



Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación

Grado en Comunicación Audiovisual

Asignaturas

Curso 4

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

DATOS IDENTIFICATIVOS**Dirección artística y escénica**

Asignatura	Dirección artística y escénica			
Código	P04G070V01701			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	4	1c
Lengua Impartición				
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Fernández Pérez, Rosa Maríana			
Profesorado	Fernández Fernández, Miguel Ángel Fernández Pérez, Rosa Maríana			
Correo-e	marianacarbballal@hotmail.com			
Web				
Descripción general				

Competencias

Código	
B3	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
B4	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
B6	Conocimientos sobre la evolución histórica de la imagen y de la cultura audiovisual, en sus diferentes formatos
C13	Capacidad para diseñar la puesta en escena, iluminación y dirección de actores de una producción audiovisual.
D2	Ser capaz de trabajar en equipo y de comunicar las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio.
D3	Ser capaz de asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.
D4	Ser capaz de organizar las tareas, realizándolas de manera ordenada y 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
------------------------------------	---------------------------------------

2*R. 2018 Conocimiento y comprensión de las disciplinas de ingeniería de su especialidad, al nivel necesario para adquirir el resto de las competencias de la titulación, incluyendo nociones de los últimos avances.

4*R. 2018 Capacidad para analizar productos, procesos y sistemas complejos en su campo de estudio; elegir y aplicar métodos analíticos, de cálculo y experimentales relevantes de forma relevante e interpretar correctamente los resultados de estos análisis.

5*R. 2018 Capacidad para identificar, formular y resolver problemas de ingeniería en su especialidad; escoger y aplicar métodos analíticos, de cálculo y experimentos adecuadamente establecidos; Reconocer la importancia de las restricciones sociales, de salud y seguridad, ambientales, económicas e industriales.

6*R. 2018 Capacidad para proyectar, diseñar y desarrollar productos complejos (piezas, componentes, productos acabados, etc.), procesos y sistemas de su especialidad, que cumplan los requisitos establecidos, incluyendo el conocimiento de los aspectos sociales, de salud y seguridad ambiental, económico e industrial; así como seleccionar y aplicar métodos de proyecto apropiados.

7*R. 2018 Capacidad del proyecto utilizando algunos conocimientos avanzados de su especialidad en ingeniería.

8*R. 2018 Capacidad para realizar búsquedas bibliográficas, consultar y usar bases de datos y otras fuentes de información con discreción, para realizar simulaciones y análisis con el objetivo de realizar investigaciones sobre temas técnicos de su especialidad.

9*R. 2018 Capacidad para consultar y aplicar códigos de buenas prácticas y seguridad de su especialidad.

10*R. 2018 Capacidad y capacidad para proyectar y realizar investigaciones experimentales, interpretar resultados y obtener conclusiones en su campo de estudio.

11*R. 2018 Comprensión de las técnicas y métodos de análisis, proyecto e investigación aplicables y sus limitaciones en el ámbito de su especialidad.

12*R. 2018 Competencia práctica para resolver problemas complejos, realizar proyectos complejos de ingeniería y realizar investigaciones específicas para su especialidad.

13*R. 2018 Conocimiento de la aplicación de materiales, equipos y herramientas, procesos tecnológicos y de ingeniería y sus limitaciones en el ámbito de su especialidad.

14*R. 2018 Capacidad para aplicar normas de ingeniería en su especialidad.

15*R. 2018 Conocimiento de las implicaciones sociales, de salud y seguridad, ambientales, económicas e industriales de la práctica en ingeniería.

16*R. 2018 Ideas generales sobre cuestiones económicas, organizativas y de gestión (cómo gestión de proyectos, gestión de riesgos y cambio) en el contexto industrial y empresarial.

18*R. 2018 Capacidad para gestionar actividades o proyectos técnicos o profesionales complejos de su especialidad, asumiendo la responsabilidad de la toma de decisiones.

1. Conocimiento del proceso de producción de una obra audiovisual	B3	C13	
2. Identificar y definir los elementos visuales constitutivos de la dirección artística.	B3	C13	
3. Conocimiento de los elementos sonoros constitutivos del diseño y decoración sonora		C13	D3 D4
4. Crear y aplicar un diseño **escenográfico de la puesta en escena (coreografía, interpretación, *dramaturxia) de una obra audiovisual	B4 B6	C13	D2
5. Demostrar capacidad para incorporarse y adaptarse a un equipo de trabajo colectivo			D2 D3 D4
6. Respetar los diferentes diseños estéticos presentes en la puesta en escena que han ido configurando, a través de los tiempos y las culturas, el universo audiovisual actual	B6		D3

Contenidos

Tema

Los bloques en los que está dividida la materia tienen en cuenta a dimensión eminentemente práctica de la misma.

- 1- *Contextualización y marco histórico de la Dirección Escénica
- 2- Metodologías y herramientas de la Dirección Escénica.
- 3- Análisis activo.
- 4- Propuestas de Dirección. Dirección de secuencias.

*CAPITULO 1 - *DIRECCION *ESCENICA

***CAPITULO 2: *DIRECCION *ARTISTICA**

1 Conocer el papel de la dirección artística en la industria cinematográfica.

2 Conocer la evolución y el desarrollo de la dirección artística a través de la Historia del Cine.

3 Conocer las singularidades y la situación de la dirección artística en el cine norteamericano, en el cine europeo, en el cine español y en el cine gallego.

4 Entender la dirección artística relativa al pasado histórico, las diferentes perspectivas y la importancia de la Documentación.

5 Entender la dirección artística relativa al futuro, las diferentes perspectivas y la importancia de la Documentación.

6 Conocer a realidades de los decorados a la margen del Estudio, realizados en exteriores, su complejidad y su singularidad.

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Presentación	2	0	2
Estudio de casos	30	28	58
Lección magistral	10	24	34
Resolución de problemas y/o ejercicios	30	10	40
Trabajo	0	16	16

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

Metodologías

	Descripción
Presentación	Exposición por parte del alumnado ante lo docente y/o un grupo de estudiantes de un tema sobre contenidos de la materia o de los resultados de un trabajo, ejercicio, proyecto... Se puede llevar a cabo de manera individual o en grupo.
Estudio de casos	Análisis de un hecho, problema o suceso real con la finalidad de conocerlo, interpretarlo, resolverlo, generar hipótesis, contrastar datos, reflexionar, completar conocimientos, diagnosticarlo y entrenarse en procedimientos alternativos de solución.
Lección 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

Atención personalizada

Pruebas	Descripción
Resolución de problemas y/o ejercicios	En horario de *tutorías

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Resolución de problemas y/o ejercicios	*DIRECCION *ARTISTICA - 50% Asistencia: 10% *Análisis de películas: 10% Trabajo individual o en equipo: 20% Prueba escrita: 10%	50	B3 B4 B6	C13	D2 D3 D4
Trabajo	*DIRECCION *ESCENICA: *Teoría - 15 % El final del curso se realizará un examen escrito que constará de: <input type="checkbox"/> Preguntas breves de conocimientos generales sobre la temática impartida. <input type="checkbox"/> Desarrollo de un tema específico Práctica - 35% <input type="checkbox"/> Presentación de un análisis de un guión audiovisual. <input type="checkbox"/> Presentación de un ejercicio de Dirección de una secuencia y su correspondiente análisis activo.	50	B3 B4 B6	C13	D2 D3 D4

Otros comentarios sobre la Evaluación

La materia consta de dos partes perfectamente diferenciadas: Dirección Escénica y *b Dirección Artística y con docentes distintos. El alumno deberá aprobar *ámbas las partes por separado, *contribuyendo la calificación final con los siguientes porcentajes: Dirección Escénica 50% y Dirección Artística 50%. En la segunda convocatoria el alumno acordará con los profesores el tipo de examen, a partir de cada situación individual. Caso de aprobar una de las partes se conservará esa calificación en julio.

Fuentes de información

Bibliografía Básica

- Camino Jaime, **El oficio del director de Cine**, Cátedra, 1999
- Canfield Curtis, **El arte de la dirección escénica**, ADE, 1991
- Copeau Jacques, **La actitud del director de escena**, Paidós, 1991
- Declan Donnellan, **El actor y la diana**, 1º, Fundamentos, 2004
- Mamet David, **Dirigir Cine**, Instituto Mexicano de Cinematografía., 1997
- Miralles Albert, **La Dirección De Actores**, Cátedra, 2000
- Pudovkin, **El Actor en el Film**, Losange, 1995
- Ruiz Borja, **El arte del actor en el siglo XX**, 1º, Artezblai, 2008
- ETTEDGUI PETER, **DISEÑO DE PRODUCCIÓN & DIRECCIÓN ARTÍSTICA**, OCÉANO., 2001
- MURCIA FÉLIX, **LA ESCENOGRAFÍA EN EL CINE. EL ARTE DE LA APARIENCIA**, Fundación Autor, 2002
- VILA SANTIAGO, **LA ESCENOGRAFÍA. CINE Y ARQUITECTURA**, Cátedra, signo e imagen, 1997
- FERNÁNDEZ MAÑAS IGNACIO, **GIL PARRONDO, LA REALIDAD PROYECTADA**, Diputación de Almería, 2009
- NAVARRO ÁLEX, JUAN BAYO & OLCINA ROBERTO, **VESTIRLOS SUEÑOS.FIGURINISTAS DEL CINE ESPAÑOL**, SEMINCI, 2007
- Matellano Víctor, **DECORADOS, GIL PARRONDO.**, T&B Editores., 2008
- ### Bibliografía Complementaria
- Aristóteles, **Poética de Aristóteles**, 1º, Gredos, 1992
- Artaud A, **El teatro y su doble**, Edhasa, 1990
- Brecht Berthold, **Escritos sobre teatro**, 1º, Alba Editorial, 2004
- Bordwell David, **El significado del Filme**, 1º, Paidós, 1995
- Brook Peter, **El Espacio vacío**, Ediciones Península, 1968
- Casetti F.& Di Chio Federico, **Como analizar un film**, Paidós, 1991
- Chejov Michael, **Lecciones para el actor profesional**, 2º, Alba Editorial, 2010
- Helbo André, **Semiología de la representación. Teatro, Televisión, Cómic**, Gili, 1978
- Hormigón Juan, **Inicios de la Dirección de Escena**, Cátedra, 1991
- Mamet David, **Bambi contra Godzilla. Finalidad práctica y naturaleza de la industria del cine**, 1º, Alba Editorial, 2008
- May Renato, **Cine y televisión**, Rialp, 1959
- Meyerhol Mijail, **Teoría Teatral**, 2º, Fundamentos, 2006
- Oliva César & Torres Monreal F, **Historia Básica del Arte Escénico**, Cátedra, 1990
- Stanislavski Constantin, **El Trabajo del Actor sobre sí mismo**, Quetzal, 1995
- Strasberg Lee, **Un Sueño de Pasión (La elaboración del Método)**, Emecéos riojanos., 1989
- GOROSTIZA JORGE, **DIRECTORES ARTÍSTICOS DEL CINE ESPAÑOL.**, CÁTEDRA/FILMOTECA ESPAÑOLA., 1997
- GOROSTIZA JORGE & SANDERSON JOHN D., **CONSTRUCTORES DE ILUSIONES. LA DIRECCIÓN ARTÍSTICA CINEMATOGRÁFICA EN ESPAÑA**, Ediciones de la Filmoteca, 2010
- RAMÍREZ JUAN ANTONIO, **LA ARQUITECTURA EN EL CINE. HOLLYWOOD, LA EDAD DE ORO**, HERMANN BLUME, 1986
- Belluscio Marta, **Vestir a las estrellas**, Ediciones B., 1999
- Rizzo Michael, **MANUAL DE DIRECCION ARTISTICA CINEMATOGRÁFICA**, Ediciones Omega, 2007
- Tauler Arnoldo, **DIRECCIÓN ARTÍSTICA DE CINE Y TELEVISIÓN**, 4º, XLibris, 2010
- ALARCÓN ENRIQUE, **EL DECORADOR EN EL CINE.**, FESTIVAL DE CINE DE ALCALÁ DE HENARES, 1984
- CORMAN ROGER & JEROME JIM, **COMO HICE CIEN FILMS EN HOLLYWOOD Y NUNCA PERDÍ NI UN CÉNTIMO**, ALERTES, 1992
- ERNÁNDEZ MAÑAS IGNACIO, **GIL PARRONDO, PASION Y RIGOR**, Diputación de Almería, 1997
- GUARDIA MANUEL & ALONSO RAÚL, **TÉCNICAS DE CONSTRUCCIÓN, ORNAMENTACIÓN Y PINTURAS DE DECORADOS**, IORTV, 1993
- LUMET SIDNEY, **ASÍ SE HACEN LAS PELÍCULAS**, Rialp, 2002
- Márquez Úbeda, **ALMERÍA, PLATÓ DE CINE. Rodajes cinematográficos (1951-2008)**, Instituto de Estudios Almerienses, 2009
- Ortega Campos Ignacio, **CRÓNICA SOCIAL DEL CINE EN ALMERÍA: 1896-1936.**, Fundación Unicaja, 2005
- Pérez Siquier, **ALMERÍA Y EL CINE**, Diputación de Almería, 2005
- Caims Graham, **La visión espacial del cine. El arquitecto detrás de la cámara**, Abada Editores, 2007
- Alfonsín Mercedes, **Punto ciego**, Librería, 2016

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Guion, producción y realización para programas de entretenimiento/P04G070V01906

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Guion, producción y realización de programas de ficción/P04G070V01602

Plan de Contingencias

Descripción

=== MEDIDAS EXCEPCIONALES PLANIFICADAS ===

Ante la incierta e imprevisible evolución de la alerta sanitaria provocada por el COVID-19, la Universidad de Vigo establece una planificación extraordinaria que se activará en el momento en que las administraciones y la propia institución lo determinen atendiendo a criterios de seguridad, salud y responsabilidad, y garantizando la docencia en un escenario no presencial o parcialmente presencial. Estas medidas ya planificadas garantizan, en el momento que sea preceptivo, el desarrollo de la docencia de un modo más ágil y eficaz al ser conocido de antemano (o con una amplia antelación) por el alumnado y el profesorado a través de la herramienta normalizada e institucionalizada de las guías docentes.

