



Facultad de Comunicación

Grado en Comunicación Audiovisual

Asignaturas

Curso 3

Código	Nombre	Cuatrimestre	Cr.totales
P04G071V01301	Cine de no ficción	1c	6
P04G071V01302	Postproducción I	1c	6
P04G071V01303	Realización audiovisual	1c	6
P04G071V01304	Estrategias publicitarias para productos audiovisuales	2c	6
P04G071V01305	Dirección artística	1c	6
P04G071V01306	Diseño digital: Expresión gráfica y motion graphics	2c	6
P04G071V01307	Creatividad publicitaria audiovisual	1c	6
P04G071V01308	Guion, producción y realización de ficción	2c	12
P04G071V01309	Guión y diseño transmedia	2c	6
P04G071V01310	Programación para productos audiovisuales	1c	6
P04G071V01311	Postproducción audio	1c	6
P04G071V01312	Dirección escénica	2c	6
P04G071V01313	Entornos virtuales en comunicación	2c	6

DATOS IDENTIFICATIVOS**Cine de no ficción**

Asignatura	Cine de no ficción			
Código	P04G071V01301			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS 6	Seleccione OB	Curso 3	Cuatrimestre 1c
Lengua	#EnglishFriendly			
Impartición	Castellano Gallego			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Ramahí García, Diana			
Profesorado	Ramahí García, Diana			
Correo-e	dianaramahi@gmail.com			
Web				
Descripción general	Estudio de los procesos, recursos, técnicas y modalidades del cine de no ficción a lo largo de su evolución.			

Resultados de Formación y Aprendizaje

Código	
B1	Conocer las características esenciales de la comunicación, sus elementos y sus resultados.
B3	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	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	Conocer 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.
C18	Capacidad para llevar a cabo la grabación, composición, edición y postproducción de productos audiovisuales.
C20	Escribir con fluidez guiones para los diferentes formatos audiovisuales
C21	Conocer y aplicar las técnicas y procesos de producción y realización audiovisual en los formatos y soportes contemporáneos.

Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Conocer la historia y evolución del documental en cine y en televisión, de su teoría y escuelas principales, así como sus tendencias y modalidades.	B1 B3	
Identificar los elementos, recursos y métodos presentes en el proceso de construcción de un relato documental para diversos medios audiovisuales.	B4	C18 C20 C21
Analizar el relato documental, teniendo en cuenta su estructura narrativa, planificación y montaje, así como su contexto político-social y cultural.	B3 B4	C18 C20 C21
Evaluar críticamente la concepción y realización de documentales.	B5	
Respetar los distintos modelos de documental, nacidos en otras culturas y con otros valores sociales.	B5	
Comprender la importancia de la conservación del patrimonio documental generado a través de los tiempos.	B5	

Contenidos

Tema	
Tema 1. Introducción a los aspectos teóricos del cine de no ficción	1.1. Contexto 1.2. Definición 1.3. Características
Tema 2. Historia general del cine de no ficción	2.1. Incubación 2.2. Aparición 2.3. Institucionalización 2.4. La cámara y el sujeto 2.5. Identidad y diversidad 2.6. El paradigma digital

Tema 3. Modalidades clásicas de representación documental	3.1. Modalidad expositiva 3.2. Modalidad observacional 3.3. Modalidad interactiva 3.4. Modalidad reflexiva 3.5. Modalidad performativa 3.6. Modalidad poética
Tema 4. Formas del cine de no ficción contemporáneo	4.1. Fake 4.2. Metraje encontrado 4.3. Cine-ensayo 4.4. Relatos y prácticas post-documentales
Tema 5. El espacio ético en el cine de no ficción	5.1. El lugar del realizador 5.2. La mirada en el documental
Tema 6. La producción de imágenes de lo real	6.1 Desarrollo 6.2 Producción 6.3 Rodaje 6.4 Postproducción 6.5 Comercialización y difusión

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	20	40	60
Estudio de casos	20	40	60
Aprendizaje basado en proyectos	6	15	21
Resolución de problemas y/o ejercicios	2	5	7
Observación sistemática	2	0	2

*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, directrices de un trabajo o ejercicio a desarrollar. Sobre la base del conocimiento previo adquirido por el alumnado semanalmente y de forma autónoma se desarrollarán los contenidos teóricos de la materia.
Estudio de casos	Análisis formal de obras documentales, utilizando filmes o secuencias de los mismos que ejemplifiquen las diversas modalidades de representación y formas narrativas y su evolución histórica
Aprendizaje basado en proyectos	Realización de uno o varios proyectos documentales de acuerdo con las pautas definidas por el docente.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Lección magistral	El alumnado puede recibir asesoramiento sobre el contenido de la materia o el desarrollo de las actividades en horario de clase y tutorías.
Estudio de casos	El alumnado puede recibir asesoramiento sobre el contenido de la materia o el desarrollo de las actividades en horario de clase y tutorías.
Aprendizaje basado en proyectos	El alumnado puede recibir asesoramiento sobre el contenido de la materia o el desarrollo de las actividades en horario de clase y tutorías.
Pruebas	Descripción
Resolución de problemas y/o ejercicios	El alumnado puede recibir asesoramiento sobre el contenido de la materia o el desarrollo de las actividades en horario de clase y tutorías.

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Aprendizaje basado en proyectos	Realización de uno o varios proyectos documentales de acuerdo con las pautas definidas por el docente.	40	B3 C18 B4 C20 B5 C21
Resolución de problemas y/o ejercicios	Las pruebas de examen, orales o escritas, consistirán en el análisis de una obra audiovisual o fragmento de la misma a partir de lo expuesto en la clase y de las lecturas recomendadas.	40	B1 B3 B5

Observación sistemática	Evaluación basada en la participación activa y presencia del alumnado en el aula.	20	B1 B3 B4 B5
-------------------------	---	----	----------------------

Otros comentarios sobre la Evaluación

EVALUACIÓN CONTINUA

Evaluación basada en la participación activa del alumno y en la entrega de los trabajos requeridos a lo largo del curso.

Evaluación global del proceso de aprendizaje y adquisición de competencias y conocimientos a través de pruebas presenciales en las fechas oficiales aprobadas por el centro

Será preciso obtener al menos un 50% de la puntuación total de todas las partes evaluables para superar la materia.

EVALUACIÓN GLOBAL

El alumnado deberá informar al docente de su renuncia expresa al sistema de evaluación continua en el plazo establecido por el centro para tal fin, adjuntando cubierto y firmado el documento habilitado para tal fin.

La prueba de evaluación global se realizará en la fecha y horarios previstos por el centro en el calendario de exámenes oficial. El estudiante deberá superar todas y cada una de las pruebas de evaluación previstas que se detallan a continuación obteniendo una cualificación mínima del 50% en cada una de ellas. Dada la extensión de las pruebas el alumnado que se acoja la evaluación global deberá disponer de 4 horas para la realización de las mismas a partir de la hora oficial de inicio del examen de la materia según el calendario oficial.

Breve descripción de las pruebas

Prueba 1. Resolución de problemas o ejercicios. Las pruebas de examen, orales o escritas, consistirán en el análisis de una obra audiovisual o fragmento de la misma a partir de lo expuesto en la clase y de las lecturas recomendadas. La prueba tiene un valor del 40% sobre el total de la nota siendo preciso obtener una cualificación mínima del 50% de la misma para aprobar esta parte.

Prueba 2. Aprendizaje basado en proyectos. Realización de uno o varios proyectos documentales de acuerdo con las pautas definidas por el docente. El conjunto de los trabajos tiene un valor del 40% sobre el total de la cualificación. Debe obtenerse una cualificación mínima del 50% en cada uno de los trabajos para superar esta parte. Los trabajos serán entregados en la fecha y horario del examen. El detalle de los contenidos de los trabajos, metodologías y criterios de evaluación serán facilitados a los estudiantes de evaluación global una vez finalizado el plazo de renuncia expresa a la evaluación continua.

Prueba 3. Trabajo. Selección motivada de secuencias de los contenidos abordados en la materia siguiendo las pautas definidas por el docente. Tiene un valor del 20% sobre el total de la cualificación. Debe obtenerse una cualificación mínima del 50% para superar esta parte. Será entregado en la fecha y horario del examen. El detalle de los contenidos, metodologías y criterios de evaluación serán facilitados a los estudiantes de evaluación global una vez finalizado el plazo de renuncia expresa a la evaluación continua.

