secuenciando a lo largo del curso

Será necesario realizar todos los trabajos para superar la asignatura,

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

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

Fuentes de información

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

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

CHION MICHEL : [La audiovisión]. Ed Paidós.

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

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

RODERO ANTÓN Emma [Locución radiofónica]

ALCALDE JESÚS [Música y comunicación : puntos de encuentro básicos

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

www.Digidesign.com

[/www.rtve.es/radio/radioclasica/](http://www.rtve.es/radio/radioclasica/)

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

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

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

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

Guión, producción y realización de programas de ficción/P04G070V01602

Guión, producción y realización para televisión/P04G070V01502

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Animación en entornos digitales y multimedia/P04G070V01402

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Comunicación radiofónica/P04G070V01202

Comunicación: Tecnología de los medios audiovisuales/P04G070V01203

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

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

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.			
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.			
C21	Capacidad para escribir con fluidez, textos, programaciones o guiones en los campos de la ficción cinematográfica, televisiva, videográfica, radiofónica o multimedia.			
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.			
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			
D3	Capacidad para asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.			

Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje		
El estudiante será capaz de desarrollar habilidades de liderazgo, relación interpersonal y trabajo en equipo, comprendiendo la estructura de trabajo en equipo como parte fundamental de la dirección integrada de proyectos			
1. Adquirir los conocimientos básicos para la gestión de proyectos audiovisuales e interactivos.	B6	C17	

2. Identificar las diferencias básicas entre un proyecto audiovisual convencional y un proyecto interactivo.	A3		D1
3. Conocer la terminología y el vocabulario empleado en la gestión de proyectos interactivos así como reconocer la estructura de los equipos y perfiles profesionales que son necesarios para el diseño y desarrollo de un proyecto interactivo		C3 C8 C17	
4. Demostrar capacidad para diseñar proyectos interactivos de forma individual y/o en grupo, en los que establecer las fases necesarias para la creación de los mismos (Diagrama de navegación, estructuras de pantallas, bocetos de interface, y guión literario si fuese necesario)	B6	C24 C31	D3
5. Identificar los diferentes modelos de negocio existentes en la actualidad para crear productos interactivos rentables.		C3	
6. Construir con fluidez propuestas de requisitos y memorias técnicas de proyectos interactivos y preparar presentaciones en las que se haga una defensa de los mismos	B5	C21	

Contenidos

Tema	
Tema 1.- Interactividad. Interacción. Tecnología	<input type="checkbox"/> Cambio en la autoría. <input type="checkbox"/> Un poco de tecnología
Tema 2.- Narración Interactiva	<input type="checkbox"/> Un cambio en el concepto de la autoría. <input type="checkbox"/> De contar historias a crear experiencias
Tema 3.- Concepción de una aplicación Interactiva <input type="checkbox"/> DISEÑO	Diseño de la Información Diseño de la Interacción Diseño de la Presentación
Tema 4.- Como se hace un proyecto interactivo-DESARROLLO	<input type="checkbox"/> Quien, Como, Cuando y Con qué
Tema 5.- Proyectos Interactivos de entretenimiento	Videojuegos
Tema 6.- Proyectos Interactivos de Información	Proyectos de empresas
Tema 7.- Presupuesto y Legislación	Cuanto cuesta. Las leyes que son aplicables

Planificación

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

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

Metodologías

	Descripción
Presentaciones/exposiciones	Los alumnos deberán presentar en clase los resultados de los distintos trabajos que les vaya encargando el profesor
Prácticas en aulas de informática	Los alumnos deberán realizar trabajos con equipos informáticos y aprender el manejo de herramientas para el diseño y la gestión de proyectos
Debates	En las clases teóricas los alumnos deberán debatir sobre las lecturas y las tareas que les encargará el profesor
Sesión magistral	Exposición de los distintos temas de la materia.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Prácticas en aulas de informática	El profesor guiará a los alumnos en el desarrollo de su trabajo y en el uso de las herramientas necesarios para su confección
Pruebas	Descripción
Trabajos y proyectos	El profesor guiará a los alumnos en el diseño y desarrollo de los proyectos que se les vayan encargando

Evaluación

Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje

Pruebas de respuesta corta	El examen consistirá en pruebas de respuesta corta a elegir entre varias.	50	A3		
Trabajos y proyectos	A lo largo del curso se realizarán distintos trabajos: 1.- Diseño de un producto de información interactiva en grupo. 2.- Diseño y preparación de un proyecto Interactivo de Entretenimiento para su presentación en público 3.- Pequeños trabajos que se le irán solicitando en las clases teóricas con las finalidad de que se vayan fijando los conceptos más importantes de la asignatura.	50		B5 B6	C3 C8 C17 C21 C24

Otros comentarios sobre la Evaluación

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

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

El alumno que lo desee podrá realizar un trabajo de investigación relacionado con algún aspecto de la materia en sustitución del examen escrito.

Fuentes de información

- Anderson, C and others, **Mobile Media Applications from concept to cash**, Wiley. USA,
- Berners Lee, Tim, **Weaving the web. The past, Present and Future or the World Wide Web**, Orion Business Book. London,
- Bogost, I, **Unit Operations. And Approach to Videogame Criticism**, Mit Press. Usa,
- Burdman,J, **Collaborative web development. Strategies and best practices for web teams**, Addison Wesley. USA,
- Bushoff,B, **Developing interactive narrative content**, Sagas_sagasnet. Germany,
- Cassel,J and Jenkins, H, **From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer games**, Mit Press. USA,
- Chaleat, P Charnay,P, **HTML y la programación de servidores**, Eyrolles. Ediciones gestión 2.000 s.a. Barcelona, England, E Finney, A, **Managing Multimedia**, Addison Wesley. England,
- Goldberg, R, **Multimedia Producer`s Bible**, IDG Books WorldWide. USA,
- Klopfers, E and Haas, J, **The More We Know. NBC News, Educational Innovation, and Learning from Failure.**, MIT Press. USA,
- Macluhan, M, **Understanding Media**, Routledge Classics,
- McConnell, S, **Software Project Survival Guide**, Microsoft Press. Usa,
- Mizuko, I, **Hanging Out, Messing Around, And Geeking Out Kids Living and Learning with New Media**, Mit Press. USA,
- Monk, c, **Designing Business Multiple Media, Multiple disciplines**, Adobe Press. California. USA.,
- Montfort, N, **Twisty Little pasajes. An Approach to Interactive Fiction**, Mit Press. USA,
- Murray, J, **Inventing the Medium Principles of Interaction Design as a Cultural Practice.**, Mit Press. USA,
- Nielsen,J, **Designing Web Usability**, New Riders Publishing,
- Postigo, H, **The Digital Rights Movement The Role of Technology in Subverting Digital Copyright**, Mit Press. USA,
- Rheingold, H, **Net Smart. How to Thrive Online**, Mit Press. USA,
- Schlein, Alan M., **Find it on line The complete guide to online research**, Facts on Demand Press. Tempe AZ, USA,
- Strauss,R, **Managing Multimedia Projects**, Focal Press. Usa,
- Wardrip-Fruin, N and Montfort, N, **The New Media Reader**, Mit Press. USA,

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

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

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

- Empresa: Dirección y gestión de empresas audiovisuales/P04G070V01302
- Empresa: Marketing de productos audiovisuales y multimedia/P04G070V01401