=== ADAPTACIÓN DE LAS METODOLOGÍAS ===

- * Metodologías docentes que se mantienen
- * Metodologías docentes que se modifican
- * Mecanismo no presencial de atención al alumnado (tutorías)
- * Modificaciones (si proceden) de los contenidos a impartir
- * Bibliografía adicional para facilitar el auto-aprendizaje
- * Otras modificaciones

=== ADAPTACIÓN DE LA EVALUACIÓN ===

- * Pruebas ya realizadas
Prueba XX: [Peso anterior 00%] [Peso Propuesto 00%]
...
 - * Pruebas pendientes que se mantienen
Prueba XX: [Peso anterior 00%] [Peso Propuesto 00%]
...
 - * Pruebas que se modifican
[Prueba anterior] => [Prueba nueva]
 - * Nuevas pruebas
 - * Información adicional
-

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

Competencias	
Código	
B3	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
B4	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
B6	Conocimientos sobre la evolución histórica de la imagen y de la cultura audiovisual, en sus diferentes formatos
C10	Capacidad para recrear el ambiente sonoro de una producción audiovisual
C19	Conocimiento y aplicación de las tecnologías audiovisuales (fotografía, cine, radio, televisión y multimedia) en función de sus capacidades expresivas.
C21	Capacidad para llevar a cabo la grabación, composición, edición y postproducción de productos audiovisuales.
D1	Comprender la importancia de los cambios tecnológicos, económicos y sociales en el desarrollo de proyectos audiovisuales
D2	Ser capaz de trabajar en equipo y de comunicar las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio.

Resultados de aprendizaje			
Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje		
1 - Conocer la filosofía, funcionalidad y capacidad de los programas de efectos y composición digital	B6	C21	D1
2 - Realizar y producir efectos audiovisuales, recrear espacios sonoros y comprender los sistemas	B3 B6	C10 C21	
3 - Comprender el proceso de producción/realización (flujos de trabajo) teniendo en cuenta la postproducción como herramienta creativa.	B3 B4	C19	D1 D2
4 - Integrar flujos de trabajo orientados a postproducción en un equipo de producción			D1 D2

Contenidos	
Tema	
Prácticas	Composición de imagen por capas, chromakey, motion graphics e integración digital. Posproducción de audio por dinámica y frecuencia. Filmación para efectos.
Objetivos de postproducción digital	Producción con CGI: VFX, SFX, 3DCGI, interactivos.
Preproducción:	Flujo de producción (genérico). Flujo de Preproducción. Storyboard, animática, previz.
Producción:	Pipelines y workflows de producción: Média, control, workflows por departamento.
Postproducción:	Montaje, sonorización, composición. Conformado, exportación, master y distribución.

Planificación			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Estudio de casos	2	10	12
Lección magistral	22	30	52
Talleres	8	0	8
Informe de prácticas, prácticum y prácticas externas	3	12	15
Trabajo	4	16	20
Práctica de laboratorio	8	32	40
Resolución de problemas y/o ejercicios	2	0	2
Examen de preguntas objetivas	1	0	1

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

Metodologías	
	Descripción
Estudio de casos	Análisis de guión para preveer la utilización de postproducción de sonido y vídeo en la organización de la producción. CG3 CG4 CG19 CT1 CT2
Lección magistral	Sesiones teóricas sobre conceptos de postproducción digital, interfaces, metodología y flujos de trabajo, equipamiento, orientación de la producción a la postproducción e integración dentro del esquema de producción. CG6 CT1
Talleres	Clases practicas sobre obtención de imágenes y sonidos orientadas a la posproducción. Así como el manejo de herramientas de software para obtener el producto definitivo. Propuesta de ejercicios y problemas a solventar por el alumno utilizando herramientas y conocimientos aprendidos en las clases teóricas. CG3 CG4 CE10 CE19 CE21 CT2

Atención personalizada	
Pruebas	Descripción
Práctica de laboratorio	Trabajo individual con software destinado a postproducción y elaboración de tareas evaluables por alumno. En clases y talleres los alumnos cuentan con turnos de preguntas, con respuesta general si el contenido es relevante para el grupo o personalizada si es propio de su tarea. Así como acceso a tutorías y correo electrónico.
Informe de prácticas, prácticum y prácticas externas	Memoria sobre el trabajo realizado a partir del guión. Informe sobre la tarea realizada orientada a postproducción dentro de la producción en grupo. Los alumnos cuentan con acceso a tutorías y correo electrónico para la resolución de dudas en el desarrollo de estas tareas.

Evaluación						
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Informe de prácticas, prácticum y prácticas externas	Trabajo/memoria personal con descripción de las tareas realizadas en el trabajo de grupo, problemas encontrados y soluciones propuestas.(Individual)	20	B3	C10	D1	
Trabajo	Trabajo conjunto, llevar la termino por grupos un guion hasta el estado de emisión, producto completo.Incluye memoria técnica.(Grupal)	30	B3	C19	D1	
Práctica de laboratorio	Ejercicios de manejo de software de postproducción. Evaluación en la eficiencia en el análisis de los casos propuestos, adecuación en la elección de herramientas y uso de las mismas (Individual)	20	B3	C10	D1	
Examen de preguntas objetivas	Evaluacion de fundamentos teóricos y practicos expuestos en las clases de la asignatura.(Individual)	30	B6	D1		

Otros comentarios sobre la Evaluación

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

2ª convocatoria: Prueba test y /o desarrollo (30%), entrega de pruebas prácticas (30%- se reserva el derecho de repetir durante el examen alguna de las practicas, -traer material y proyectos originales-), La preproducción será un trabajo individual, según los parámetros dados en el curso corriente, No es necesario realizar el producto final. (40% - Parámetros

en Faitic). Imprescindible superar dos de las tres partes para aprobar la materia, siendo la memoria personal una de las partes a superar en todo caso.

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Renee Dunlop, **PRODUCTION PIPELINE FUNDAMENTALS FOR FILM AND GAMES**, Focal Press, 2014

Ozu, Ed. . Zwerman, **The VES handbook of visual effects**, Elsevier,

Finance, Charles & Zwerman, Susan., **The Visual Effects Producer: Understanding the Art and Business of VFX**, Focal Press, 2009

McCean, Shilo T, **Digital Storytelling (MIT Press): The Narrative Power of Visual Effects in Film**, MIT Press, 2008

Bibliografía Complementaria

Goulekas, K, **Visual effects in a digital world**, Morgan Kaufmann, 2001

Brinkmann, R., **The art and science of digital compositing**, 2nd ed., Morgan Kaufmann Publishers, 2008

AMYES, TIM, **Técnicas de postproducción de audio en vídeo y film**, IORTV,

ALTEN, STANLEY, **El manual del audio en los medios de comunicación**, Escuela de Cine y Vídeo de Andoaín, 1997

WYATT, HILARY. AMYES, TIM, **Postproducción de audio para TV. y cine □ : una introducción a la tecnología y las técnicas**, Escuela de Cine y Vídeo de Andoaín, 2006

TRIBALDOS, CLEMENTE, **Sonido profesional**, Paraninfo, 1996

RUMSEY, FRANCIS. MCCORMICK, TIM, **Sonido y grabación; Introducción a las técnicas sonoras**, 2ª edición, IORTV,

NISBETT, ALEC, **El uso de los micrófonos**, IORTV, 1990

YEW DALL DAVID, LEWIS, **Uso práctico del sonido en cine.**, Escuela de Cine y Vídeo de Andoaín, 2008

THEME AMENT, VANESSA, **The Foley Grail: The Art of Performing Sound for Film, Games, and Animation**, Focal Press, 2014

LABRADA, JERÓNIMO, **El sentido del Sonido**, Alba editorial,

BELTRÁN MONER, R., **La ambientación musical**, IORTV, 2007

CHION, MICHEL, **La audiovisión**, Paidós Comunicación,

NIETO, JOSÉ, **Música para la imagen**, SGAE,

RECUERO LÓPEZ, M., **Técnicas de grabación sonora □ 1**, IORTV,

RECUERO LÓPEZ, M., **Técnicas de grabación sonora □ 2**, IORTV,

MURCH, WALTER. ONDAATJE, MICHEL, **El Arte del Montaje**, PLOT Ediciones,

RODERO, ANTÓN, **Locución radiofónica**, IORTV,

PERROLO, ANDREA. DEROSA, RICHARD, **Acoustic and midi orchestration for the contemporary composer**, Focal Press,

KAYE, DEENA. LEBRECHT, JAMES, **Sound and Music for the Theatre**, Focal Press,

Case, D, **Nuevas tecnologías aplicadas a la postproducción**, Escuela de Cine y Video de Andoaín, 2003

Wright, S, **Compositing visual effects**, 3rd ed, Elsevier,

Lanier, L, **Professional digital compositing**, Wiley Publishing,

Swartz, C, **Understanding digital cinema**, Elsevier,

Long, B. Schenk, S, **Digital filmmaking handbook**, Charles River Media, 2013

HERRERO, JULIO CESAR, **MANUAL DE TEORIA DE LA INFORMACION Y DE LA COMUNICACION**, Universitas,

Grage, Pierre, **Inside VFX: An Insider's View Into The Visual Effects And Film Business**, 2nd ed, Createspace Independent Publishing Platform, 2014

Eran Dinur, **The Filmmaker's Guide to Visual Effects: The Art and Techniques of VFX for Directors, Producers, Editors and Cinematographers**, Focal Press, 2017

Wright, Steve, **Digital Compositing for Film and Video**, Focal Press, Elsevier,

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Dirección artística y escénica/P04G070V01701

Guion, producción y realización para programas de entretenimiento/P04G070V01906

Videojuegos: Diseño y desarrollo/P04G070V01908

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Guion, producción y realización de programas de ficción/P04G070V01602

Guion, producción y realización para televisión/P04G070V01502

Narrativa audiovisual/P04G070V01503

Plan de Contingencias

Descripción

=== MEDIDAS EXCEPCIONALES PLANIFICADAS ===

Ante la evolución incierta e impredecible de la alerta sanitaria provocada por el COVID-19, la Universidad establece una

planificación extraordinaria que se activará cuando las administraciones y la propia institución la determinen según criterios de seguridad, salud y responsabilidad, y asegurando la docencia en un no es un escenario totalmente cara a cara. Estas medidas ya planificadas garantizan, cuando sea de obligado cumplimiento, el desarrollo de la docencia de una forma más ágil y eficaz para ser conocida de forma anticipada (o con mucha antelación) por estudiantes y profesores a través de la herramienta estandarizada e institucionalizada de las guías didácticas DOCNET.

=== ADAPTACIÓN DE METODOLOGÍAS ===

No se contemplan modificaciones a las metodologías de enseñanza con la única excepción y que los contenidos teóricos podrán impartirse de forma no presencial.

Los mecanismos de no-contacto para la atención al alumno (tutorías) serán la oficina virtual del campus remoto a la hora indicada y correo electrónico.

=== ADAPTACIÓN DE LA EVALUACIÓN ===

No se contemplan modificaciones en los sistemas de evaluación más allá de la posibilidad de que algunas de las pruebas de evaluación tengan que realizarse personalmente.

DATOS IDENTIFICATIVOS**Propaganda en medios audiovisuales**

Asignatura	Propaganda en medios audiovisuales			
Código	P04G070V01703			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	4	1c
Lengua Impartición	Castellano Gallego			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a				
Profesorado				
Correo-e				
Web	http://http://csc.uvigo.es/profesorado/alberto-pena-rodriguez/			
Descripción general	Conocer las claves fundamentales del discurso propagandístico al largo de su evolución histórica. Estudiar sus técnicas retóricas y sus efectos a través del uso de los medios y de los soportes de la comunicación audiovisual, especialmente en el cine.			

Competencias

Código	
B1	Conocimiento de las características esenciales de la comunicación, sus elementos y sus resultados.
B3	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
B4	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
B5	Conocimiento de los valores constitucionales, principios éticos y normas deontológicas aplicables a 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.
B6	Conocimientos sobre la evolución histórica de la imagen y de la cultura audiovisual, en sus diferentes formatos
C16	Conocimiento de la historia y evolución del lenguaje y géneros audiovisuales a través de sus propuestas estéticas e industriales.
C17	Conocimiento y aplicación de los recursos, métodos y procedimientos empleados en la construcción y análisis de los relatos audiovisuales.
D5	Comprender la importancia de desarrollar un respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, por los valores universales de educación, cultura, paz y justicia, por los derechos humanos, la igualdad de oportunidades y la no discriminación por razones de sexo, raza o religión.
D6	Comprender la necesidad de la conservación del patrimonio lingüístico, audiovisual y cultural de Galicia

Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje	
1 - Conocer la historia y evolución de la fotografía, cine, radio y televisión en función de su empleo como medio de propaganda política, poniendo de manifiesto su relevancia social y cultural a lo largo del tiempo.	B1	C16
2 - Comprender e integrar los nuevos medios tecnológicos y la evolución de los lenguajes audiovisuales en la transmisión y modernización de los mensajes publicitarios de índole política	B3	
3 - Conocer los modelos psicológicos específicamente desarrollados para la comunicación visual y la persuasión a través de la imagen y el sonido	B3	
4 - Analizar relatos audiovisuales, atendiendo a los parámetros básicos del análisis de obras audiovisuales, considerando los mensajes visuales como producto de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada	B3	C17
5 - Exponer de forma idónea 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	B4	
6 - Demostrar capacidad de adaptación a los cambios empresariales, para trabajar en equipo, asumir riesgos, tomar decisiones, hacer autocrítica y desarrollar una conciencia solidaria.	B5 B6	D5 D6

Contenidos

Tema

1. Fundamentación teórica	<ul style="list-style-type: none"> - Origen y definiciones del concepto de propaganda. - Evolución histórica del concepto. - Principales modelos de propaganda. - Estructura de la retórica: Ethos, pathos y logos.
2. Modelos y técnicas clásicas de la propaganda a través de los medios de comunicación	<ul style="list-style-type: none"> - Propaganda emocional y racional. - Propaganda de agitación e integración. - Propaganda negra, blanca o gris. - Propaganda religiosa, de guerra y política. - Propaganda vertical y horizontal. - Propaganda explícita, implícita o subliminal. - Subpropaganda. - Censura y desinformación ("fake news"). - Reglas básicas de la propaganda: Simplificación, desfiguración, orquestación, transfusión, contagio o unanimidad, entre otras. - Reglas de la contrapropaganda. - La campaña electoral como paradigma de la propaganda audiovisual.
3. Propaganda audiovisual en Europa, Estados Unidos y España. Casos históricos *paradigmáticos	<ul style="list-style-type: none"> - Alemania: Leni Riefensthal. - Italia: Roberto Rossellini. - Rusia: Sergei Eisenstein. - Francia: Jean Renoir y Jean Luc Godard. - Estados Unidos: D. W. Griffith. - España: NODO y el cine franquista.