Resumen de las pruebas y porcentaje de valoración global del conjunto de tareas:

Prueba 1. Resolución de problemas o ejercicios. Prueba de examen. Valoración del 40% sobre el total de la nota.

Prueba 2. Aprendizaje basado en proyectos. Valoración del 40% sobre el total de la nota.

Prueba 3. Trabajo. Valoración del 20% sobre el total de la nota.

Los estudiantes deberán obtener una cualificación mínima del 50% en todas las pruebas para superar la materia.

La información sobre las pruebas de evaluación, su formato, extensión, rúbrica de evaluación y canales de entrega serán detalladas a través de la plataforma Moovi. Es responsabilidad del alumno o alumna estar atento a la información subida y

recopilar la información específica y complementaria que sea precisa para superar la materia.

SEGUNDA OPORTUNIDAD

El sistema de evaluación es el mismo en todas las convocatorias.

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Barnouw, Erik, **El documental: historia y estilo**, Gedisa, 1996

Frances, Miguel, **La producción de documentales en la era digital**, Cátedra, 2003

Nichols, Bill, **La representación de la realidad**, Paidós, 1997

Plantinga, Carl, **Rethoric and Representation in non fiction Film**, Cambridge University Press, 1997

Weinrichter, Antonio, **Desvíos de lo real**, Festival Internacional de Cine de las Palmas de G, 2004

Weinrichter, Antonio, **La forma que piensa : tentativas en torno al cine-ensayo**, Comunidad Foral de Navarra, 2007

Weinrichter, Antonio, **Metraje encontrado. La apropiación en el cine documental e experimental**, Festival Punto de Vista, 2008

Bibliografía Complementaria

Font, Domènec y Losilla, Carlos, **Derivas del cine europeo contemporáneo**, Ediciones de la Filmoteca, 2007

Ledo, Margarida, **Del cine-Ojo a Dogma 95: Paseo por el amor y la muerte del cinematógrafo documental**, Paidós, 2003

Quintana, Ángel, **Fábulas de lo visible: el cine como creador de realidades**, Acantilado, 2003

Torreiro, Casimiro y Cerdán, Josetxo, **Documental y vanguardia**, Cátedra, 2005

Sichel, Berta, **Postvérité**, Centro Párraga, 2003

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Realización audiovisual/P04G071V01303

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Comunicación: Teoría y técnica de la imagen/P04G071V01103

Narrativa audiovisual/P04G071V01207

DATOS IDENTIFICATIVOS**Postproducción I**

Asignatura	Postproducción I			
Código	P04G071V01302			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS 6	Seleccione OB	Curso 3	Cuatrimestre 1c
Lengua	#EnglishFriendly			
Impartición	Castellano Gallego			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Fernández Santiago, Luis Emilio			
Profesorado	Fernández Santiago, Luis Emilio Legerén Lago, Beatriz			
Correo-e	faraon@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Elementos de postproducción orientados a flujos de producción y trabajo audiovisual			

Resultados de Formación y Aprendizaje

Código	
B3	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	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	Conocer 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	Trabajar en equipo y comunicar las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio.
C6	Conocer la historia y características de la animación y su aplicación en los medios digitales
C8	Recrear el ambiente sonoro de una producción audiovisual
C16	Conocer y aplicar las tecnologías audiovisuales (fotografía, cine, radio, televisión y multimedia) en función de sus capacidades expresivas.
C18	Capacidad para llevar a cabo la grabación, composición, edición y postproducción de productos audiovisuales.
D1	Comprender el significado y aplicación de la perspectiva de género en los distintos ámbitos de conocimiento y en la práctica profesional con el objetivo de alcanzar una sociedad más justa e igualitaria.
D2	Comunicar por oral y por escrito en la lengua gallega.
D3	Sostenibilidad y compromiso ambiental. Uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.
D4	Adaptarse a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales

Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Conocer la filosofía, funcionalidad y capacidad de los programas de efectos y composición digital.	B3	C6	D3
	B6	C8	D4
		C18	
Realizar y producir efectos audiovisuales simples, recrear espacios sonoros y comprender estos sistemas.	B3	C6	D3
	B4	C8	D4
	B6	C16	
		C18	
Comprender el proceso de producción/realización (flujos de trabajo) teniendo en cuenta la postproducción como herramienta creativa.	B5	C16	D1
	B6		D3
			D4
Integrar flujos de trabajo orientados a postproducción en un equipo de producción.	B5	C6	D2
	B6	C16	D3
			D4

Contenidos

Tema	
Preproducción orientada a la postproducción.	Historia y evolución El momento actual
	Flujos de producción básicos

Conceptos técnicos previos:	Interface y filosofía de los sistemas de postproducción
Producción para postproducción.	Integración en el flujo de producción de efectos visuales
Procesos y técnicas de postproducción.	Flujos de trabajo de Postproducción

Planificación			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	19	0	19
Talleres	20	0	20
Estudio de casos	5	0	5
Trabajo tutelado	5	20	25
Examen de preguntas objetivas	1	0	1
Resolución de problemas y/o ejercicios	0	30	30
Trabajo	0	47	47
Informe de prácticas, prácticum y prácticas externas	0	3	3

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

Metodologías	
	Descripción
Lección magistral	Contenidos sobre flujos de producción y de trabajo,
Talleres	Manejo de sistemas de postproducción y conocimiento de la filosofía de trabajo común entre ellos
Estudio de casos	Revisión de flujos de producción y trabajo comunes.
Trabajo tutelado	Propuesta de una producción audiovisual utilizando los sistemas de flujo de producción y trabajo habituales del medio. Incidiendo en la preproducción.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Trabajo tutelado	Planteamiento de las necesidades de producción de cara a postproducción de los trabajos de grupo, resolución de cuestiones también en tutoría.
Talleres	Respuesta a dudas de manejo de software en taller.
Pruebas	Descripción
Resolución de problemas y/o ejercicios	Trabajo autónomo orientado a manejo de sistemas de postproducción, respuesta a cuestiones en horario de tutoría. (Horarios y lugar en MOOVI)

Evaluación						
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Trabajo tutelado	Trabajo en equipo realizando un producto audiovisual con efectos visuales desde guión a desglose de producción. Siguiendo un Flujo de producción estandar.	30	B3 B4 B5 B6	C6 C8	D1 D2 D3 D4	
Examen de preguntas objetivas	Examen sobre contenidos teórico/prácticos vistos en clases magistrales y resultado de la aplicación en los apartados prácticos.	20	B3 B4 B5	C6 C16	D2 D3	
Resolución de problemas y/o ejercicios	Ejerció práctico de manejo de sistemas de postproducción.	20	B3 B4	C8 C16	D3 D4	
Trabajo	Trabajo en equipo realizando las producción y postproducción de un producto audiovisual desde desglose de producción a copia distribuible. Siguiendo un Flujo de producción estandar.	20	B3 B4 B5 B6	C6 C8	D1 D2 D3 D4	
Informe de prácticas, prácticum y prácticas externas	Informe de implicación en el trabajo en equipo.	10	B4 B6	C18	D1 D2 D3 D4	

Otros comentarios sobre la Evaluación

El sistema de evaluación preferente será el continuo.

Los alumnos deberán comunicar al profesor su renuncia expresa al sistema de evaluación continua en el plazo establecido por el centro al efecto, junto con el documento debidamente

cumplimentado y firmado autorizado al efecto.

La información sobre las pruebas de evaluación, su formato, extensión, rúbrica de evaluación y canales de entrega se detallará a través de la plataforma Moovi.

Es responsabilidad del alumno estar atento a la información subida y recoger la información específica y complementaria que sea necesaria para superar la asignatura.

No se suministrará el contenido de las tutorías, solo respuestas y soluciones concretas a los procesos vistos en el aula y taller.

EVALUACIÓN CONTINUA

Prueba 1. Examen de cuestiones objetivas. 20%

Prueba 2. Resolución de problemas y/o ejercicios. 20%

Las prácticas del taller se impartirán en tres partes acumulativas.

Prueba 3. Trabajo Supervisado (grupo). 30%

El trabajo en grupo constará de dos partes diferenciadas: Preproducción (TRABAJO GUIADO) y producción (TRABAJO). La segunda parte depende enteramente de la primera.

Esta primera parte se desglosará en:

Guión: (10%)

Dirección/Guión técnico: (20%)

Preproducción: (70%)

Prueba 4. trabajo (grupo). 20%

El trabajo en grupo constará de dos partes diferenciadas: Preproducción (TRABAJO GUIADO) y producción (TRABAJO). La segunda parte depende enteramente de la primera.

Esta segunda parte se desglosará en:

Producción: (30%)

Postproducción: (70%)

Prueba 5. Memoria de prácticas, prácticum y prácticas externas 10%

Resumen de pruebas y porcentaje de valoración global del conjunto de tareas

Prueba 1. Examen de cuestiones objetivas. Valoración del 20% de la nota total.

Prueba 2. Resolución de problemas y/o ejercicios. Valoración del 20% de la nota total.

Prueba 3. Trabajo Supervisado (grupo). Evaluación del 30% de la nota total.

Prueba 4. trabajo (grupo). Valoración del 20% de la nota total.

Prueba 5. Memoria de prácticas, prácticas y prácticas externas Valoración del 10% de la nota total.

Se deberá obtener una calificación mínima de 5 puntos en cada una de las pruebas.

Cada una de las cuatro tareas se publica en moovi en su fecha de vencimiento.

EVALUACIÓN GLOBAL DE LA ASIGNATURA

La prueba de evaluación global se realizará en la fecha y hora previstas por el centro en el calendario oficial de exámenes. El alumno deberá superar todas y cada una de las pruebas de evaluación previstas a continuación, obteniendo una calificación mínima de 5 puntos en cada una de ellas. Dada la duración de las pruebas, los alumnos que realicen la evaluación global deberán disponer de 4 horas para realizarlas desde la hora oficial de inicio del examen de la asignatura según el calendario oficial.

Breve descripción de las pruebas_

Prueba 1. Examen de cuestiones objetivas.

El examen teórico previsto para la asignatura se realizará tanto para la evaluación global

como para la continua. El examen se evaluará con las mismas pautas para todos los alumnos. El examen tiene un valor del 20% de la nota total y se requiere una calificación mínima de 5 puntos para aprobar esta parte. Una calificación más baja no servirá como promedio con las otras pruebas.

Prueba 2. Resolución de problemas y/o ejercicios

Entregar tres prácticas propuestas por el profesor. El conjunto de prácticas (3) tiene un valor del 20% de la calificación total. Para superar esta parte es necesario obtener una calificación mínima de 5 puntos en cada una de las prácticas. Una calificación más baja no servirá como promedio con las otras pruebas. Las prácticas se entregarán en el día y hora del examen. El detalle de los contenidos de los trabajos, metodologías y criterios de evaluación se facilitará a los alumnos de la evaluación global una vez finalizado el plazo de renuncia expresa a la evaluación continua.

Prueba 3. Trabajo

Entregar el trabajo propuesto por el profesor. Este tiene un valor del 30% de la calificación total. Para aprobar esta parte es necesario obtener una nota mínima de 5 puntos. Una calificación más baja no servirá como promedio con las otras pruebas. Los trabajos se entregarán en la fecha y hora del examen. El detalle de los contenidos de los trabajos, metodologías y criterios de evaluación se facilitará a los alumnos de evaluación global una vez finalizado el plazo de renuncia expresa a la evaluación continua.

Prueba 4. Resolución de problemas y/o ejercicios (práctica)

Una vez realizado el examen, los alumnos de evaluación continua deberán asistir a la sala de prácticas habitual con el profesor, donde deberán realizar actividades prácticas similares a las que realizan los alumnos de evaluación continua, utilizando los mismos medios y equipos que éstos utilicen. La prueba tendrá una duración máxima de dos horas desde el inicio de la misma. El detalle de las pruebas así como los criterios de evaluación serán remitidos a los alumnos en un plazo no superior a un mes desde la efectiva renuncia a su evaluación continua. La selección de actividades prácticas, en su conjunto, tiene un peso del 30% sobre la calificación total y se requiere una calificación mínima de 5 puntos para aprobar esta parte. Una calificación más baja no servirá como promedio con las otras pruebas.

Resumen de pruebas y porcentaje de valoración global del conjunto de tareas

Prueba 1. Examen de cuestiones objetivas. Valoración del 20% de la nota total.

Prueba 2. Resolución de problemas y/o ejercicios. Valoración del 20% de la nota total.

Prueba 3. Trabajo. Evaluación del 30% de la nota total.

Prueba 4. Resolución de problemas y/o ejercicios (práctica). Evaluación del 30% de la nota total.

evaluación="" extraordinaria="" de="" la="" asignatura="" (julio)="" En la segunda edición (julio) se aplicarán los mismos criterios. Todos los detalles de la estructura del examen, las tareas y las declaraciones prácticas, el calendario de entrega, los criterios de calificación y las calificaciones se publicarán en la plataforma MOOVI.

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Renee Dunlop, **PRODUCTION PIPELINE FUNDAMENTALS FOR FILM AND GAMES**, 1st Edition, Focal Press, 2014

Jeffrey A. Okun, Susan Zwerman, Visual Effects Society, **The VES Handbook of Visual Effects: Industry Standard VFX Practices and Procedures**, 1st Edition, Taylor & Francis, 2010

Bibliografía Complementaria

Eran Dinur, **The Filmmaker's Guide to Visual Effects: The Art and Techniques of VFX for Directors, Producers, Editors and Cinematographers**, 1st Edition, Routledge, Taylor & Francis Group, 2017

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

Diseño digital: Expresión gráfica y motion graphics/P04G071V01306

Guión y diseño transmedia/P04G071V01309

Guion, producción y realización de ficción/P04G071V01308
Creación audiovisual en nuevos medios/P04G071V01406
Postproducción II: Efectos visuales/P04G071V01408

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Postproducción audio/P04G071V01311
Realización audiovisual/P04G071V01303

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Comunicación: Tecnología de los medios audiovisuales/P04G071V01108
Comunicación: Teoría y técnica de la imagen/P04G071V01103
Teoría y técnica cinematográfica/P04G071V01109
Dirección de fotografía/P04G071V01205
Diseño y desarrollo de productos interactivos/P04G071V01210
Expresión sonora/P04G071V01208
Guion audiovisual/P04G071V01209
Narrativa audiovisual/P04G071V01207
Teoría y técnica del montaje/P04G071V01204

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Realización audiovisual				
Asignatura	Realización audiovisual			
Código	P04G071V01303			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	3	1c
Lengua Impartición	Castellano			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	García Pinal, Alfredo			
Profesorado	García Pinal, Alfredo			
Correo-e	agarcia@uvigo.es			
Web				
Descripción general	<p>La materia Realización Audiovisual abarca las técnicas y procedimientos para la elaboración de distintas producciones audiovisuales y programas de televisión. Trata los temas relacionados con el lenguaje audiovisual, empezando por la composición y la edición de imagen para conseguir piezas audiovisuales de calidad.</p> <p>Se pretende preparar al alumno para el trabajo en equipo nos distintos campos de trabajo de las producciones audiovisuales.</p>			

Resultados de Formación y Aprendizaje	
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
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	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	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	Conocer 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	Trabajar en equipo y comunicar las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio.
C2	Percibir críticamente el mundo audiovisual como fruto de unas condiciones sociopolíticas y culturales ligadas a una época histórica determinada.
C11	Definir proyectos personales de creación innovadora que contribuyan al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o a su interpretación
C14	Conocer y aplicar los recursos, métodos y procedimientos empleados en la construcción y análisis de los relatos audiovisuales
C18	Capacidad para llevar a cabo la grabación, composición, edición y postproducción de productos audiovisuales.
C21	Conocer y aplicar las técnicas y procesos de producción y realización audiovisual en los formatos y soportes contemporáneos.
D1	Comprender el significado y aplicación de la perspectiva de género en los distintos ámbitos de conocimiento y en la práctica profesional con el objetivo de alcanzar una sociedad más justa e igualitaria.
D3	Sostenibilidad y compromiso ambiental. Uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.