Planificación			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Trabajo tutelado	5	10	15
Presentación	4	8	12
Debate	6	12	18
Estudio de casos	5	10	15
Lección magistral	23	46	69
Seminario	5	10	15
Examen de preguntas de desarrollo	2	4	6

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

Metodologías	
	Descripción
Trabajo tutelado	Pueden ser de carácter individual o en grupo, y servirán para poner en práctica los conocimientos adquiridos.
Presentación	Los alumnos deben aprender a desarrollar exposiciones en público con fluidez. Deberán exponer los trabajos que realicen.
Debate	Los alumnos deben ser capaces de defender con eficacia académica sus argumentos y planteamientos, de una manera racional y convincente.
Estudio de casos	Se estudiarán ejemplos concretos a lo largo de la historia de la propaganda, prestando una especial atención al soporte cinematográfico.
Lección magistral	La parte teórica de la materia se explicará en sesiones de carácter magistral, aunque fomentando siempre la participación de los alumnos y con el apoyo de abundante material audiovisual.
Seminario	Se centrarán en temas monográficos de la materia que puedan ser analizados con una mayor profundidad en grupos reducidos.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Seminario	Se centrarán en el análisis de aspectos paradigmáticos de la materia en grupos reducidos. La tutorización de los estudiantes será un elemento importante en la articulación de un aprendizaje bien orientado académicamente. Además de las tutorías programadas, el profesor orientará en grupo y de modo personal todas las actividades que se realicen para estimular la motivación de los estudiantes.
Trabajo tutelado	Serán de carácter individual y colectivo, y servirán para poner en práctica los conocimientos adquiridos a lo largo del semestre. La tutorización de los estudiantes será un elemento importante en la articulación de un aprendizaje bien orientado académicamente. Además de las tutorías programadas, el profesor orientará en grupo y de modo personal todas las actividades que se realicen para estimular la motivación de los estudiantes.

Presentación Los alumnos deben aprender a comunicar con fluidez argumentos académicos en público exponiendo varios de los trabajos que realicen. La tutorización de los estudiantes será un elemento importante en la articulación de un aprendizaje bien orientado académicamente. Además de las tutorías programadas, el profesor orientará en grupo y de modo personal todas las actividades que se realicen para estimular la motivación de los estudiantes.

Evaluación					
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Presentación	Realización de DOS trabajos en grupos de 4-5 alumnos: 1) Descripción y análisis de un film (de ficción o documental) de propaganda o con impacto propagandístico en la historia reciente. (3.5 puntos máx). Orientado por el Prof. Alfredo García Pinal. 2) Descripción y análisis de una campaña de propaganda contemporánea desarrollada a través de uno o varios medios audiovisuales (televisión, radio, redes digitales, etc.) por algún emisor (3.5 puntos máx.). Orientado por el Prof. Alberto Pena Rodríguez. [Los dos trabajos prácticos se desarrollarán de acuerdo con las instrucciones de cada docente.]	70	B1 B3 B4 B5 B6	C16	D5 D6
Examen de preguntas de desarrollo	La evaluación teórica consistirá en un examen final de dos preguntas a desarrollar sobre contenidos relacionados con el programa de la materia. Dentro de la preparación teórica, también se incluirán las películas que sean analizadas en clase.	30	B1 B3 B4 B5 B6	C17	D5 D6

Otros comentarios sobre la Evaluación

Los estudiantes deberán exponer (presencial o virtualmente) y entregar los trabajos en PDF siguiendo las instrucciones de cada profesor.

En los trabajos se valorará especialmente que tengan una estructura analítica, reflexión crítica y el uso de fuentes diversas con rigor académico.

La nota final de la asignatura será el resultado de la suma de las puntuaciones de los trabajos prácticos y el examen teórico.

Fuentes de información

Bibliografía Básica

- Caparrós Lera, José María, **El cine republicano español (1931-1939)**, Filmoteca Española-Cátedra, 1997
- Caparrós Lera, José María, **El cine español bajo el régimen de Franco**, Universitat de Barcelona, 1983
- Castro de Paz, José Luis e Castro de Paz, David, **Cinema+Guerra Civil. Novos achados. Aproximacións analíticas e historiográficas**, Universidade da Coruña, 2010
- Ellul, Jacques, **Historia de la propaganda**, Monte Ávila, 1970
- Domenach, Jean Marie, **La Propaganda Política**, Buenos Aires, 1963
- Pena Rodríguez, Alberto, **Salazar y Franco. La alianza del fascismo ibérico contra la España republicana: diplomacia, prensa y propaganda**, Gijón, 2017
- Pizarroso Quintero, Alejandro, **Historia de la propaganda**, 2ª edición, Madrid, 1992
- Rúas, Xosé, e Pena, Alberto, **Como gañar ou perder unhas eleccións. Comunicación, estratexia e propaganda nos comicios galegos de 2001**, Santiago de Compostela, 2004
- Timoteo Álvarez, Jesús, **Historia y modelos de la comunicación en el siglo XX con proyección al siglo XXI**, Madrid, 2012
- Tranche, Rafael, e Sánchez Biosca, Jesús, **NO-DO. El tiempo y la memoria**, Madrid, 2002
- Sevillano Calero, Francisco, **Propaganda y medios de comunicación en el franquismo**, Alicante, 1998
- Huici Módenes, Adrián, **Teoría e historia de la propaganda**, Madrid, 2017
- Huici Módenes, Adrián, **Guerra y propaganda en el siglo XXI: nuevos mensajes y viejas guerras**, Sevilla, 2010
- Stanley, Jason, **How propaganda works**, Princeton (New Jersey),
- Weber, Thomas, **De Adolf a Hitler: la construcción de un nazi**, Madrid, 2018
- Pizarroso Quintero, Alejandro, **Nuevas guerras, vieja propaganda (de Vietnam a Irak)**., Cátedra, Madrid, 2005
- Newcourt-Nowodworski, Stanley, **La propaganda negra en la Segunda Guerra mundial**, Algaba Ediciones, Barcelona, 2006
- Correas, María, **Fake news! Bulos que cambiaron el curso de la historia**, Titilante, 2019
- Alandete, David, **Fake news. La nueva arma de destrucción masiva**, Deusto, Barcelona, 2019

Bibliografía Complementaria

- Grussells, Magí, **La Guerra Civil Española: cine y propaganda**, Barcelona, 2000
- Moore, Michael, **Estúpidos hombres blancos**, Barcelona, 2003
- Pena Rodríguez, Alberto (coord.), **Comunicación y guerra en la historia**, Santiago de Compostela, 2004
- Pena Rodríguez, Alberto (coord.), **A cultura do poder. A propaganda nos estados autoritarios**, Coimbra, 2016
- Vertov, D., **Memorias de un cineasta bolchevique**, Barcelona, 1974
- McDonald, D., **El cine soviético. Una historia y una elegía**, Buenos Aires, 1956
- Renoir, Jean, **Mi vida, mis films**, Valencia, 1975
- Riefensthal, Leni, **Memorias**, Barcelona, 1991
- Niño, Antonio y Montero, José Antonio, **Guerra fría y propaganda. Estados Unidos y su cruzada cultural en Europa y América Latina**, Madrid, 2012
- Lasalle, José María, **Contra el populismo. Cartografía de un totalitarismo postmoderno**, Barcelona, 2017
- Borrell, Josep, **Las cuentas y los cuentos de la independencia**, Madrid, 2015
- Illades, Esteban, **Fake news, la nueva realidad**, Barcelona, 2018
- Amorós García, Marc, **Fake news: la verdad de las noticias falsas**, Barcelona, 2018
- Mcintyre, Lee, **Post-Truht**, Boston, 2018
- Kellner, Douglas, **American nightmare : Donald Trump, media spectacle, and authoritarian populism**, Rotterdam, 2016
- Da Costa, Marco, **Ideología y propaganda en el cine del Tercer Reich : cuando el cine alemán se afilió al nazismo**, Madrid, 2014

Recomendaciones

Plan de Contingencias

Descripción

=== MEDIDAS EXCEPCIONALES PLANIFICADAS ===

Ante la incierta e imprevisible evolución de la alerta sanitaria provocada por la COVID-19, la Universidad establece una planificación extraordinaria que se activará en el momento en que las administraciones y la propia institución lo determine atendiendo a criterios de seguridad, salud y responsabilidad, y garantizando la docencia en un escenario no totalmente presencial. Estas medidas ya planificadas garantizan, en el momento que sea preceptivo, el desarrollo de la docencia de una forma más ágil y eficaz al ser conocido de antemano (o con una amplia antelación) por el alumnado y el profesorado a través de la herramienta normalizada e institucionalizada de las guías docentes DOCNET.

=== ADAPTACIÓN DE LAS METODOLOGÍAS ===

Non se contemplan modificaciones en las metodologías docentes con la única salvedad de que los contenidos teóricos podrán ser impartidos de forma no presencial.

Los mecanismos no presenciales de atención al alumnado (tutorías) serán en el despacho virtual del campus remoto en el horario indicado y el correo electrónico.

=== ADAPTACIÓN DE LA EVALUACIÓN ===

No se contemplan modificaciones en los sistemas de evaluación más allá de la posibilidad de que alguna de las pruebas de evaluación tengan que realizarse de forma no presencial.

DATOS IDENTIFICATIVOS**Crítica audiovisual**

Asignatura	Crítica audiovisual			
Código	P04G070V01905			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	4	2c
Lengua Impartición	Gallego			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Fernández Fernández, Miguel Ángel			
Profesorado	Fernández Fernández, Miguel Ángel López Fernández, José Manuel			
Correo-e	franksoutelo@yahoo.es			
Web				
Descripción general	La materia aborda la crítica audiovisual combinando el enfoque teórico y la perspectiva histórica de la disciplina con desarrollo práctico			

Competencias

Código	
B1	Conocimiento de las características esenciales de la comunicación, sus elementos y sus resultados.
B3	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
B4	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
B5	Conocimiento de los valores constitucionales, principios éticos y normas deontológicas aplicables a 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.
B6	Conocimientos sobre la evolución histórica de la imagen y de la cultura audiovisual, en sus diferentes formatos
C16	Conocimiento de la historia y evolución del lenguaje y géneros audiovisuales a través de sus propuestas estéticas e industriales.
C17	Conocimiento y aplicación de los recursos, métodos y procedimientos empleados en la construcción y análisis de los relatos audiovisuales.
D5	Comprender la importancia de desarrollar un respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, por los valores universales de educación, cultura, paz y justicia, por los derechos humanos, la igualdad de oportunidades y la no discriminación por razones de sexo, raza o religión.
D6	Comprender la necesidad de la conservación del patrimonio lingüístico, audiovisual y cultural de Galicia

Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje	
1. Identificar las principales corrientes y escuelas de crítica cinematográfica y televisiva	B1 B6	C16 C17
2. Describir la evolución histórica de los medios audiovisuales (cine, radio, televisión, multimedia), teniendo presente las condiciones sociopolíticas y culturales de la época en que surgen	B3	C16 C17
3. Describir y analizar la obra audiovisual, sobre todo, a nivel de su estructura narrativa	B4 B6	
4. Analizar y describir (temática, formal, estética y narrativamente) los relatos audiovisuales según los parámetros y métodos de análisis.	B3	C16 C17
5. Interpretar y debatir críticamente los contenidos de las obras audiovisuales.	B3	C16
6. Respetar, a la hora de realizar la crítica, los distintos géneros narrativos y su uso en producciones audiovisuales de otras culturas y con otros valores sociales	B5	D5
7. Sensibilidad por conservar el patrimonio audiovisual generado a través de los tiempos		D5 D6

Contenidos

Tema	
1 - BREVE RECORRIDO HISTÓRICO-EVOLUTIVO POR La CRÍTICA AUDIOVISUAL	- Orígenes y evolución de la crítica cinematográfica desde el nacimiento del cine
2 - La CRÍTICA AUDIOVISUAL SEGUN EI DIFUSOR	- Prensa diaria y medios especializados. - Crítica en otros medios: Internet, televisión, radio

TENDENCIAS Y REFERENCIAS DE LA CRÍTICA UNIVERSAL

- Francia: André Bazin, Cahiers du Cine, Positif.
- Estados Unidos: James Agee, Manny Farber, Andrew Sarris, David Bordwell, Peter Bogdanovich.
- Otros países: Cine Nuovo, Sequence, Sight & Sound.
- Aportaciones singulares desde las Cinematecas

LA CRÍTICA EN ESPAÑA

- Recorrido histórico por la crítica de cine del siglo XX.
- Algunos casos singulares: "Nuestro Cine", "Cine experimental", "Griffith"...
- Las revistas "Nuestro cine" y "Film Ideal"; en los años 60.
- Panorama actual: Entre la información general y la reflexión.
- La crítica en Galicia. El caso singular de María Luz Morales. Situación actual

5 - Las FASES DEL ANÁLISIS CRÍTICO

- El recorrido.
- Los procedimientos.
- Las componentes cinematográficas.
- La representación: espacio y tiempo.
- La narración.
- La comunicación.
- Decálogo para una crítica ponderada

6 - MODELO DE CRÍTICAS Y CASOS PRÁCTICOS

- François Truffaut.
- Jean-Luc Godard.
- Peter Bogdanovich.
- Ángel Fernández Santos

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Seminario	5	0	5
Trabajo tutelado	0	70	70
Lección magistral	15	0	15
Trabajo tutelado	30	0	30
Examen de preguntas de desarrollo	0	30	30