Resultados previstos en la materia	
Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
capacidad para emplear las técnicas y las tecnologías audiovisuales en función de sus capacidades expresivas	B3 C21
capacidad para desarrollar cualquier proyecto audiovisual con calidad profesional utilizando los criterios artísticos y técnicos apropiados	A2 B3 C11 C14 C18 C21
capacidad para trabajar con un equipo en un medio audiovisual comprendiendo las fases de cualquiera proyecto y con posibilidad de adaptación en poco tiempo	A2 B4 C2 D1 A4 B5 C21 D3 A5 B6

Contenidos	
Tema	
1. Lenguaje Audiovisual	El plano Composición El movimiento El ritmo Reglas de realización sin saltos La continuidad visual
2. Los medios técnicos	La captación de imagen La captación de sonido
3. El equipo humano	El equipo humano en exteriores El equipo humano en el control
4. Realización monocámara	Técnicas de Realización de los distintos formatos
5. Realización multicámara	La Realización en directo

Planificación			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	15	15	30
Presentación	8	0	8
Prácticas de laboratorio	25	85	110
Examen de preguntas objetivas	2	0	2

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

Metodologías	
	Descripción
Lección magistral	Clases de teoría sobre los conocimientos básicos que debe adquirir el alumno para la realización de productos audiovisuales
Presentación	Los alumnos expondrán en el aula las piezas audiovisuales realizadas que serán corregidas atendiendo las explicaciones de la teoría explicada
Prácticas de laboratorio	El alumno desarrollará en equipos de trabajo todo el necesario para la realización de productos audiovisuales: planificación de la producción y de la realización, iluminación, son, guion, puesta en escena...

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Lección magistral	se hay dudas se resolverán en tutorías
Prácticas de laboratorio	el profesor atenderá en el aula los problemas que haya y si es necesario habrá tutorías

Evaluación						
	Descripción	Calificación		Resultados de Formación y Aprendizaje		
Lección magistral	Explicación en el aula de los contenidos teóricos de la materia.	0	A2	B3	C2	D1
				B4		
				B5		
				B6		
Presentación	Evaluación continua del alumno en el desarrollo de los trabajos en equipo. En este apartado se valorará la asistencia, participación activa y rendimiento individual en las mismas	30	A2	B3	C2	D1
				B4	C11	
				B5		
				B6		
Prácticas de laboratorio	Trabajos prácticos valorados por equipos: Noticia Entrevista Videoclip Reportaje Secuencia Ficción	40				
Examen de preguntas objetivas	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.	30	A2	B3	C2	D1
				B4		
				B5		
				B6		

Otros comentarios sobre la Evaluación

El alumno podrá optar a dos tipos de calificación: evaluación continua y evaluación global.

1 - Evaluación continua: Serán aplicados los porcentajes y conceptos anteriores. La calificación final será la nota media de los 3 apartados, según los porcentajes relativos explicados en el apartado de evaluación. No obstante, para superar la materia será preciso obtener, como mínimo, un 5 en cada una de ellas. En el caso de una calificación inferior, no se podrá compensar con los otros apartados, aunque se conservarán las partes aprobadas para la convocatoria de julio.

En la **segunda edición** (julio) se aplicarán los mismos criterios. El alumno repetirá las partes no aprobadas y hará, si procede, un nuevo examen.

También se necesitará una nota mínima de 5 en cada apartado para superar la materia.

Todos los detalles de la estructura del examen, enunciados de los trabajos y de las prácticas, calendario de entrega, criterios de corrección, así como las calificaciones, serán publicados en la plataforma MOOVI.

Será responsabilidad del alumno estar atento a esta información, ya que no se facilitará a través de ninguna otra vía.

2 - Evaluación global - De acuerdo a lo establecido en el **Reglamento sobre a avaliación, a cualificación e a calidade da docencia e do proceso de aprendizaxe do estudantado**, el estudiante que no opte por la modalidad de evaluación continua, tendrá derecho a una prueba global en las fechas que la Facultad determine. Será un prueba única y que permitirá calificar al alumno entre 0 y 10, igual que en la evaluación continua. Esta posibilidad deberá ser solicitada expresamente por el alumno, con la antelación y procedimientos que el Decanato de la Facultad determine, y supondrá la anulación automática de todas las calificaciones obtenidas por el método de evaluación continua.

La prueba se realizará en la fecha y horario establecido oficialmente por la Facultad. Tendrá dos partes:

Teoría - Será la misma que la de evaluación continua. Supondrá el 30% de la calificación

Práctica. 70% de la calificación.

La parte práctica del examen consistirá en una prueba técnica en la que apliquen los conocimientos teóricos, y que simule una situación de trabajo real (30%)

Y la entrega de varios trabajos prácticos el día del examen 40% acordados con el docente.

La calificación final será la nota media de las 2 pruebas, teórica y práctica. No obstante, para superar la materia será preciso obtener, como mínimo, un 5 en cada una de las partes.

En la segunda edición (julio) el método será idéntico al de la primera edición y también se necesitará una nota mínima de 5 para hacer la media con la parte práctica.

Todos los detalles de la estructura del examen, material de estudio, enunciados de los trabajos, criterios de corrección, así como las calificaciones, serán publicados en la plataforma MOOVI.

Será responsabilidad del alumno estar atento a esta información, ya que no se facilitará a través de ninguna otra vía.

Cualquier aspecto no previsto en esta guía se resolverá en base al citado **Reglamento sobre a avaliación, a cualificación e a calidade da docencia e do proceso de aprendizaxe do estudantado**

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

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Castillo Pereda, José María, **Televisión, Realización y Lenguaje Audiovisual**, 4ª edición, Instituto RTVE, 2022

Barroso García, Jaime, **Realización de los géneros televisivos**, Síntesis, 1996

Barroso García, Jaime, **Realización audiovisual**, Síntesis, 2008

Bibliografía Complementaria

Carvajal Sáenz De Heredia, Alejandro, **La Realización audiovisual publicitaria**, Punto Rojo, 2016

Barroso García, Jaime, **Realización de documentales y reportajes : técnicas y estrategias del rodaje en campo**, Síntesis, 2009

Comunicación y expresión audiovisual, Andoain, 2003

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Comunicación: Tecnología de los medios audiovisuales/P04G071V01108

Comunicación: Teoría y técnica de la imagen/P04G071V01103

Guion audiovisual/P04G071V01209

Narrativa audiovisual/P04G071V01207

Teoría y técnica del montaje/P04G071V01204

DATOS IDENTIFICATIVOS**Estrategias publicitarias para productos audiovisuales**

Asignatura	Estrategias publicitarias para productos audiovisuales			
Código	P04G071V01304			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	3	2c
Lengua Impartición	#EnglishFriendly Castellano Gallego			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	García Mirón, Silvia			
Profesorado	García Mirón, Silvia			
Correo-e	silviamiron@uvigo.es			
Web				
Descripción general	<p>Estrategias publicitarias para productos audiovisuales es una asignatura que aborda la promoción de las obras audiovisuales desde una perspectiva global que abarca no solo la fase de comercialización de los productos finalizados, sino también las necesidades promocionales presentes ya en la fase de desarrollo de los mismos. Desde el momento en el que surge la idea preliminar de un proyecto audiovisual existen distintos públicos y necesidades de llegar a ellos a través de herramientas de comunicación específicas para cada uno de los mercados en el que podemos movernos.</p> <p>La materia pretende acercar al alumnado tanto los conceptos generales en la promoción de productos audiovisuales como las herramientas comunicativas específicas para cada uno de ellos.</p> <p>Materia del programa English Friendly: Los/as estudiantes internacionales podrán solicitar al profesorado: a) materiales y referencias bibliográficas para el seguimiento de la materia en inglés, b) atender las tutorías en inglés, c) pruebas y evaluaciones en inglés.</p>			

Resultados de Formación y Aprendizaje

Código	
A4	Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
B1	Conocer las características esenciales de la comunicación, sus elementos y sus resultados.
B4	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.
C5	Analizar e implementar estrategias de distribución y difusión de contenidos audiovisuales y su influencia en el proceso de producción
C19	Gestionar con eficacia la comunicación en las redes sociales.
C23	Analizar e implementar estrategias de marketing para el desarrollo, distribución y consumo de productos audiovisuales y multimedia orientados al mercado.
D1	Comprender el significado y aplicación de la perspectiva de género en los distintos ámbitos de conocimiento y en la práctica profesional con el objetivo de alcanzar una sociedad más justa e igualitaria.
D2	Comunicar por oral y por escrito en la lengua gallega.

Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
Conocer y aplicar las estrategias de comunicación persuasiva en los mercados audiovisuales, así como las herramientas empleadas para llevarlas a cabo.	B1 C19 C23
Situar la actividad audiovisual en un contexto de competencia local, nacional e internacional, destacando las técnicas comerciales, de promoción, venta y distribución de producciones audiovisuales	C23
Interpretar datos estadísticos del mercado audiovisual.	C5 C23
Examinar y evaluar críticamente las nuevas relaciones internacionales de producción y distribución de productos audiovisuales	C5
Mostrar sensibilidad hacia la importancia que tiene la distribución de la producción audiovisual en mercados nacionales e internacionales como medio de difusión, conservación y valoración de la cultura gallega.	D2

Elaborar informes y/o estudios formulando propuestas justificadas de estrategias publicitarias y de relaciones públicas sobre casos reales en el sector audiovisual.	C23	D1
Crear y planificar campañas de comunicación adaptadas al mercado audiovisual en medios sociales	C19	
Dar a conocer y vender ideas propias mediante herramientas de comunicación verbal, no verbal y soportes visuales de apoyo.	A4	B4 D2
Elaborar documentos de venta de obras audiovisuales	C5	

Contenidos

Tema	
1. El mercado audiovisual	1.1. El mercado audiovisual: definición, sectores y actores. 1.2. Ventanas de distribución: cine, televisión y plataformas. 1.3. El producto audiovisual.
2. La creación de marca en el mercado audiovisual	2.1. El concepto de marca: identidad e imagen 2.2. La gestión estratégica de marcas. 2.3. La creación de marca en el mercado audiovisual: productores, difusores y obras 2.4. Los elementos de la identidad de marca
3. La promoción de la idea: del concepto a la obra audiovisual	3.1. El desarrollo dentro de las etapas de la producción. 3.2. El package como herramienta de venta y promoción. 3.3. El pitching como herramienta de venta y promoción.
4. La promoción de la obra audiovisual I: la campaña de comunicación	4.1. Acercamiento a la publicidad y a las relaciones públicas: definición y funciones. 4.2. Las campañas de comunicación: objetivos, público, mensajes, medios y acciones. 4.3. Planificación de la campaña de comunicación.
5. La promoción de la obra audiovisual II: medios, estrategias y herramientas	5.1. Medios publicitarios 5.2. Herramientas y acciones promocionales tradicionales en el ámbito audiovisual. 5.3. Estrategias y acciones promocionales en internet: los medios sociales. 5.4. Estrategias y acciones específicas de relaciones públicas en el mercado audiovisual. 5.5. La cadena de valor del producto cinematográfico

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	20	0	20
Presentación	8	12	20
Seminario	2	0	2
Aprendizaje basado en proyectos	4	9	13
Examen de preguntas objetivas	2	20	22
Proyecto	4	20	24
Proyecto	4	20	24
Estudio de casos	5	20	25

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

Metodologías

	Descripción
Lección magistral	Exposición del temario con ejemplos y participación del alumnado
Presentación	Defensa oral de los trabajos tutelados y de los estudios de caso: se trabajarán distintos formatos de exposición de ideas y proyectos.
Seminario	Exposición y análisis de casos diferenciales y de éxito en el lanzamiento y promoción de productos audiovisuales
Aprendizaje basado en proyectos	Asociado a los dos proyectos prácticos de la materia, se utiliza la metodología del ABP, mediante el planteamiento de un único proyecto (creación y desarrollo del lanzamiento de una o dos piezas audiovisuales a partir del dossier de venta hasta la campaña de comunicación promocional de lanzamiento) que estructura la materia y da forma a los contenidos teóricos y prácticos.

Atención personalizada

Pruebas	Descripción
Proyecto	Proyecto 1: creación del dossier de venta de una o dos obras audiovisuales. Se plantean sesiones de tutorización en el aula con la docente para comprobar los avances y resolución de dudas. Pueden solicitarse entregas parciales para comprobar el desarrollo del proyecto.

Proyecto	Proyecto 2: creación de la campaña de lanzamiento de una o dos obras audiovisuales. Se plantean sesiones de tutorización en el aula con la docente para comprobar los avances y resolución de dudas. Pueden solicitarse entregas parciales para comprobar el desarrollo del proyecto.
Estudio de casos	Sesiones breves de resolución de dudas de los estudios de caso planteados para su resolución en las sesiones prácticas de la materia.

Evaluación				
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Presentación	Defensa de los proyectos y de los estudios de caso. Se valorarán criterios como la claridad en la exposición oral, aspectos de la comunicación no verbal, la originalidad de la propuesta oral, los soportes empleados como apoyo (visuales), etc.	15	B4	D2
Examen de preguntas objetivas	Realización de un examen escrito sobre los contenidos teóricos y prácticos desarrollados en la materia.	30	B1	C5 C23
Proyecto	El alumnado deberá diseñar un proyecto audiovisual y planificar y ejecutar su promoción en las distintas etapas de vida del producto, desde su desarrollo hasta su estreno.	20		C5
Proyecto	El PROYECTO 1 consistirá en el desarrollo y venta de un proyecto audiovisual y elaboración de material promocional correspondiente. El alumnado deberá diseñar un proyecto audiovisual y planificar y ejecutar su promoción en las distintas etapas de vida del producto, desde su desarrollo hasta su estreno.	25	B1	C19
Estudio de casos	El PROYECTO 2 consistirá en la creación y planificación de la campaña de lanzamiento del producto audiovisual Actividades de aula centradas en la presentación y análisis de casos concretos del sector audiovisual y/o formulación de soluciones.	10		D1

Otros comentarios sobre la Evaluación

OTRAS INDICACIONES SOBRE EL SISTEMA DE EVALUACIÓN CONTINUA

- El alumnado deberá aprobar cada una de las dos partes para superar la materia con un 50%: la práctica (formada por dos proyectos, los estudios de caso y las presentaciones, en total 70%) y la parte teórica, que se formula en un examen (que suma el 30%).
- El examen tendrá lugar únicamente en las fechas oficiales aprobadas por el centro.
- La asistencia a la materia es obligatoria. Para poder ser evaluado de la parte práctica de la materia es un requisito imprescindible asistir a las sesiones prácticas.
- Se tomará nota de la asistencia de las alumnas y de los alumnos en todas las sesiones prácticas. Aquellas o aquellos con un 50% o más de faltas de asistencia no serán evaluados de dicha parte práctica.
- Las faltas de asistencia deberán ser justificadas en el momento (en el periodo de un máximo de una semana desde que se produzca dicha falta). No se aceptarán justificantes de asistencia al final del cuatrimestre.
- Aquellas alumnas o alumnos que por causas justificadas no puedan acudir a las clases con regularidad deberán ponerse en contacto con la profesora en las dos primeras semanas del curso.
- No se aceptarán proyectos entregados al final del curso sin tener las sesiones de tutorización obligatorias con la docente.
- No serán evaluados aquellos trabajos entregados fuera de la fecha establecida.
- Todos los miembros de los grupos de trabajo tendrán la misma calificación en los trabajos entregados, con excepción de aquellos casos en los que no se asista a alguna de las sesiones de práctica en las que se realice un trabajo de aula o se solicite una entrega en esa sesión y no disponga de justificante para su ausencia. Se descontará, a tales efectos, un porcentaje representativo en función del número de faltas de asistencia.
- El sistema de evaluación para la segunda convocatoria o convocatoria de fin de carrera será el mismo que para la convocatoria propia del cuatrimestre, con la excepción de que en caso de que se suspenda la parte práctica, los trabajos serán realizados de forma individual.

INDICACIONES SOBRE EL SISTEMA DE EVALUACIÓN GLOBAL:

- El sistema de evaluación global se aplicará a aquellos alumnos o aquellas alumnas que de forma expresa renuncien al sistema de evaluación continua, recomendado para cursar esta materia.
- Esta renuncia debe hacerse en el primer mes de docencia de la materia, siguiendo las indicaciones del protocolo aprobado en la Junta de Facultad Comunicación y tras ser informada la docente.
- El sistema de evaluación global estará compuesto por el examen oficial de carácter teórico (30%), un examen de carácter práctico (20%) y la entrega de los proyectos de la materia que se realizarán de forma individual. El Proyecto 1 consistirá en la creación de un dossier de venta para una obra audiovisual (20%) y el Proyecto 2 se centrará en la creación de una campaña de comunicación para el lanzamiento de dicha obra audiovisual (20%). Ambos proyectos se defenderán en una presentación oral en formato pitching (audiovisual y publicitario) en la fecha oficial del examen (10% de la nota).
- Deberán aprobarse cada una de las pruebas por separado para poder superar la materia.
- Las pruebas de la evaluación global sólo se realizarán en la fecha oficial aprobada por el centro.
- Las pruebas centradas en los proyectos no se recogerán fuera de esa fecha oficial.
- No se ofrecerán sesiones de tutorización que consistan en la explicación de contenidos teóricos o prácticos vistos en las sesiones presenciales.
- No se ofrecerá material adicional al incorporado a la plataforma de teledocencia Moovi para aquellos alumnos o aquellas alumnas que renuncien al sistema de evaluación continua.