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

Metodologías

	Descripción
Seminario	Seguimiento de los trabajos que están realizando los alumnos
Trabajo tutelado	Visionado y crítica de películas. Trabajo teórico sobre algún autor concreto
Lección magistral	Clase de teoría
Trabajo tutelado	Visionado y crítica de fragmentos de películas

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Trabajo tutelado	En tutorías

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Trabajo tutelado		50	B1	C16
			B3	C17
	Visionado y crítica de películas 30% Ensayos sobre un autor: 20 %		B6	
Examen de preguntas de desarrollo	Examen de teoría	50	B1	C16
			B3	C17
			B6	

Otros comentarios sobre la Evaluación

De cara a la edición de julio, se guardarán las calificaciones, tanto del examen de teoría como de los trabajos tutelados

Fuentes de información

Bibliografía Básica

- Baecque, A., **Teoría y crítica del cine.**, 1ª, Paidós, 2005
- Baecque, A., **Nuevos cines, nueva crítica.**, 1ª, Paidós, 2006
- Casas, Q., **Análisis y crítica audiovisual.**, 1ª, UOC, 2006
- E. Brisset, D., **Análisis fílmico y audiovisual.**, 1ª, UOC, 2010
- Pujol, C., **Fans, cinéfilos y cinéfaños: Una aproximación a las culturas y a los gustos cinematográficos.**, 1ª, UOC, 2011
- Guarner, J.L., **30 años de cine en España.**, 1ª, Kairos, 1971
- Santos Fontenla, César, **Cine español en la encrucijada.**, 1ª, Ciencia Nueva, 1966
- Tubau, Iván, **Crítica cinematográfica española.**, 1ª, Universitat, 1983
- Thompson, David, **Instrucciones para ver una película.**, 1ª, Pasado & Presente, 2015
- Bazin, Andre, **¿Qué es el cine?**, 12ª, RIALP, 2017

Bibliografía Complementaria

- Agee, J., **Escritos sobre cine.**, 1ª, Paidós, 2001
- Aumont, J., Marie, M., **Análisis del filme.**, 1ª, Paidós, 1990
- Casetti, F., Di Chio, F., **Cómo analizar un filme.**, 1ª, Paidós, 1991
- Fernández-Santos, A., **La mirada encendida.**, 1ª, Debate, 2007
- Truffaut, F., **Las películas de mi vida.**, 1ª, Mensajero, 1976
- Cabrera Infante, Guillermo, **El cronista de cine.**, 1ª, Galaxia Gutemberg, 2012
- Boujut, M., **La promenade du critique.**, 1ª, Institut Lumière, 1996
- Del Amo, Álvaro, **Cine y crítica de cine.**, 1ª, Taurus, 1970
- Guarner, José Luis, **Autoretrato del cronista.**, 1ª, Anagrama, 2012
- Zunzunegui, Santos, **Paisajes de la forma.**, 1ª, Cátedra, 1994
- Tubau, Iván, **Hollywood en Argüelles.**, 1ª, Universitat, 1984
- Yáñez Murillo, Manu, **20: La Mirada Americana - 50 Años de Film Comment.**, 1ª, T&B Editores, 2012
- Comolli, Jean-louis; Sorrel, Vincent, **Cine, modo de empleo: De lo fotoquímico a lo digital.**, 1ª, Ediciones Manantial, 2016
- Rosenbaum, Jonathan; Martin, Adrian, **Mutaciones del Cine Contemporáneo.**, 1ª, Errata Naturae, 2011
- Bordwell, David; Thompson, Kristin., **El arte cinematográfico: una introducción.**, 1ª, Paidós, 1995

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Propaganda en medios audiovisuales/P04G070V01703

Plan de Contingencias

Descripción

=== MEDIDAS EXCEPCIONALES PLANIFICADAS ===

Ante la incierta e imprevisible evolución de la alerta sanitaria provocada por la *COVID- 19, la Universidad establece una planificación extraordinaria que se activará en el momento en que las administraciones y la propia institución lo determinen atendiendo a criterios de seguridad, salud y responsabilidad, y garantizando la docencia en un escenario no presencial o no totalmente presencial. Estas medidas ya planificadas garantizan, en el momento que sea preceptivo, el desarrollo de la docencia de una manera mas ágil y eficaz al ser conocido de antemano (o con una amplia antelación) por el alumnado y el profesorado a través de la herramienta normalizada e institucionalizada de las guías docentes *DOCNET.

=== ADAPTACIÓN DE Las METODOLOGÍAS ===

* Metodologías docentes que se mantienen

TODAS

* Metodologías docentes que se modifican

NINGUNA

* Mecanismo no presencial de atención al alumnado (*tutorías)

A través DEL CAMPUS REMOTO DE La UNIVERSIDAD

* Modificaciones (se proceder) de los contenidos a impartir

SE MANTIENE La TOTALIDAD DE Los CONTENIDOS

* Bibliografía adicional para facilitar a auto-aprendizaje

NO ES NECESARIA

* Otras modificaciones

=== ADAPTACIÓN DE La EVALUACIÓN ===

SE MANTIENEN Los CRITERIOS DE EVALUACIÓN SIEMPRE QUE SEA POSIBLE A REALIZACIÓN DEL EXAMEN A DISTANCIA.

PARA Los ALUMNOS QUE NO PODAN HACER EI EXAMEN A DISTANCIA, EI TRABAJO TUTELADO REPRESENTARÁ La TOTALIDAD DE La *CALIFICACIÓN.

* Pruebas ya realizadas

Prueba *XX: [Peso anterior 00%] [Peso Propuesto 00%]

...

* Pruebas pendientes que se mantienen

Prueba *XX: [Peso anterior 00%] [Peso Propuesto 00%]

...

* Pruebas que se modifican

[Prueba anterior] => [Prueba nueva]

* Nuevas pruebas

* Información adicional

DATOS IDENTIFICATIVOS**Guion, producción y realización para programas de entretenimiento**

Asignatura	Guion, producción y realización para programas de entretenimiento			
Código	P04G070V01906			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	4	1c
Lengua	Castellano			
Impartición	Gallego			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Miragaya López, Laura María			
Profesorado	Miragaya López, Laura María			
Correo-e	lmiragaya@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Estudio y capacitación en las técnicas de creación y difusión de proyectos de producción y realización de programas de ficción televisiva.			
	Técnica, expresión y lenguaje audiovisual aplicado a la realización de programas de ficción.			
	Análisis del lenguaje, de la *estructura de los mensajes y de las funciones *comunicativas de los géneros de ficción narrativa para TV.			
	Análisis y práctica de la expresión dialogada y su aplicación en los guiones de ficción.			
	Técnicas y procesos de elaboración de un guión al *través de los diferentes formatos de programas de ficción.			
	Diseño de la iluminación y el sonido para producciones de ficción televisiva			

Competencias

Código	
B3	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
B4	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
B6	Conocimientos sobre la evolución histórica de la imagen y de la cultura audiovisual, en sus diferentes formatos
C13	Capacidad para diseñar la puesta en escena, iluminación y dirección de actores de una producción audiovisual.
C19	Conocimiento y aplicación de las tecnologías audiovisuales (fotografía, cine, radio, televisión y multimedia) en función de sus capacidades expresivas.
C21	Capacidad para llevar a cabo la grabación, composición, edición y postproducción de productos audiovisuales.
C23	Capacidad para escribir con fluidez guiones para los diferentes formatos audiovisuales
C24	Conocimiento y aplicación de las técnicas y procesos de producción y realización audiovisual en los formatos y soportes contemporáneos
D2	Ser capaz de trabajar en equipo y de comunicar las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio.
D3	Ser capaz de asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.
D4	Ser capaz de organizar las tareas, realizándolas de manera ordenada y 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	
2 - Desarrollar estrategias adecuadas a cada proyecto de ficción en lo que se refiere la gestión de los recursos técnicos y humanos involucrados en el relato audiovisual.	B3	C24
3 - Gestionar y calcular las partidas presupuestarias asociadas a una producción de ficción.		C24
4 - Aplicar criterios narrativos y estéticos a la utilización de la cámara desde el punto de vista del uso del lenguaje fotográfico al servicio de la historia.	B6	C13 C19
5 - Interpretar desde el punto de vista narrativo un espacio sonoro y proponer una identidad sonora para guiones originales		C19 C21

6 - Construir identidades visuales a través de la iluminación y la puesta en escena para relatos audiovisuales de ficción		C13	
7 - Conocer y aplicar los procesos técnicos y creativos asociados a la realización de ficción en plató y en exteriores		C13 C19	
8 - Escribir con fluidez escaletas de guiones de ficción de corta duración con y sin uso de diálogos.		C23	
9 - Desarrollar la capacidad de trabajo en equipo, imprescindible en las producciones de ficción			D2
10 - Producir, realizar y hacer montajes multi-cámara con material rodado incluso en el día.		C21	
11 - Fomentar el respeto, a través del análisis de relatos audiovisuales, hacia los derechos fundamentales de las personas	B4		D3 D4
12 - Analizar los mecanismos fundamentales de construcción, tanto de tramas como de personajes asociados a piezas de ficción.		C23 C24	

Contenidos

Tema

BLOQUE 2 EL GUIÓN EN LA FICCIÓN

GUIÓN DE FICCIÓN

Concepto de guión. El guión en el proceso de producción audiovisual.

Funciones del guión.

La idea temática o premisa temática.

La unidad dramática del guión. Reactualización de temas.

ELEMENTOS DE LA NARRACIÓN AUDIOVISUAL

El conflicto.

Equilibrio, alteración, motivación, obstáculos y objetivo.

Clasificación de los conflictos.

Conflicto y climax.

LA MANIFESTACIÓN DEL PERSONAJE

Diversas concepciones del personaje.

La construcción del personaje.

El protagonista. El antagonista.

Los personajes secundarios y funciones.

El viaje emocional.

Procesos de identificación.

Procesos de emoción. La revelación del personaje.

EL DIÁLOGO COMO ELEMENTO DEL PERSONAJE

Las funciones del diálogo.

La construcción del diálogo.

Los problemas más frecuentes del diálogo. Tipos de diálogo.

Subtexto.

LA TRAMA

Concepto de trama.

La construcción de la trama.

Tipos de trama por la función.

Tipos de tramas por la estructura.

LA ESTRUCTURA DEL ARGUMENTO

La estructura clásica en actos.

El paradigma de Syd

Field. Intriga principal y secundaria.

Otros tipos alternativos de estructura. Los finales.

MECANISMOS NARRATIVOS

El punto de vista. La elipse, la anticipación, el suspense, el contraste.

La sorpresa

El McGuffin.

EL PROCESO DEL GUIÓN

Idea.

Sinopse.

Argumento.

Escaleta.

Tratamiento.

Guión literario.

La construcción de secuencias narrativas y escenas.

El tiempo y el espacio en la escena.

LOS FORMATOS DEL GUIÓN

El formato a una columna o [americano].

El formato en dos columnas o [europeo].

La edición del guión.

BLOQUE 1 PRODUCCIÓN Y REALIZACIÓN DE FICCIÓN

LA REALIZACIÓN AUDIOVISUAL ES NARRACIÓN

Estructuras narrativas en la ficción audiovisual
Drama, tragedia, comedia y melodrama
Géneros televisivos
Géneros cinematográficos.
El sector cinematográfico
Lenguaje y narrativa cinematográfica
A estructura del relato
Realización audiovisual y narración
Recursos técnicos y humanos
Visionados

LAS HERRAMIENTAS DEL NARRADOR AUDIOVISUAL

La cámara
La dirección artística Los actores
El montaje y la postproducción
El audio
Visionados

LA PRODUCCIÓN EN LA REALIZACIÓN DE PRODUCTOS DE FICCIÓN

El productor ejecutivo: [profesional globalizado]
La especificidad del medio
Las herramientas de producción
Rutinas de trabajo en producción y realización
Visionados

FICCIÓN MULTICÁMARA PARA TV

El proceso productivo
Aplicación de la realización narrativa al producto televisivo
Visionados

RUTINAS DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL Una perspectiva profesional en la actualidad

La teleserie en Galicia
Pitching y package
Los elementos de la producción: desglose de producción
Visionados

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Resolución de problemas	30	90	120
Prácticas de laboratorio	90	0	90
Presentación	30	30	60
Aprendizaje basado en proyectos	0	60	60
Lección magistral	30	0	30
Trabajo	0	30	30
Resolución de problemas y/o ejercicios	0	15	15
Práctica de laboratorio	0	45	45

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

Metodologías

	Descripción
Resolución de problemas	El alumno de manera individual y en equipo desarrollará los guiones, la planificación y la producción necesaria para la realización de diferentes proyectos de ficción.
Prácticas de laboratorio	El alumno desarrollará en equipos de trabajo todo el material necesario para la producción de proyectos de ficción: planificación de la producción y de la realización, iluminación, sonido, decorados y atrezzo, ensayos de actores, puesta en escena...
Presentación	Los alumnos expondrán en el aula los trabajos realizados para el desarrollo de sus proyectos de ficción, que serán corregidos atendiendo a cada uno de los bloques que componen la materia.
Aprendizaje basado en proyectos	El alumno, en equipos de trabajo y de manera individual, planificará y pondrá en funcionamiento los diferentes proyectos que forman parte de la materia y que lo capacitan para la elaboración del proyecto final: la realización de un microrelato de ficción.
Lección magistral	Clases de teoría sobre los conocimientos básicos que debe adquirir el alumno para el desarrollo de guiones y la realización y producción proyectos de ficción.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Resolución de problemas	En tutorías
Prácticas de laboratorio	En horario de tutorías

Evaluación				
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Resolución de problemas	Evaluación *continúa del alumno en el desarrollo de los trabajos individuales y en equipo. En este apartado se valorará asistencia, participación activa, rendimiento individual en *prácticas y ejercicios	10	B4	D2 D3 D4
Trabajo	Resolución de la secuencia de prácticas de cada uno de los bloques que componen el programa de la materia. Los alumnos trabajarán en equipos y se valorará el proceso de adquisición de conocimientos y rutinas de trabajo.	20	B3	C13 C19 C21 C23 C24
Resolución de problemas y/o ejercicios	*Examen final de los contenidos teóricos *incluidos en el programa de la materia. El *examen podrá *incluir partes de tipo test y preguntas de tipo tema.	10	B3 B6	C23 C24
Práctica de laboratorio	Trabajo práctico final en el que el equipo de alumnos irá, la medida que avancen en la resolución de las prácticas, desarrollando la producción de un proyecto de ficción consistente en la realización de un cortometraje original que se presentará al final del curso.	60		C13 C19 C21

Otros comentarios sobre la Evaluación

Para obtener la nota mínima de aprobado es necesaria la superación de las prácticas y el examen teórico. Se considera totalmente obligatoria la asistencia a las prácticas. En caso de no superar la parte teórica en primera convocatoria, se presentará en segunda convocatoria sólo con la parte que no consiga la nota mínima. En el caso de suspender la parte de contenido práctico se *propondrá por los docentes las pruebas prácticas que deberá superar el alumno en la segunda convocatoria. Estas premisas se modificarán en caso de cambio en las condiciones docentes establecidas por la Universidad por contingencias del *COVID 19, u otra causa justificada

Fuentes de información

Bibliografía Básica

KATZ, Steven., **Rodando. La planificación de secuencias.**, Plot, 2000

KATZ, Steven., **Plano a plano: de la idea a la pantalla.**, Plot, 2001

REA, Peter e IRVING, David., **Producción y dirección de cortometrajes y vídeos.**, IORTV, 2002

JACOSTE, J., **El productor cinematográfico.**, Síntesis, 1996

ARANDA, D. y DE FELIPE, F., **Guión audiovisual.**, 2006

RODRÍGUEZ DE FONSECA, F.J., **Como escribir diálogos para cine y televisión.**, T&B Editores, 2009

Bibliografía Complementaria

BROWN, B., **Cinematography: Image making for Cinematographers, Directors and Videographers.**, Burlington, 2002.

RABIGER, Michael., **Dirección de Cine y Vídeo.**, IORTV, 2005

FERNÁNDEZ DÍEZ, F. y MARTÍNEZ ABADÍA, J., **La dirección de producción para cine y televisión.**, Paidós, 1999

WURTZEL, Alan, y ROSENBAUM, John., **Television production**, McGraw-Hill., 1995

BROWN, B., **Iluminación en cine y televisión**, Escuela de cine y vídeo Andoain,

Macías, Juana, **24 palabras por segundo**, IORTV, 2003

VOGLER, Christopher, **El viaje del escritor**, Manotropo,

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

Guión y diseño multimedia/P04G070V01901

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Guion, producción y realización para televisión/P04G070V01502

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

(*)/

Narrativa audiovisual/P04G070V01503

Plan de Contingencias

Descripción

=== MEDIDAS EXCEPCIONALES PLANIFICADAS ===

Ante la incierta e imprevisible evolución de la alerta sanitaria provocada por la *COVID- 19, la Universidad establece una planificación extraordinaria que se activará en el momento en que las administraciones y la propia institución lo determinen atendiendo a criterios de seguridad, salud y responsabilidad, y garantizando la docencia en un escenario no presencial o no totalmente presencial. Estas medidas ya planificadas garantizan, en el momento que sea preceptivo, el desarrollo de la docencia de una manera mas ágil y eficaz al ser conocido de antemano (o con una amplia antelación) por el alumnado y el profesorado a través de la herramienta normalizada e institucionalizada de las guías docentes *DOCNET.

=== ADAPTACIÓN DE Las METODOLOGÍAS ===

*Las metodologías docentes serán las mismas en los tres escenarios.

Las metodologías previstas en la guía fueron diseñadas para facilitar una transferencia fluida desde un escenario 100% presencial a otro 100% en remoto. La única diferencia será el espacio no que se desarrolla la actividad.

En los grupos que requieran ser divididos derivados de la normativa sanitaria [*CoVID], un grupo estará presente en el aula, mientras que u otro participará das mismas actividades mediante conexión *sincrónica no campus remoto y la plataforma *Faitic.

Si la situación sanitaria requiere de uno nuevo confinamiento domiciliario, las metodologías en la *modalidad no presencial previstas también se mantienen, aunque, en este caso la totalidad del alumnado seguirá de forma *sincrónica la actividad docente en el aula virtual del campus remoto.

Las actividades prácticas que requieren de materiales específicos para la evaluación de la de ciertos contenidos de la materia, contemplarán adaptaciones que faciliten la adquisición de las mismas competencias con independencia del escenario en el que se lleven a cabo (supuestos prácticos y desarrollo de proyecto completo). En este sentido, aquellas prácticas de laboratorio que no puedan desarrollarse en los espacios técnicos, *sustituiranse por ejercicios prácticos realizados de manera individual y colectiva, por lo tanto se adaptarán para que sean realizadas de manera autónoma en el domicilio del alumnado y podrán realizar el proceso final en grupo, vía *online, con herramientas adecuadas para tal fin (*google *drive, campus remoto, *etc). Algún ejemplos de ellas serán: resolución de casos prácticos, *exercicios de grabación y montaje, realización de proyectos, análisis de piezas audiovisuales , *etc

* Mecanismo no presencial de atención al alumnado (*titorías)

Las *titorías y la atención no presencial al alumnado seguirán el incluso horario que los previstos para el escenario docente 100% presencial, aunque, en el caso de ser necesario por razones sanitarias se desarrollarán en las salas virtuales del profesorado habilitadas para tal fin.

* Modificaciones (se proceder) de los contenidos a impartir
No se modificarán los contenidos a impartir en ningún escenario.

* Bibliografía adicional para facilitar a auto-aprendizaje
Puntualmente se hay que hacer las prácticas en los domicilios, para las actividades se pode enviar o recomendar *alguna referencia concreta

* Otras modificaciones

=== ADAPTACIÓN DE La EVALUACIÓN ===

Evaluación *continua del alumno en el desarrollo de los trabajos individuales y en equipo. En este apartado se valorará asistencia, participación activa *aunada que sea virtual, rendimiento individual en *prácticas y ejercicios- Antes 10% 20%

Resolución de la secuencia de prácticas de cada uno de los bloques que componen el programa de la materia. Los alumnos trabajarán en equipos y se valorará el proceso de adquisición de conocimientos y rutinas de trabajo en los procesos que se determinen para tal *fin. Antes 20% □ 10%

*Examen final de los contenidos teóricos *incluidos en el programa de la materia. El *examen podrá *incluir partes de tipo test y preguntas de tipo tema- Antes 10% - 30%

Trabajo práctico final en el que el equipo de alumnos irá, la medida que avancen en la resolución de las prácticas, desarrollando la producción de un proyecto de ficción consistente en la realización de un cortometraje original que se presentará al final del curso. EN caso de no poder realizar este cortometraje con los medios de la Universidad y de manera presencial, por causas justificadas y determinadas por la Universidad, se evaluará el proyecto del mismo modo, sin ejecución del cortometraje o *levandoa a cabo de manera *colaborativo, con los medios propios del alumnado. Antes 60% - 40%

Se había tornado una época de confinamiento, las pruebas ya realizadas antes de esta circunstancia, *avaliarianse con los porcentajes correspondientes a la modalidad relativa al de la manera excepcional

DATOS IDENTIFICATIVOS**Proyectos interactivos en nuevos medios: telefonía móvil y TDT**

Asignatura	Proyectos interactivos en nuevos medios: telefonía móvil y TDT			
Código	P04G070V01907			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	4	1c
Lengua Impartición	Gallego			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Profesorado	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Correo-e	fortunatorf@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Una introducción a la realización de proyectos multimedia en entornos móviles: tabletas y teléfonos			

Competencias

Código	
B3	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
B4	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
C23	Capacidad para escribir con fluidez guiones para los diferentes formatos audiovisuales
C25	Conocimiento y aplicación de las técnicas para el diseño y desarrollo de proyectos multimedia interactivos
D2	Ser capaz de trabajar en equipo y de comunicar las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio.
D3	Ser capaz de asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.
D4	Ser capaz de organizar las tareas, realizándolas de manera ordenada y 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
1 - Aplicar las técnicas y procesos de producción y difusión de productos interactivos y multimedia, en sus diversas fases, desde el punto de vista de la organización y gestión de los recursos técnicos, humanos y presupuestarios necesarios.	C23 C25
2 - Aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a la producción multimedia, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen.	C25
3 - Identificar procesos y técnicas implicadas en la dirección y gestión de empresas multimedia en su estructura industrial: producción, distribución y exhibición, así como interpretar datos estadísticos del mercado audiovisual multimedia.	C25
4 - Orden y método: organizar y reorganizar la temporalización de las tareas, al adaptar con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual multimedia	D4
5 - Adaptación a los cambios empresariales, capacidad de trabajar en equipo, de asumir riesgos, de tomar decisiones, de autocrítica y conciencia solidaria.	D2 D3

Contenidos

Tema	
Desarrollo tecnológico de dispositivos móviles	Tipos de aplicaciones y Sistemas Operativos Móviles. Claves para crear una killer app. Análisis de apps
Fundamentos del diseño para dispositivos móviles	Usabilidad. Look & feel. Responsive design. Tipografía, color y composición
Desarrollo de proyectos para dispositivos móviles	Modelos de negocio Diseño de contenidos Metodologías de desarrollo. Diagrama de flujo Márketing online. Mobile app márketing.

Planificación			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	21	0	21
Trabajo tutelado	7	70	77
Prácticas con apoyo de las TIC	20	20	40
Resolución de problemas y/o ejercicios	2	10	12

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

Metodologías	
	Descripción
Lección magistral	Exposición por parte del profesor 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, junto a los correspondientes ejemplos y debate sobre sus propiedades y características
Trabajo tutelado	El estudiante, de manera individual o en grupo, elabora un proyecto interactivo sobre la temática de la materia que abarque todas las áreas de la materia de manera transversal
Prácticas con apoyo de las TIC	El estudiante desarrolla ejercicios o proyectos durante las clases prácticas, bajo las directrices y supervisión del profesor, preparando y presentando supuestos de índole práctica

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Trabajo tutelado	Los alumnos podrán establecer contacto con el profesor bien de forma presencial en el horario de tutorías asignado o bien a través de la plataforma online que el docente utilice para la impartición online de la materia.

Evaluación			
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Trabajo tutelado	Desarrollo conceptual y producto mínimo viable de una aplicación o servicio para dispositivos móviles, contemplando el aspecto gráfico, diseño de contenidos, funcionalidades, árbol de navegación, diagrama de flujo, público objetivo y modelo de negocio plenamente desenvuelto. Deberá presentarse en clase en forma de pitching.	60	B3 C23 D2 C25 D3 D4
Prácticas con apoyo de las TIC	Breves proyectos que desarrollen los conceptos explicados en clase y que deben ser resueltos y entregados por los alumnos semanalmente.	20	B3 C25 D4
Resolución de problemas y/o ejercicios	Prueba, de respuestas cortas o tipo test, sobre los contenidos teóricos explicados en clase	20	C25

Otros comentarios sobre la Evaluación

La asistencia a clase de teoría no será obligatoria, ni se tendrá en cuenta en la evaluación final. Las prácticas entregadas puntúan en la calificación final y se emplearán para presentar y comentar los ejercicios y proyectos semanales, por lo que el alumno que no asista perderá la parte de la calificación correspondiente a esa práctica.

En la segunda convocatoria, se evaluará de nuevo el proyecto práctico y la prueba teórica, salvo lo que se pueda disponer para casos excepcionales.

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Cuello, J., & Vittone, J., **Diseñando apps para móviles.**,
Jeffrey Hughes;; 2011, **Marketing de aplicaciones Android**, Anaya Multimedia,
Matthew MacDonald, **Creación Y Diseño Web - Edición 2016**, Anaya, 2016

Bibliografía Complementaria

Lequerica, Joan Ribas, **Desarrollo de aplicaciones para Android**, Anaya Multimedia, 2011
Zechner, Mario, **Desarrollo de juegos para Android**, Anaya Multimedia, 2011
Stevens, Chris, **Diseñar para el IPAD**, Anaya Multimedia, 2011
Nielsen, Jakob y Budiuh, Raluca, **Usabilidad de dispositivos móviles**, Anaya, 2013

Amaro Soriano, José Enrique, **Android: Programación de dispositivos móviles a través de ejemplos**, Marcombo, S.A., 2011

Amaro Soriano, José Enrique, **El Gran Libro de Programación avanzada con Android**, Marcombo, S.A., 2012

Nixon, Robin, **HTML5 Para iOS y Android**, Anaya, 2011

Clark, Josh, **Diseño y usabilidad de aplicaciones iPhone**, 2011

Damián de Luca, **AÑADIR APPS HTML5 PARA MOVILES**, Marcombo SA,

DISEÑO QUE SEDUCE: COMO DESARROLLAR WEBS Y APLICACIONES ATRACTIVAS AL USUARIO, Anaya Multimedia, 2011

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

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

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

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

Redes audiovisuales en internet/P04G070V01910

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Videojuegos: Diseño y desarrollo/P04G070V01908

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Guión y diseño multimedia/P04G070V01901

Proyectos interactivos en nuevos medios: web/P04G070V01903

Plan de Contingencias

Descripción

=== MEDIDAS EXCEPCIONALES PLANIFICADAS ===

Ante la incierta e imprevisible evolución de la alerta sanitaria provocada por el COVID-19, la Universidad de Vigo establece una planificación extraordinaria que se activará en el momento en que las administraciones y la propia institución lo determinen atendiendo a criterios de seguridad, salud y responsabilidad, y garantizando la docencia en un escenario no presencial o parcialmente presencial. Estas medidas ya planificadas garantizan, en el momento que sea preceptivo, el desarrollo de la docencia de un modo más ágil y eficaz al ser conocido de antemano (o con una amplia antelación) por el alumnado y el profesorado a través de la herramienta normalizada e institucionalizada de las guías docentes.

=== ADAPTACIÓN DE LAS METODOLOGÍAS ===

Metodologías docentes que se mantienen

La materia está planificada para ser impartida tanto presencial como a distancia, a través del Campus Remoto de la Universidad de Vigo, por lo que no es preciso ningún tipo de cambio de metodología.