Fuentes de información

Bibliografía Básica

- Aaker, D., **Gestión del valor de la marca. Capitalizar el valor de la marca**, Díaz de Santos, 1994
- Écija, H., **Libro Blanco del Audiovisual. Cómo producir, distribuir y financiar una obra audiovisual**, Écija y Asociados, 2000
- Eastman, S., Ferguson, D., y Klein, R., **Media Promotion and Marketing for Broadcasting, Cable and the Internet**, Focal Press, 2006
- Fernández Díez, F., **Producción cinematográfica: del proyecto al producto**, Díaz de Santos, 2009
- Linares, R., **La promoción cinematográfica. Estrategias de comunicación y distribución de películas**, Fragua, 2009
- Cancho García, N. E.; García Torres M. A., **Planificación de proyectos audiovisuales**, Altaria, 2017
- Fernández, E. P., **¡Echa el anzuelo! Estrategias de pitch para jornadas audiovisuales y proyectos transmedia**, Editorial UOC, 2014
- Herbera, J., **Marketing cinematográfico : cómo promocionar una película en el entorno digital**, Editorial UOC, 2015
- Martínez, M. (director), **Las comisiones filmicas : un nuevo dispositivo para la promoción audiovisual**, Comunicación Social Ediciones y publicaciones, 2003
- Clares Gavilán, J.; Ripoll Vaquer, J.; Tognazzi Drake, A., **Distribución audiovisual en internet: VOD y nuevos modelos de negocio**, Editorial UOC, 2013
- BOE-A-2022-11311, **Ley 13/2022, de 7 de julio, General de Comunicación Audiovisual**, <https://www.boe.es/eli/es/l/2022/07/07/13/con, 2022>
- García Santamaría, J. V.; Rodríguez Pallares, M., **Marketing cinematográfico y de series**, Editorial UOC, 2022

Bibliografía Complementaria

- Baumann, J., **Television Marketing. Characteristics, Instruments and Impact**, VDM, 2007
- Blumenthal, H. y Goodenough, O., **This Business of Television**, Billboard Books, 1998
- Bustamante, E., **La televisión económica. Financiación, estrategias y mercados**, Gedisa, 1999
- Chaves, N., **La imagen corporativa. Teoría y metodología de la identificación institucional.**, Gustavo Gili, 2001
- Creeber, G., **The Television Genre Book**, British Film Institute, 2001
- González Oñate, C., **Nuevas estrategias de televisión. El desafío digital. Identidad, marca y continuidad televisiva**, Ediciones de las Ciencias Sociales, 2008
- Saló, G., **¿Qué es eso del formato? Cómo nace y se desarrolla un programa de televisión**, Gedisa, 2003
- Sánchez Tabernero, et al, **Estrategias de marketing de las empresas de televisión en España**, EUNSA, 1997
- Bosko, M.S, **The complete independent movie marketing handbook. Promote, distribute & sell your film or video**, Michael Wise Productions, 2003
- Aaker, D., **Construir marcas poderosas**, Gestión 2000, 2002
- Amanz, C. M., **Negocios de televisión. Transformaciones del valor en el modelo digital**, Gedisa, 2002
- Bardají, J.; Gómez Amigo, S., **La gestión de la creatividad en televisión. El caso de Globomedia**, EUNSA, 2004
- Cerviño, J., **Marcas internacionales. Cómo crearlas y gestionarlas**, Ediciones Pirámide, 2002
- Einstein, M., **Television Marketing. En Miller, T. (Ed.). Television Studies (pp. 37-40)**, British Film Institute, 1993
- Kapferer, J., **The new strategic brand management. Creating and sustaining brand equity long term**, Kogan Page, 2008

Lloveras, E., **Cómo potenciar la innovación y el desarrollo en la creación de formatos de televisión en España**. En **Salgado, A. (Coord.). Creatividad en televisión. Entretenimiento y ficción (pp. 51-66)**, Fragua, 2010

Iribertegui Iriguibel, M., **1 LIBRO Vender de cine : las técnicas de venta más eficaces, contadas por los personajes del séptimo arte**, ESIC, 2016

Pardo, Alejandro, **Producción ejecutiva de proyectos cinematográficos**, EUNSA, 2016

Steven Bosko, M., **The complete independent movie marketing handbook : promote, distribute & sell your film or video**, M. Wiese Productions, 2003

Fernández Rincón, A. R., **Publicidad audiovisual**, Fragua, 2022

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Creatividad publicitaria audiovisual/P04G071V01307

Guion, producción y realización de ficción/P04G071V01308

Programación para productos audiovisuales/P04G071V01310

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Empresa: Dirección y gestión de empresas audiovisuales/P04G071V01202

Empresa: Marketing de productos audiovisuales y multimedia/P04G071V01206

Guion audiovisual/P04G071V01209

DATOS IDENTIFICATIVOS**Dirección artística**

Asignatura	Dirección artística			
Código	P04G071V01305			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS 6	Seleccione OP	Curso 3	Cuatrimestre 1c
Lengua Impartición	Galego			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Fernández Fernández, Miguel Ángel			
Profesorado	Fernández Fernández, Miguel Ángel			
Correo-e	franksoutelo@yahoo.es			
Web				
Descripción general	Esta materia estuda os aspectos estéticos e creativos da produción audiovisual. O alumnado aprende a deseñar e crear o estilo visual dunha obra, incluíndo a elección de escenografía, vestuario, iluminación e elementos de decoración. Explóranse conceptos de dirección de arte, cor, composición e narrativa visual para transmitir xerar unha experiencia estética coherente.			

Resultados de Formación e Aprendizaxe

Código	
B3	Aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe aos diferentes soportes audiovisuais, a partir do coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe.
B4	Expoñer os resultados dos traballos académicos de maneira escrita, oral ou por medios audiovisuais ou informáticos de acordo aos canons das disciplinas da comunicación.
B6	Traballar en equipo e comunicar as propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio.
C13	Conocer la historia y evolución del lenguaje y géneros audiovisuales a través de sus propuestas estéticas e industriales.
D2	Comunicar por oral e por escrito na legua galega.
D3	Sustentabilidade e compromiso ambiental. Uso equitativo, responsable e eficiente dos recursos.
D4	Adaptarse aos cambios tecnolóxicos, empresariais ou organigramas laborais

Resultados previstos na materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje		
2. Identificar e definir os elementos visuais constitutivos da dirección artística.	B3	C13	
3. Coñecemento dos elementos sonoros constitutivos do deseño e decoración sonora		C13	D3 D4
4. Crear e aplicar un deseño *escenográfico da posta en escena (coreografía, interpretación, dramaturxia) dunha obra audiovisual	B4 B6	C13	D2
5. Demostrar capacidade para incorporarse e adaptarse a un equipo de traballo colectivo			D2 D3 D4
6. Respetar os diferentes deseños estéticos presentes na posta en escena que han ir configurando, a través dos tempos e as culturas, o universo audiovisual actual	B6		D3

Contidos

Tema

1 Coñecer o papel da dirección artística na industria cinematográfica.

2 Coñecer a evolución e o desenvolvemento da dirección artística a través da Historia do Cine.

3 Coñecer as singularidades e a situación da dirección artística no cine norteamericano, no cine europeo, no cine español e no cine galego.

4 Entender a dirección artística relativa ao pasado histórico, as diferentes perspectivas e a importancia da Documentación.

5 Entender a dirección artística relativa ao futuro, as diferentes perspectivas e a importancia da Documentación.

6 Coñecer a realidade dos decorados á marxe do Estudio, realizados en exteriores, a súa complexidade e a súa singularidade.