Mecanismo no presencial de atención al alumnado (tutorías)

Campus Remoto de la Universidad

Modificaciones (si proceden) de los contenidos a impartir

Ninguno

Bibliografía adicional para facilitar el auto-aprendizaje

Ninguna

Otras modificaciones

=== ADAPTACIÓN DE LA EVALUACIÓN ===

El examen deberá realizarse de manera presencial. Si no fuera posible, se eliminaría de la evaluación. El porcentaje correspondiente (20%) se distribuiría entre los otros apartados, hasta alcanzar el 100%. 30% para las prácticas y 70% para el trabajo tutelado.

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Videojuegos: Diseño y desarrollo				
Asignatura	Videojuegos: Diseño y desarrollo			
Código	P04G070V01908			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	4	1c
Lengua Impartición	#EnglishFriendly Castellano			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Legerén Lago, Beatriz			
Profesorado	Legerén Lago, Beatriz			
Correo-e	blegeren@uvigo.es			
Web	http://http://blegeren.webs.uvigo.es/			
Descripción general	A través de esta materia el alumno conocerá que es un videojuego, como se diseña, como se desarrolla, como se ponen en el mercado.			
	<p>Con la finalidad de proporcionar al alumno una formación el más próxima a la realidad que se van a encontrar en el mundo profesional.</p> <p>Durante lo curso 2017-2018, la materia se impartirá de forma multidisciplinar entre distintos miembros del Grupo de Innovación Docente (*ComTecArt- Comunicación, Tecnología y Arte en Entornos Virtuales). Se crearán grupos de trabajo con alumnos de Ingeniería de Telecomunicación.</p>			

Competencias	
Código	
B3	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
B4	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
C23	Capacidad para escribir con fluidez guiones para los diferentes formatos audiovisuales
C25	Conocimiento y aplicación de las técnicas para el diseño y desarrollo de proyectos multimedia interactivos
D2	Ser capaz de trabajar en equipo y de comunicar las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio.
D3	Ser capaz de asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.
D4	Ser capaz de organizar las tareas, realizándolas de manera ordenada y 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
2.- Reconocer los recursos, elementos, métodos y procedimientos usados en la construcción de productos interactivos de entretenimiento.	B3
3.- Diseñar proyectos personales de creación innovadora en el ámbito del entretenimiento interactivo próximos a las propuestas *indies que se están desarrollando en la actualidad	C23 C25
4.- Organizar el trabajo en equipo e interpretar los roles que se les encarguen en cada momento, así como asumir el liderazgo del grupo se fuera necesario y respetar las diferencias entre todos los integrantes del equipo.	D2 D3
5.- Organizar y planificar las tareas para determinar las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de una producción interactiva de entretenimiento.	D4
6.- Defender en público un proyecto innovador conforme a los cánones de las disciplinas de la comunicación	B4

Contenidos	
Tema	
Videojuegos. Historia y Géneros	Estado del arte Tipos de Jugadores.
*Introducción diseño de juegos. (*conceito, *especificacions-arquitectura, diseño- entrega, *postmortem)	Diseño, Planificación, Producción, Pruebas y Mantenimiento. Equipos y funciones. Metodología de gestión

Diseño de Videojuegos (Elementos que los componen □ historia, mecánicas, arte, tecnología, organización. *Introducción a cada uno de *ellos). Diseño de historia y diseño de niveles.	Elementos del diseño Reglas Mecánicas *Storydesign *LevelDesign Dialogue
Modelos de Negocio	Gestión de presupuestos Control económico del proyecto *Monetización de aplicaciones. El futuro

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Trabajo tutelado	18	54	72
Estudio de casos	14	16	30
Presentación	6	8	14
Lección magistral	16	18	34

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

Metodologías

	Descripción
Trabajo tutelado	Los alumnos formarán grupos para proceder a la realización de un proyecto interactivo de entretenimiento en equipo. Aplicando los conocimientos impartidos en las sesiones magistrales
Estudio de casos	1.- Análisis y deconstrucción de productos de entretenimiento interactivo con la finalidad de conocer las diferentes partes de las que consta un proyecto de estas características 2.- Realización de trabajos individuales para el aprendizaje del guión interactivo. En primer lugar se creará un guión de estructura lineal que se transformará en interactivo
Presentación	Los alumnos deberán aprender a presentar sus proyectos en un entorno profesional. Tendrán que defender la viabilidad de su propuesta fundamentando a misma
Lección magistral	Sesiones teóricas donde se facilitará a los alumnos a base sobre la industria, a estado del arte y también todos aquellos conocimientos o referencias que sean necesarias para el estudiante pueda desarrollar los trabajos encomendados, pero también aprender la realidad del sector.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Trabajo tutelado	El profesor actuara como el productor ejecutivo de los proyectos que diseñen y desarrollen los alumnos
Estudio de casos	El trabajo tutelado consistirá en la redacción de un proyecto de investigación. El alumno podrá consultar con el docente cualquier duda que tenga al respecto.

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Trabajo tutelado	Los alumnos formarán grupos para proceder a la realización de un proyecto interactivo de entretenimiento en equipo. Aplicando los conocimientos impartidos en las sesiones magistrales . Los grupos se formarán con alumnos de la materia *TMCG de 4º de *Inxeniería de *Telcomunicaciones.	60	B3 B4 D2 D3 D4
Estudio de casos	1.- Análisis y *deconstrucción de productos de entretenimiento interactivo con la finalidad de conocer las diferentes partes de las que consta un proyecto de estas características 2.- Realización de trabajos individuales para el aprendizaje del guión interactivo. *Presupuestación y presentación de proyectos.	30	C23
Lección magistral	Elaboración de un ensayo sobre alguno de los contenidos de la materia	10	C25

Otros comentarios sobre la Evaluación

Para aprobar la materia los alumnos deberán superar de forma positiva las pruebas correspondientes la cada una de las secciones en las que se divide la materia. En el caso de trabajo tutelado los alumnos deberán trabajar en equipo, y en este caso se prestará especial atención a participación en el proyecto y en el grupo.

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Bogost, I, **Persuasive Games**, Mit Press, Cambridge

Engenfeldt-Nielsen, S.; Hedide-Smith, y Tosca, S., **Understanding Videogames**, Routledge, 2008

Flanagan, M, **Critical Play Radical Game Design**, Mit Press, 2012

Irish, Dan, **The Game Producers Handbook**, Premier Press, 2005

Laramée, F. D, **Secrets of the Game Business**, Hingham: Charles River Media.,

Salem, K and Simmerman E, **Rules of Play**, Mit Press, 2004

Despain, Wendy, **Writing for Videogame Genres**, A.K.Peters, 2009

Bibliografía Complementaria

Bentley, F and Barrett, E, **Building Mobile Experiences**, Mit Press, 2012

Bushoff, B et Al, **Developing Interactive Narrative Content**, Hightext Verlag, 2002

Coleman, B Foreword by Clay, **Hello Avatar Rise of the Networked Generation**, Mit Press, 2012

Corneliusson, H and Walker Rettberg, J, **Digital Culture, Play, And Identity A World of Warcraft® Reader**, Mit Press, 2012

Jones, S.E. and Thiruvathukal, G.E., **Codename Revolution The Nintendo Wii Platform**, Mit Press, 2012

Jorgensen, K, **Gameworld Interfaces**, Mit Press, 2013

Juul, J, **A Casual Revolution Reinventing Video Games and Their Players**, Mit Press, 2012

Macluhan, M, **Understanding media: The extensions of the man**, The new American Library, 1964

Marcos Molano, M., & Santorum, M., **I Congreso Internacional de Videojuegos**, Icono 14, 2010

Marcos Molano, M., & Santorum, M., **La próxima Next Gen.**, Icono 14-, Icono 14, 2009

Murray, Janet H, **Hamlet on the Holodeck. The future of narrative in cyberspace**, Mit Press, 1997

Murray, Janet H, **Inventing the medium**, Mit Press, 2012

Parlett, D, **The oxford history of board games**, Oxford University Press, 1999

Taylor, T. L., **Raising The Stakes E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming**, Mit Press, 2012

Despain, Wendy, **Professional Techniques for Videogame Writing**, A.K.Peters, 2008

Juul, J, **Half -Real**, Mit Press, 2011

Juul, J, **The art of failure**, Mit Press, 2013

Dillon, Robert, **On the way to fun**, A.K.Peters, 2013

Rogers, Scott, **Level Up**, Wiley, 2014

Juul, J, **A Casual Revolution**, Mit Press, 2010

Costikyan, G, **Uncertainty in Games**, Mit Press, 2013

Fernández Gonzalo, Jorge, **Pixelar a Platón**, Micromegas, 2015

Leaver, T & Wilson M, **Social, Casual and Mobile Games**, Bloomsbury, 2016

Herman, David, **Narratology beyond the human**, 978-0-19-085040-1, Oxford University Press, 2018

Cuadrado Alvarado, A; Planells, Jose A, **Ficción y Videojuegos**, 978-84-9180-720-9, UOC Press, 2020

Rollinger, Christian, **Classical Antiquity in Videogames**, 978-1-3500-663-2, Bloomsbuty, 2020

Drache, A; Pejman, M; Lennart, **Games User Research**, 978-0-19-879484-4, Oxford University Press, 2018

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

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

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

(*)/

Guión y diseño multimedia/P04G070V01901

Otros comentarios

Otros comentarios

Habrà sesiones de trabajo en grupo durante las mañanas de los Miércoles, alternándose entre los Campus de Vigo y Pontevedra. La Universidad proporcionará transporte gratuito de ida y vuelta desde la Escuela de Ingeniería de Telecomunicación o la Facultad de Ciencias Sociales y la Comunicación, respectivamente.

En el curso 2017/18 los grupos *multidisciplinarios estarán formados por alumnos de las tres materias siguientes:

(1)Videojuegos: Diseño y desarrollo, 4º curso, Grado en Comunicación Audiovisual. (2)Tecnología multimedia y *Computer *graphics, 4º

curso, Grado en Ingeniería de Tecnologías de Telecomunicación, módulo de Sonido e Imagen. (3)Programación de sistemas inteligentes, 4º curso, Grado en Ingeniería de Tecnologías de Telecomunicación, módulo de *Telemática. La actividad está coordinada por profesores del Grupo de Innovación Docente: *ComTecArt (Comunicación, Tecnología y Arte en Entornos Virtuales).

Plan de Contingencias

Descripción

=== MEDIDAS EXCEPCIONALES PLANIFICADAS ===

Ante la incierta e imprevisible evolución de la alerta sanitaria provocada por la *COVID- 19, la Universidad establece una planificación extraordinaria que se activará en el momento en que las administraciones y la propia institución lo determinen atendiendo a criterios de seguridad, salud y responsabilidad, y garantizando la docencia en un escenario no presencial o no totalmente presencial. Estas medidas ya planificadas garantizan, en el momento que sea preceptivo, el desarrollo de la docencia de una manera mas ágil y eficaz al ser conocido de antemano (o con una amplia antelación) por el alumnado y el profesorado a través de la herramienta normalizada e institucionalizada de las guías docentes *DOCNET.

=== ADAPTACIÓN DE Las METODOLOGÍAS ===

* Metodologías docentes que se mantienen

La materia esta diseñada para poder mantener todas las metodologías docentes a *traves de herramientas *online.

* Mecanismo no presencial de atención al alumnado (*tutorías)

Las *tutorías los alumnos *levaránse a cabo a través de cita en el despacho virtual del docente.

* Modificaciones (se proceder) de los contenidos a impartir

No existen modificaciones los contenidos.

* Bibliografía adicional para facilitar a auto-aprendizaje

Dentro de la planificación de la materia en *Faitic se facilitará acceso a contenidos *online.

* Otras modificaciones

=== ADAPTACIÓN DE La EVALUACIÓN ===

A *evaluación de la materia esta diseñada para ser llevada a cabo en el caso de confinamiento.

* Información adicional

DATOS IDENTIFICATIVOS**Producción y realización en nuevos formatos**

Asignatura	Producción y realización en nuevos formatos			
Código	P04G070V01909			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	4	1c
Lengua Impartición	Castellano			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	García Crespo, Oswaldo			
Profesorado	García Crespo, Oswaldo			
Correo-e	oswaldogarcia@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Aproximación teórico práctica la modelos de producción audiovisual no tradicionales. La materia se ocupará de la creación audiovisual en tiempo real y sistemas de interactivos de composición visual y sonora.			

Competencias

Código	
B3	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
B4	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
B6	Conocimientos sobre la evolución histórica de la imagen y de la cultura audiovisual, en sus diferentes formatos
C14	Capacidad para definir proyectos personales de creación innovadora que contribuyan al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o a su interpretación
C19	Conocimiento y aplicación de las tecnologías audiovisuales (fotografía, cine, radio, televisión y multimedia) en función de sus capacidades expresivas.
C24	Conocimiento y aplicación de las técnicas y procesos de producción y realización audiovisual en los formatos y soportes contemporáneos
D2	Ser capaz de trabajar en equipo y de comunicar las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio.
D3	Ser capaz de asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.
D4	Ser capaz de organizar las tareas, realizándolas de manera ordenada y 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		
1 - Encontrar soluciones tecnológicas flexibles a propuestas narrativas y estéticas no vinculadas con medios tradicionales de producción audiovisual	B6	C14 C19 C24	D2 D3 D4
2 - Diseñar soluciones narrativas y tecnológicas con autonomía en función de las necesidades de un proyecto experimental y *exploratorio	B6	C14 C24	D2 D3 D4
2 - Desarrollar estrategias adecuadas a cada proyecto de ficción en lo que se refiere la gestión de los recursos técnicos y humanos involucrados en el relato audiovisual.			
3 - Desarrollar y estructurar discursos audiovisuales en directo.	B3 B6	C14 C19 C24	D2 D3 D4
4 - Vincular, a través de los nuevos medios, propuestas estéticas y narrativas de carácter audiovisual a valores de marca.	B4 B6	C24	D2 D3 D4

Contenidos

Tema

Bloque 1: Antecedentes y desarrollo de los nuevos medios.	<ul style="list-style-type: none"> - Tecnología y creatividad en la *producción audiovisual - El nacimiento de los nuevos medios. - Cultura digital, software y creación audiovisual
Bloque 2. Creación audiovisual en tiempo real	<ul style="list-style-type: none"> - Gestión del tiempo y el espacio en artes visuales desde la perspectiva de la narrativa cinematográfica - Exploración de la narrativa en tiempo real: *Fragmentación y *bucle. - Automatización de procesos y estética *xenerativa - *Introducción a *Resolume *Arena
Bloque 3. Las formas de los nuevos Medios	<ul style="list-style-type: none"> - *Interfaz Gráfica de Usuario - *Computer *Vision - *Glitch - *CGI *postrealista
Bloque 4. Tendencias *tencológicas en la creación audiovisual en tiempo real	<ul style="list-style-type: none"> - *Machine *Learning: Uso del *Wekinator - Software *procedural: Programación creativa visual *basada en *nodos - *Introducción a *Touchdesigner
Bloque 5. Intervención del espacio e interactividad	<ul style="list-style-type: none"> - La superficie de proyección como elemento escénico

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Trabajo tutelado	8	9	17
Estudio de casos	4	13	17
Presentación	1	3	4
Prácticas de laboratorio	30	30	60
Lección magistral	15	15	30
Examen de preguntas de desarrollo	2	20	22

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

Metodologías

	Descripción
Trabajo tutelado	Diseño, desarrollo y producción de una pieza audiovisual de creación en tiempo real
	Producción de una pieza de *Branded *Content
Estudio de casos	*Visionado y análisis de contenidos audiovisuales relacionados con los trabajos tutelados
Presentación	Presentación de los proyectos de la materia; *FRagmentación y Proyecto final
Prácticas de laboratorio	Exploración de software de creación audiovisual en *tiempo real: *Resolume *Arena + *Touchdesigner
Lección magistral	Exposición de los fundamentos teóricos asociados a los Nuevos Medios en el contexto de la Narrativa Audiovisual

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Trabajo tutelado	Aplicación de técnicas de aprendizaje basado en proyectos
Presentación	Presentación de los proyectos prácticos a desarrollar durante y semestre

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Trabajo tutelado	PROYECTO 1: *Fragmentación en tríptico y adaptación en tiempo real de un discurso cinematográfico lineal	60	B3	C14	D2
			B6	C19	D3
				C24	D4
	PROYECTO 2: Diseño, producción y puesta en escena de un proyecto de creación audiovisual en tiempo real.				
	PROYECTO 3: *Producción de un *making *of del proceso de *producción del proyecto 2 incluyendo entrevistas.				