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Saídas de estudo	0	10	10
Presentación	2	4	6
Lección maxistral	25	50	75
Resolución de problemas e/ou exercicios	20	10	30
Traballo	0	26	26
Exame de preguntas de desenvolvemento	2	0	2
Observación sistemática	1	0	1

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

Metodoloxía docente

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

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Presentación	En horario de tutorías
Pruebas	Descrición
Traballo	En horario de tutorías
Resolución de problemas e/ou exercicios	En horario de tutorías

Avaliación

	Descrición	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Resolución de problemas e/ou exercicios	Análise técnico da dirección artística de diferentes filmes	20	B3	C13	D2
			B4		D3
			B6		D4
Traballo	Traballo individual ou en equipo	30	B3	C13	D2
			B4		D3
			B6		D4
Exame de preguntas de desenvolvemento	Probas que inclúen preguntas abertas sobre un tema. Os alumnos deben desenvolver, relacionar, organizar e presentar os coñecementos que teñen sobre a materia nunha resposta argumentada.	40	B3	C13	D3
					D4

Observación sistemática	Asistencia a clase e participación na mesma	10	B3 B4 B6	C13	D2 D3 D4
-------------------------	---	----	----------------	-----	----------------

Otros comentarios sobre la Evaluación

O alumno poderá optar a dous tipos de cualificación: avaliación continua ou avaliación global

1 - Avaliación continua: Serán aplicados as porcentaxes e conceptos anteriores (traballo, resolución de problemas, examen e observación sistemática)

Para supera-la materia será preciso obter, como mínimo, un 4 no examen de preguntas de desenvolvemento. No caso dunha nota media por debaixo de 4, non se poderá compensar cos outros apartados, aínda que se conservarán as cualificacións para a convocatoria de xullo

Na segunda edición (xullo) aplicaranse os mesmos criterios, aínda que, loxicamente, a avaliación sistemática non será re-avaliada.

2 - Avaliación global

- Dacordo o establecido no **Regulamento sobre avaliación, cualificación, calidade e docencia e do proceso de aprendizaxe do alumnado**, o estudante que non opte pola modalidade de avaliación continua, terá dereito a unha proba global nas datas que a Facultade determine. Será unha proba única, que permitirá calificar o alumno entre 0 e 10, igual que na avaliación continua. Esta posibilidade deberá ser solicitada expresamente polo alumno, ca antelación e procedimentos que o Decanato da Facultade determine, e suporá a anulación automática de todas as cualificacións obtidas por o método de avaliación continua.

Esta modalidade consistirá nunha parte teórica (40% de la cualificación) e outra práctica (60% de la cualificación). A parte teórica será a mesma que na modalidade de avaliación continua. A parte práctica consistirá na entrega de dous traballos teóricos a proposta do docente e dos cales se proporcionará a información detallada a través da plataforma Moovi que e entregarán o día da proba oficial, esta parte terá un valor de 15% cada un dos traballos e un suposto práctico que se desenvolverá o día da data do exame oficial e que terá un 30% da nota total.

O igual que na modalidade continua, para superar a materia será preciso obtener, como mínimo, un 4 na parte teórica. Tamén se conservarán para xullo as cualificacións de cada apartado

Na segunda edición (xullo) aplicaranse os mesmos criterios.

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

Camino Jaime, **El oficio del director de Cine**, Cátedra, 1999

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

GOROSTIZA JORGE, **DIRECTORES ARTÍSTICOS DEL CINE ESPAÑOL.**, CÁTEDRA/FILMOTECAESPAÑOLA., 1997

GOROSTIZA JORGE & SANDERSON JOHN D., **CONSTRUCTORES DE ILUSIONES. LA DIRECCIÓN ARTÍSTICA CINEMATOGRAFICA 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 CINEMATOGRAFICA**, Ediciones Omega, 2007

Tauler Arnoldo, **DIRECCIÓN ARTÍSTICA DE CINE Y TELEVISIÓN**, 4º, XLibris, 2010

ALARCON ENRIQUE, **EL DECORADOR EN EL CINE.**, FESTIVAL DE CINE DE ALCALÁ DE HENARES, 1984

CORMAN ROGER & JEROME JIM, **COMO HICE CIEN FILMS EN HOLLYWOOD YNUNCA PERDÍ NI UN CÉNTIMO**, ALERTES, 1992

ERNÁNDEZ MAÑAS IGNACIO, **GIL PARRONDO, PASION Y RIGOR**, Diputación de Almería, 1997

GUARDIA MANUEL&ALONSO RAÚL, **TÉCNICAS DECONSTRUCCIÓN, 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

Recomendacións

Asignaturas que continúan el temario

Guión, producción e realización de ficción/P04G071V01308

Análise e crítica audiovisual/P04G071V01404

Guión, producción e realización de programas de entretemento/P04G071V01405

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Cine de non ficción/P04G071V01301

Realización audiovisual/P04G071V01303

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Teoría e técnica cinematográfica/P04G071V01109

Xéneros cinematográficos/P04G071V01203

Guión audiovisual/P04G071V01209

Narrativa audiovisual/P04G071V01207

DATOS IDENTIFICATIVOS**Diseño digital: Expresión gráfica y motion graphics**

Asignatura	Diseño digital: Expresión gráfica y motion graphics			
Código	P04G071V01306			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	3	2c
Lengua Impartición	Castellano Gallego			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Profesorado	Fernández Fernández, Miguel Ángel Rodríguez Fernández, Fortunato			
Correo-e	fortunatorf@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Una introducción a la técnicas de animación gráfica por ordenador			

Resultados de Formación y Aprendizaje

Código	
B3	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	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	Conocer 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	Trabajar en equipo y comunicar las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio.
C6	Conocer la historia y características de la animación y su aplicación en los medios digitales
C16	Conocer y aplicar las tecnologías audiovisuales (fotografía, cine, radio, televisión y multimedia) en función de sus capacidades expresivas.
D2	Comunicar por oral y por escrito en la lengua gallega.
D4	Adaptarse a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales

Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Aplicar los métodos de creación de imagen animada en sus facetas técnica y expresiva.	B3 B5 B6	C16	
Identificar los recursos, elementos, métodos y procedimientos usados en la construcción de obras de animación y su adaptación al Motion Graphics.	B3 B4 B5	C16	D4
Aplicar herramientas tecnológicas, especialmente informáticas, en las diferentes fases del proceso de creación de animación y su adaptación al Motion Graphics.	B3 B5 B6	C6 C16	
Definir proyectos personales de creación innovadora que puedan contribuir al conocimiento o desarrollo del lenguaje de la animación o su interpretación.	B3 B4 B5	C16	D2 D4
Adaptarse al trabajo en equipo, con la conciencia que las obras de animación son el reflejo de un trabajo conjunto y coordinado.	B4 B6		D4
Conocer las obras y escuelas más significativos de la historia de la animación.		C6	

Contenidos

Tema	
Obras y escuelas más significativos de la historia de la animación.	Obras y escuelas más significativos de la historia de la animación.
Historia del cine de animación clásico	Historia del cine de animación clásico
Principios fundamentales de la animación	Principios fundamentales de la animación
Fundamentos básicos del diseño gráfico	Fundamentos básicos del diseño gráfico
Diseño gráfico y color digital	Diseño gráfico y color digital

Diseño Gráfico audiovisual	Diseño Gráfico audiovisual
Técnicas básicas de animación de personajes	Técnicas básicas de animación de personajes
Principios básicos de la animación en Motion Graphics.	Principios básicos de la animación en Motion Graphics.