Presentación	Presentación/*s de los prototipos de los dos proyectos	20	B4		D4
Examen de preguntas de desarrollo	Desarrollo de un análisis a propósito de una pieza de Medios	20	B4	C19	D3
			B6		

Otros comentarios sobre la Evaluación

El método de evaluación será de tipo continuo, con una atención permanente al desarrollo de los trabajos que llevarán a cabo; a las aportaciones en discusiones y debates y la actitud participativa y positiva del alumno con el fin de adquirir los conocimientos y alcanzar los objetivos definidos en la materia.

Para poder hacer el promedio es necesario superar tanto la prueba teórica como el apartado práctico de la materia.

Para aprobar la materia en segunda convocatoria el sistema de evaluación es el mismo, pudiendo realizarse los proyectos en parejas o bien adaptando el volumen de trabajo al desarrollo individual del mismo.

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Manovich, Lev, **El lenguaje de los nuevos medios de comunicación**, 2001

Aitken, Doug, **Broken Screen: Expanding The Image, Breaking The Narrative: 26 Conversations with Doug Aitken**, 2005

Holly Willis, **New Digital Cinema: Reinventing the Moving Image**, 2004

Youngblood, Gene, **Cine Expandido**, 2012

Bibliografía Complementaria

Manovich. Lev, **El software toma el mando**, 2013

Spinrad, Paul, **The VJ Book**, 2005

Skandar, Xarene, **VEJA**, 2006

Dixon, Steve, **Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation**, 2007

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Trabajo de Fin de Grado/P04G070V01991

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Guión y diseño multimedia/P04G070V01901

Guion, producción y realización de programas de ficción/P04G070V01602

Guion, producción y realización para televisión/P04G070V01502

Narrativa audiovisual/P04G070V01503

Postproducción audiovisual/P04G070V01702

Otros comentarios

ES una materia que requiere de una implicación importante por parte del alumno en el que se refiere a su capacidad de buscar soluciones imaginativas en contextos creativos abiertos y multidisciplinares.

Plan de Contingencias

Descripción

=== MEDIDAS EXCEPCIONALES PLANIFICADAS ===

Ante la incierta e imprevisible evolución de la alerta sanitaria provocada por la COVID-10, la Universidad establece una planificación extraordinaria que se activará en el momento en que las administraciones y la propia institución lo determinen atendiendo a criterios de seguridad, salud y responsabilidad y garantizando la docencia en un escenario no totalmente presencia. Estas medidas ya planificadas garantizan, en el momento en que sea preceptivo, el desarrollo de la docencia de una forma más ágil y eficaz al ser conocidas de antemano (o con una amplia antelación) por el alumnado y el profesorado a través de la herramienta normalizada e institucionalizada de las guías docentes DOCNET.

=== ADAPTACIÓN DE LAS METODOLOGÍAS ===

No se contemplan modificaciones de las metodologías docentes, con la única salvedad de que los contenidos teóricos podrán ser impartidos de forma no presencial o que los proyectos se adapten al formato de prototipo por la imposibilidad del alumnado de acceder al equipamiento técnico necesario para su desarrollo. Los mecanismos no presenciales de atención al alumnado (tutorías)

serán el despacho virtual del campus remoto en el horario indicado y el correo electrónico.

=== ADAPTACIÓN DE LA EVALUACIÓN ===

No se contemplan modificaciones en los sistemas de evaluación más allá de la posibilidad de que algunas pruebas de evaluación tengan que realizarse de forma no presencial.

DATOS IDENTIFICATIVOS**Redes audiovisuales en internet**

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

Competencias

Código	
B3	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
B4	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
C22	Capacidad para gestionar con eficacia la comunicación en las redes sociales
D2	Ser capaz de trabajar en equipo y de comunicar las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio.
D3	Ser capaz de asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.
D4	Ser capaz de organizar las tareas, realizándolas de manera ordenada y 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		
1 - Saber encontrar y calificar información audiovisual y opiniones en Internet. Disponer de antologías y una red de relatos y perfiles profesionales por su innovación y comunidades de interés. Publicar contenidos calificados de forma adecuada a cada canal digital	B3 B4	C22	D2 D3 D4
2 - Diseñar y publicar una marca profesional digital, gestionar su branding en las plataformas más adecuadas para mantener su visibilidad así como su cooperación en proyectos, comunicando también desde redes sociales	B3 B4	C22	D2 D3 D4
3 - Conocer estrategias de comunicación para grupos y organizaciones, capacitando para tomar decisiones casos y crisis de comunicación audiovisual (viral, etc.) en relación a marcas, organizaciones (multiplataforma, cross-media, trans-media)	B3 B4	C22	D2 D3 D4

Contenidos

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

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Portafolio/dossier	14	56	70
Estudio previo	12	0	12
Estudio de casos	14	28	42
Estudio de casos	4	4	8
Portafolio/dossier	6	12	18

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

Metodologías	
	Descripción
Portafolio/dossier	Presentación en LinkedIn, en otra red profesional o en un blog personal la marca profesional o el proyecto a desarrollar completado el grado
Estudio previo	Documentación online y verificación de información actual
Estudio de casos	Análisis y solución de problemas y casos de gestión de imagen local

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Estudio de casos	Monitorización y análisis de referentes en usos digitales en redes de interés profesional para el sector
Portafolio/dossier	Exposición del aprendizaje alcanzado en ejercicios en redes sociales durante las prácticas del curso

Evaluación					
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Estudio de casos	reputación de contenidos y conversaciones mantenidas en redes sociales profesionales	30	B3 B4	C22	D2 D3 D4
Portafolio/dossier	autoevaluación del perfil profesional presentado, del aprendizaje durante el curso y propuestas para desarrollo de la imagen profesional personal	70	B3 B4		D3 D4

Otros comentarios sobre la Evaluación

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

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

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

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Bibliografía Complementaria

Marta Peirano, **El enemigo conoce el sistema**, 9788417636395, debate, 2019

José Carlos Ruiz, **Filosofía ante el desánimo: pensamiento crítico para construir una personalidad sólida**, 978-84-233-5858-8, Ed Destino - Planeta, 2021

José Carlos Losada Díaz, **(NO)CRISIS La comunicación de crisis en un mundo conectado**, UOC, 2018

Pepe Cerezo, **Los medios líquidos La transformación de los modelos de negocio**, UOC, 2018

Clazie,lan, **Cómo crear un portafolio digital**, Gustavo Gili, 2011

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Estrategias publicitarias y de relaciones públicas para productos audiovisuales/P04G070V01501

Proyectos interactivos en nuevos medios: web/P04G070V01903

Producción y realización en nuevos formatos/P04G070V01909

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

Videojuegos: Diseño y desarrollo/P04G070V01908

Otros comentarios

Plan de Contingencias

Descripción

=== MEDIDAS EXCEPCIONALES PLANIFICADAS ===

Ante la incierta e imprevisible evolución de la alerta sanitaria provocada por la COVID-10, la Universidad establece una planificación extraordinaria que se activará en el momento en que las administraciones y la propia institución lo determinen atendiendo a criterios de seguridad, salud y responsabilidad y garantizando la docencia en un escenario no totalmente presencia. Estas medidas ya planificadas garantizan, en el momento en que sea preceptivo, el desarrollo de la docencia de una forma más ágil y eficaz al ser conocidas de antemano (o con una amplia antelación) por el alumnado y el profesorado a través de la herramienta normalizada e institucionalizada de las guías docentes DOCNET.

=== ADAPTACIÓN DE LAS METODOLOGÍAS ===

No se contemplan modificaciones de las metodologías docentes, con la única salvedad de que los contenidos teóricos podrán ser impartidos de forma no presencial.

Los mecanismos no presenciales de atención al alumnado (tutorías) serán el despacho virtual del campus remoto en el horario indicado y el correo electrónico.

=== ADAPTACIÓN DE LA EVALUACIÓN ===

No se contemplan modificaciones en los sistemas de evaluación más allá de la posibilidad de que algunas pruebas de evaluación tengan que realizarse de forma no presencial.

DATOS IDENTIFICATIVOS**Obradoiro de prácticas profesionais**

Asignatura	Obradoiro de prácticas profesionais			
Código	P04G070V01911			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	12	OB	4	2c
Lengua Impartición				
Departamento				
Coordinador/a				
Profesorado				
Correo-e				
Web				
Descrición general				

Competencias

Código

Resultados de aprendizaxe

Resultados previstos en la materia

Resultados de Formación y Aprendizaje

Contidos

Tema

Planificación

Horas en clase Horas fuera de clase Horas totales

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

Metodoloxía docente

Descrición

Atención personalizada**Avaliación**

Descrición Calificación Resultados de Formación y Aprendizaje

Otros comentarios sobre la Evaluación**Bibliografía. Fontes de información****Bibliografía Básica****Bibliografía Complementaria****Recomendacións****Plan de Continxencias**

DATOS IDENTIFICATIVOS**Prácticas externas**

Asignatura	Prácticas externas			
Código	P04G070V01982			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	12	OB	4	2c
Lengua Impartición	Gallego			
Departamento	Psicología evolutiva y comunicación			
Coordinador/a	Román Portas, María Mercedes			
Profesorado	Román Portas, María Mercedes			
Correo-e	mroman@uvigo.es			
Web				
Descripción general	La materia está orientada a la realización de prácticas en un entorno laboral y profesional ligado a alguna de las disciplinas del plan de estudios del Grado. Las prácticas deberán llevarse a cabo según la Normativa específica aprobada en Junta de Facultad			

Competencias

Código	
A2	Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
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.
B3	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
B4	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
B6	Conocimientos sobre la evolución histórica de la imagen y de la cultura audiovisual, en sus diferentes formatos
C1	Conocimiento del uso correcto oral y escrito de las lenguas oficiales como forma de expresión profesional en la industria audiovisual.
C2	Capacidad para percibir críticamente el mundo audiovisual como fruto de unas condiciones sociopolíticas y culturales ligadas a una época histórica determinada.
C3	Conocimiento teórico-práctico de los mecanismos legislativos de incidencia en el audiovisual, así como el régimen jurídico de su aplicación en las producciones audiovisuales.
C4	Conocimiento de los procesos y técnicas implicadas en la dirección y gestión de empresas audiovisuales.
C5	Conocimiento y aplicación de las técnicas de producción y emisión radiofónicas.
C6	Conocimientos de las políticas públicas de promoción y regulatorias en el ámbito de la producción y distribución audiovisual en los niveles de gobernanza europeos, nacional y autonómico.
C7	Capacidad para llevar a cabo el análisis e implementación de estrategias de distribución y difusión de contenidos audiovisuales y su influencia en el proceso de producción
C8	Conocimiento y aplicación de los fundamentos de la animación audiovisual
C9	Conocimiento y aplicación de las técnicas de documentación audiovisual.
C10	Capacidad para recrear el ambiente sonoro de una producción audiovisual
C11	Capacidad para llevar a cabo el análisis de las estructuras, contenidos y estilos de la programación televisiva.
C12	Conocimiento de la naturaleza e interrelaciones entre los sujetos de la comunicación audiovisual: autores, instituciones, empresas, medios, soportes y espectadores.
C13	Capacidad para diseñar la puesta en escena, iluminación y dirección de actores de una producción audiovisual.
C14	Capacidad para definir proyectos personales de creación innovadora que contribuyan al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o a su interpretación
C15	Conocimiento de los fundamentos de la información periodística a través de los distintos textos y géneros al uso, para su aplicación en medios impresos y digitales.
C16	Conocimiento de la historia y evolución del lenguaje y géneros audiovisuales a través de sus propuestas estéticas e industriales.
C17	Conocimiento y aplicación de los recursos, métodos y procedimientos empleados en la construcción y análisis de los relatos audiovisuales.
C18	Conocimiento sobre los fundamentos de la historia y teoría de la comunicación

C19	Conocimiento y aplicación de las tecnologías audiovisuales (fotografía, cine, radio, televisión y multimedia) en función de sus capacidades expresivas.
C20	Conocimiento de la imagen espacial y de las representaciones icónicas en el espacio, tanto en la imagen fija como en movimiento.
C21	Capacidad para llevar a cabo la grabación, composición, edición y postproducción de productos audiovisuales.
C22	Capacidad para gestionar con eficacia la comunicación en las redes sociales
C23	Capacidad para escribir con fluidez guiones para los diferentes formatos audiovisuales
C24	Conocimiento y aplicación de las técnicas y procesos de producción y realización audiovisual en los formatos y soportes contemporáneos
C25	Conocimiento y aplicación de las técnicas para el diseño y desarrollo de proyectos multimedia interactivos
C26	Capacidad para llevar a cabo el análisis e implementación de estrategias de marketing para el desarrollo, distribución y consumo de productos audiovisuales y multimedia orientados al mercado
D1	Comprender la importancia de los cambios tecnológicos, económicos y sociales en el desarrollo de proyectos audiovisuales
D2	Ser capaz de trabajar en equipo y de comunicar las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio.
D4	Ser capaz de organizar las tareas, realizándolas de manera ordenada y adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual.
D6	Comprender la necesidad de la conservación del patrimonio lingüístico, audiovisual y cultural de Galicia

Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje			
1 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.	A2	B3 B4 B6	C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 C10 C11 C12 C13 C14 C15 C16 C17 C18 C19 C20 C21 C22 C23 C24 C25 C26	D1 D2 D4 D6

2 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente A3 dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética	B3	C1	D1	
	B4	C2	D2	
	B6	C3	D4	
		C4	D6	
		C5		
		C6		
		C7		
		C8		
		C9		
		C10		
		C11		
		C12		
		C13		
		C14		
		C15		
		C16		
		C17		
		C18		
		C19		
		C20		
		C21		
		C22		
		C23		
		C24		
		C25		
		C26		
3 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y solución a un público tanto especializado como no especializado	A4	B3	C1	D1
		B4	C2	D2
		B6	C3	D4
			C4	D6
			C5	
			C6	
			C7	
			C8	
			C9	
			C10	
			C11	
			C12	
			C13	
			C14	
			C15	
			C16	
			C17	
			C18	
			C19	
			C20	
			C21	
			C22	
			C23	
			C24	
			C25	
			C26	

4 - Que los estudiantes desarrollen aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprenderA5 estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

B3 C1 D1
 B4 C2 D2
 B6 C3 D4
 C4 D6
 C5
 C6
 C7
 C8
 C9
 C10
 C11
 C12
 C13
 C14
 C15
 C16
 C17
 C18
 C19
 C20
 C21
 C22
 C23
 C24
 C25
 C26

Contenidos

Tema

Sin temario específico

NO hay

Las prácticas se llevarán a cabo en un entorno laboral y profesional ligado a alguna de las disciplinas del plan de estudios de Grado en Comunicación Audiovisual

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Actividades introductorias	4	0	4
Prácticum, Practicas externas y clínicas	0	296	296

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

Metodologías

	Descripción
Actividades introductorias	El coordinador de prácticas realizará una presentación detallada de los procedimientos que se van a seguir y de los requisitos y condiciones que hay que cumplir para la realización de las prácticas.
Prácticum, Practicas externas y clínicas	El alumno/a realizará durante el periodo estipulado con la institución o empresa de acogida las labores y tareas encomendadas

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Prácticum, Practicas externas y clínicas	El seguimiento de la prácticas por parte del tutor/a del Centro consiste en resolver las cuestiones relacionadas con la práctica fuera de la empresa. Distribución de prácticas, etc. Cualquier duda será resuelta por el coordinador de prácticas, personalmente, en horario de tutorías o por correo electrónico

Evaluación

Descripción	Calificación Resultados de Formación y Aprendizaje
-------------	--

Prácticum, Practicas externas y clínicas	Para la calificación se tendrán en cuenta los informes de los tutores (externo en la empresa y el responsable de prácticas del centro) y el informe del alumno	100	A2 A3 A4 A5	B3 B4 B6	C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 C10 C11 C12 C13 C14 C15 C16 C17 C18 C19 C20 C21 C22 C23 C24 C25 C26	D1 D2 D4 D6
---	--	-----	----------------------	----------------	---	----------------------

Otros comentarios sobre la Evaluación

Las mismas condiciones que en la evaluación de junio

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Bibliografía Complementaria

Recomendaciones

Otros comentarios

Los alumnos, para ser evaluados en la primera convocatoria harán las prácticas curriculares entre el 1 de febrero y el 30 de mayo. Antes de empezar a hacer las prácticas, tienen que cubrir el D4 y ha de ser firmado por la empresa donde van a realizar las prácticas, por el propio alumno/a y por la tutora de prácticas

Plan de Contingencias

Descripción

Durante los períodos de docencia mixta o no presencial, desde el grado se instará a las empresas a que los alumnos podan desarrollar las prácticas total el parcialmente bajo la modalidad *telemática.

*Teráse en cuenta el nuevo reglamento de prácticas que *aún no está enviado la los coordinadores

Ante la incierta e imprevisible evolución de la alerta sanitaria provocada por la *COVID- 19, la Universidad establece una planificación extraordinaria que se activará en el momento en que las administraciones y la propia institución lo determinen atendiendo a criterios de seguridad, salud y responsabilidad, y garantizando la docencia en un escenario no totalmente presencial. Estas medidas ya planificadas garantizan, en el momento que sea preceptivo, el desarrollo de la docencia de una manera mas ágil y eficaz al ser conocido de antemano (o con una amplia antelación) por el alumnado y el profesorado a través de la herramienta normalizada e institucionalizada de las guías docentes *DOCNET

DATOS IDENTIFICATIVOS**Trabajo de Fin de Grado**

Asignatura	Trabajo de Fin de Grado			
Código	P04G070V01991			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	12	OB	4	2c
Lengua	Castellano			
Impartición	Gallego			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Profesorado	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Correo-e	fortunatorf@uvigo.es			
Web	http://www.coordinacav.blogspot.com			
Descripción general	Trabajo final obligatorio donde el alumno deberá demostrar las competencias obtenidas el largo de sus estudios			

Competencias

Código	
A2	Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
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.
B3	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
B4	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
B6	Conocimientos sobre la evolución histórica de la imagen y de la cultura audiovisual, en sus diferentes formatos
C1	Conocimiento del uso correcto oral y escrito de las lenguas oficiales como forma de expresión profesional en la industria audiovisual.
C2	Capacidad para percibir críticamente el mundo audiovisual como fruto de unas condiciones sociopolíticas y culturales ligadas a una época histórica determinada.
C3	Conocimiento teórico-práctico de los mecanismos legislativos de incidencia en el audiovisual, así como el régimen jurídico de su aplicación en las producciones audiovisuales.
C4	Conocimiento de los procesos y técnicas implicadas en la dirección y gestión de empresas audiovisuales.
C5	Conocimiento y aplicación de las técnicas de producción y emisión radiofónicas.
C6	Conocimientos de las políticas públicas de promoción y regulatorias en el ámbito de la producción y distribución audiovisual en los niveles de gobernanza europeos, nacional y autonómico.
C7	Capacidad para llevar a cabo el análisis e implementación de estrategias de distribución y difusión de contenidos audiovisuales y su influencia en el proceso de producción
C8	Conocimiento y aplicación de los fundamentos de la animación audiovisual
C9	Conocimiento y aplicación de las técnicas de documentación audiovisual.
C10	Capacidad para recrear el ambiente sonoro de una producción audiovisual
C11	Capacidad para llevar a cabo el análisis de las estructuras, contenidos y estilos de la programación televisiva.
C12	Conocimiento de la naturaleza e interrelaciones entre los sujetos de la comunicación audiovisual: autores, instituciones, empresas, medios, soportes y espectadores.
C13	Capacidad para diseñar la puesta en escena, iluminación y dirección de actores de una producción audiovisual.
C14	Capacidad para definir proyectos personales de creación innovadora que contribuyan al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o a su interpretación
C15	Conocimiento de los fundamentos de la información periodística a través de los distintos textos y géneros al uso, para su aplicación en medios impresos y digitales.
C16	Conocimiento de la historia y evolución del lenguaje y géneros audiovisuales a través de sus propuestas estéticas e industriales.
C17	Conocimiento y aplicación de los recursos, métodos y procedimientos empleados en la construcción y análisis de los relatos audiovisuales.
C18	Conocimiento sobre los fundamentos de la historia y teoría de la comunicación

C19	Conocimiento y aplicación de las tecnologías audiovisuales (fotografía, cine, radio, televisión y multimedia) en función de sus capacidades expresivas.
C20	Conocimiento de la imagen espacial y de las representaciones icónicas en el espacio, tanto en la imagen fija como en movimiento.
C21	Capacidad para llevar a cabo la grabación, composición, edición y postproducción de productos audiovisuales.
C22	Capacidad para gestionar con eficacia la comunicación en las redes sociales
C23	Capacidad para escribir con fluidez guiones para los diferentes formatos audiovisuales
C24	Conocimiento y aplicación de las técnicas y procesos de producción y realización audiovisual en los formatos y soportes contemporáneos
C25	Conocimiento y aplicación de las técnicas para el diseño y desarrollo de proyectos multimedia interactivos
C26	Capacidad para llevar a cabo el análisis e implementación de estrategias de marketing para el desarrollo, distribución y consumo de productos audiovisuales y multimedia orientados al mercado
D1	Comprender la importancia de los cambios tecnológicos, económicos y sociales en el desarrollo de proyectos audiovisuales
D3	Ser capaz de asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.
D4	Ser capaz de organizar las tareas, realizándolas de manera ordenada y 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			
1. Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera oral o por medios audiovisuales o informáticos segundo los cánones de las disciplinas de la comunicación.	A4	B4	C1	
2. Capacidad para definir proyectos personales en el campo de la comunicación audiovisual.	A2	B3	C2	D1
	A3	B6	C3	D3
	A5		C4	D4
			C5	
			C6	
			C7	
			C8	
			C9	
			C10	
			C11	
			C12	
			C13	
			C14	
			C15	
			C16	
			C17	
			C18	
			C19	
			C20	
			C21	
			C22	
			C23	
			C24	
			C25	
			C26	

Contenidos

Tema	
1. Definición del tema y elección del tutor/a	Definición de un proyecto y un plan de trabajo relacionado con uno o varios de los ámbitos de conocimiento asociados al título. Elección de un tutor/a.
2. Realización	Desarrollo del trabajo proyectado bajo la tutorización del profesor/a.
3. Presentación	Presentación y defensa del trabajo proyectado ante un tribunal.

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Aprendizaje basado en proyectos	6	286	292
Presentación	1	5	6
Actividades introductorias	2	0	2

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

Metodologías	
	Descripción
Aprendizaje basado en proyectos	El estudiante realizará un trabajo de investigación, de índole teórica, práctica o teórico-práctica, sobre alguno de los aspectos o disciplinas contempladas en el plan de estudios
Presentación	Al finalizar el proyecto, y en las fechas aprobadas, se llevará a cabo la exposición del mismo ante un Tribunal específico, siempre según las directrices definidas en el Reglamento de Trabajos de Fin de Grado aprobado en la Junta de Facultad.
Actividades introductorias	Tendrán como objetivo informar al estudiantado de las características, objetivos y metodología del proyecto.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Aprendizaje basado en proyectos	Cada alumno tendrá asignado un tutor/a que le orientará en la realización de su trabajo.

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Aprendizaje basado en proyectos	La evaluación del Trabajo de Fin de Grado será responsabilidad de un tribunal evaluador. El tribunal evaluará el resultado, así como el aprendizaje y adquisición de competencias y conocimientos.	90	A2 A3 A5	B3 B6	C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 C10 C11 C12 C13 C14 C15 C16 C17 C18 C19 C20 C21 C22 C23 C24 C25 C26	D1 D3 D4
Presentación	En la evaluación de la exposición del trabajo se tendrán especialmente en cuenta el cumplimiento de las pautas para la presentación de trabajos académicos.	10	A4	B4	C1	

Otros comentarios sobre la Evaluación

La evaluación se llevará a cabo según los parámetros generales especificados en el Reglamento del Trabajo de Fin de Grado.

Los trabajos deberán respetar de forma aproximada el número de caracteres (según se consideren trabajos teóricos, prácticos o mixtos) aprobados en la Comisión Académica del Título. ese número marcará un mínimo, pudiendo o alumno aumentarlo si lo considera esencial para o desarrollo del trabajo.

La evaluación se realizará mediante rúbricas adaptadas al tipo de trabajo (teórico, práctico o mixto) y aprobadas en la Comisión Académica del Título.

La presentación se valorará de forma independiente (hasta un 10% de la nota final).

Para facilitar la labor del tribunal, el tutor cubrirá el apartado "informe" de la Secretaría Virtual, resaltando los aspectos más notables del trabajo así como sus posibles deficiencias. El tutor/a, aportará, del mismo modo y en el mismo apartado, una nota que podrá ser tenida en cuenta en la evaluación final.

Se podrán solicitar informes a terceros (a un máximo de dos profesores de la titulación) cuando haya discrepancia entre los

miembros o cuando el tema del trabajo sea de especial dificultad. Se solicitarán a petición del tribunal antes de la constitución del mismo y podrán ser tenidos en cuenta en la calificación final.

El alumno dispondrá de un máximo de 15 minutos para la exposición de su trabajo ante el Tribunal.

Fuentes de información**Bibliografía Básica****Bibliografía Complementaria**

Recomendaciones

Plan de Contingencias

Descripción

=== ADAPTACIÓN DE Las METODOLOGÍAS ===

Metodologías docentes que se mantienen

Se mantienen todas, ya que se pueden llevar a cabo a través del campus remoto

Metodologías docentes que se modifican

NO se contemplan modificaciones en este apartado

Mecanismo no presencial de atención al alumnado (*tutorías)

Los alumnos pueden concertar y asistir a tutorías a través del Campus Remoto

Modificaciones (se proceder) de los contenidos a impartir

No se contemplan modificaciones en este apartado

Bibliografía adicional para facilitar a auto-aprendizaje

Otras modificaciones

No se contemplan modificaciones en este apartado

=== ADAPTACIÓN DE La EVALUACIÓN ===

No se contemplan modificaciones en las pruebas, se mantienen las mismas. salvo que haya que virtualizar la defensa del TFG (que seguirá siendo el mismo proceso ante un tribunal)