Planificación			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	25	38	63
Prácticas con apoyo de las TIC	24	24	48
Trabajo tutelado	0	38	38
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
Lección magistral	En estas sesiones presenciales el docente dará a los alumnos los aspectos teóricos básicos de la materia, que ellos deberán desarrollar a partir de las indicaciones, sugerencias y bibliografía facilitados
Prácticas con apoyo de las TIC	Actividades de aplicación del conocimiento en un contexto determinado y de adquisición de habilidades básicas y procedimentales en relación con la materia a través de las TIC.
Trabajo tutelado	El estudiante, de manera individual o en grupo, elabora un trabajo práctico sobre la temática de la materia.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Lección magistral	Los alumnos recibirán los conocimientos teóricos en las sesiones magistrales, que se desarrollarán en las dos horas de clases teóricas semanales. El docente orientará al alumno en la asimilación de los contenidos de la materia y atenderá a las preguntas y dudas expuestas por el alumnado. El horario y lugar de tutorías estarán disponibles en MOOVI
Prácticas con apoyo de las TIC	El alumno tendrá acceso a tutorías personalizadas para resolver cualquier duda en relación a las prácticas. El horario y lugar de tutorías estarán disponibles en MOOVI
Trabajo tutelado	El alumno tendrá acceso a tutorías personalizadas para resolver cualquier duda en relación al trabajo. El horario y lugar de tutorías estarán disponibles en MOOVI

Evaluación					
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Prácticas con apoyo de las TIC	El alumno realizará a lo largo del curso 4 prácticas, que contarán con tutorización y apoyo durante las clases prácticas. Cada una de ellas, entregada y defendida en clase, valdrá 1 punto (10% de la calificación global). La asistencia a las clases prácticas no es obligatoria, excepto los días marcados para entregar y defender las prácticas. Si ese día no asiste, perderá la calificación correspondiente. Entregará las prácticas que considere convenientes y podrá aprobar la asignatura si con el resto de apartados (Trabajo tutelado y examen) alcanza una nota media de 5.	40	B3 B4 B5 B6	C6 C16	D4
Trabajo tutelado	Trabajo final individual que consistirá en la elaboración de un motion graphics sobre una temática determinada. La entrega de este trabajo es obligatoria	40	B3 B5 B6	C16	D2
Examen de preguntas objetivas	Los contenidos de esta prueba serán los conceptos de la asignatura explicados tanto en la clases teóricas como prácticas. El docente subirá a MOOVI materiales que sirvan de referencia para el estudio, pero las preguntas no estarán limitados a estos documentos, sino que abarcarán la totalidad de los conceptos expuestos en la clase magistral y prácticas.	20	B4 B5	C6 C16	D2 D4

Otros comentarios sobre la Evaluación

El alumno podrá optar a dos tipos de calificación: evaluación continua y evaluación global.

1 - Evaluación continua:

Serán aplicados los porcentajes y conceptos anteriores (Examen, Prácticas TIC y Trabajo tutelado). La calificación final será

la nota media de los 3 apartados, según sus porcentajes relativos. Se conservarán las calificaciones de las partes aprobadas para la convocatoria de julio.

En la **segunda edición** (julio) se aplicarán los mismos criterios.

Todos los detalles de la estructura del examen, enunciados de los trabajos y de las prácticas, calendario de entrega, criterios de corrección, así como las calificaciones, serán publicados en la plataforma MOOVI. Será responsabilidad del alumno estar atento a esta información, ya que no se facilitará a través de ninguna otra vía.

2 - Evaluación global - De acuerdo a lo establecido en el **Reglamento sobre a avaliación, a cualificación e a calidade da docencia e do proceso de aprendizaxe do estudiantado**, el estudiante que no opte por la modalidad de evaluación continua, tendrá derecho a una prueba global en las fechas que la Facultad determine. Será una prueba única y que permitirá calificar al alumno entre 0 y 10, igual que en la evaluación continua. Esta posibilidad deberá ser solicitada expresamente por el alumno, con la antelación y procedimientos que el Decanato de la Facultad determine, y supondrá la anulación automática de todas las calificaciones obtenidas por el método de evaluación continua. Dicho procedimiento podrá ser consultado en la plataforma MOOVI. No se admitirán solicitudes fuera del plazo establecido y, una vez reconocido el derecho, no se podrá desistir del mismo.

Las pruebas se realizarán en la fecha y horario establecido oficialmente por la Facultad. Por regla general, la duración de esta prueba oficial es de dos horas. Para la evaluación global, cada alumno necesitará 3 horas adicionales (5 desde el comienzo de la prueba) para completarla.

Consistirá en lo siguiente:

1º - **Examen teórico** (20% de la calificación). Será similar al de la modalidad de evaluación continua, por lo que es de aplicación lo explicado en el apartado de Examen de preguntas de desarrollo del epígrafe de Evaluación de la guía.

2º - **Trabajo final** (40% de la calificación). Será también similar al propuesto en la evaluación continua. El alumno lo entregará el día de la prueba final de evaluación.

3º - **Práctica** (40% de la calificación). Creación de una animación con el software de la Facultad y en el aula de informática de la Facultad, aunque se admitirá que el alumno lo haga en su propio equipo. Esta prueba se hará a continuación del examen teórico y tendrá una duración máxima de 3 horas.

La calificación final será la nota media de las 3 partes, según sus correspondiente porcentajes. Se conservará la calificación de las partes aprobadas para la edición de julio.

En la **segunda edición (julio)** se aplicarán los mismos criterios.

Todos los detalles de la estructura del examen, enunciados de los trabajos y de las prácticas, calendario de entrega, criterios de corrección, así como las calificaciones, serán publicados en la plataforma MOOVI. Será responsabilidad del alumno estar atento a esta información, ya que no se facilitará a través de ninguna otra vía.

Cualquier aspecto no previsto en esta guía se resolverá en base al citado **Reglamento sobre a avaliación, a cualificación e a calidade da docencia e do proceso de aprendizaxe do estudiantado**

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

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Brarda, María Cecilia, **Motion Graphics desig: la dirección creativa en branding de TV**, 9788425228711, Editorial GC, Corazón, Alberto, **¿Para que sirve el diseño?**, 9788413527284, Catarata, 2023

Crook, Ian; Bearer, Peter, **Fundamentos del Motion Graphics**, 9788416504817, Promopress, 2017

Williams, Richard, **Técnicas de animación. Dibujos animados, animación 3D y videojuegos**, 1st, Anaya Multimedia, 2019

Bibliografía Complementaria

Hervás, Christian, **El Diseño Gráfico en Televisión**, Cátedra, 2002

Rafols, Rafael. Colomer, Antoni, **El Diseño Audiovisual**, Gustavo Gili, 2003

Silber, Daniel, **Pixel Art for Game Developers**, 1st, A K Peters/CRC Press, 2015

Vega, Eugenio, **¿Por qué nadie sabe lo que es el diseño?**, 978-84-1352-681-2, Catarata, 2023

White, Tony, **Animation from Pencils to Pixels Classical Techniques for the Digital Animator**, 1st, Routledge, 2006

Woolman, Matt. Bellantoni, Jeff, **Diseñar para los ojos**, editorial design, 2003

Recomendaciones

DATOS IDENTIFICATIVOS**Creatividad publicitaria audiovisual**

Asignatura	Creatividad publicitaria audiovisual			
Código	P04G071V01307			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	3	1c
Lengua Impartición	#EnglishFriendly Castellano Gallego			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Torres Romay, Emma			
Profesorado	Torres Romay, Emma			
Correo-e	emmatr@uvigo.es			
Web				
Descripción general	La materia tiene como objetivo acercar al estudiante a los métodos creativos, con especial referencia a la comunicación publicitaria en formatos audiovisuales. De esta forma, se trabajará en los procesos que permiten el desarrollo de la creatividad, en las habilidades precisas en el perfil profesional para poder aplicarlo y, finalmente, en poder producir los productos creativos diseñados.			

Resultados de Formación y Aprendizaje

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
A4	Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
B1	Conocer las características esenciales de la comunicación, sus elementos y sus resultados.
B5	Conocer 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	Trabajar en equipo y comunicar las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio.
B7	Asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicar soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos
B8	Orden y método: habilidad para la organización y temporalización de las tareas, realizándolas de manera ordenada adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual
C1	Conocer el uso correcto oral y escrito de las lenguas oficiales como forma de expresión profesional en la industria audiovisual.
C11	Definir proyectos personales de creación innovadora que contribuyan al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o a su interpretación
C14	Conocer y aplicar los recursos, métodos y procedimientos empleados en la construcción y análisis de los relatos audiovisuales
C20	Escribir con fluidez guiones para los diferentes formatos audiovisuales
C23	Analizar e implementar estrategias de marketing para el desarrollo, distribución y consumo de productos audiovisuales y multimedia orientados al mercado.
D1	Comprender el significado y aplicación de la perspectiva de género en los distintos ámbitos de conocimiento y en la práctica profesional con el objetivo de alcanzar una sociedad más justa e igualitaria.

Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Conocer los estudios de creatividad y las investigaciones actuales.	A2	B1 B7	C14 C23	D1
Identificar juegos y fórmulas de creatividad para resolver problemas.	A2 A4	B1 B6 B7	C11 C14	D1
Conocer y aplicar técnicas creativas para la construcción y formulación de ideas. Identificar las características de las ideas creativas.	A2 A4	B1 B7 B8	C14 C20	
Describir y clasificar tendencias y formatos creativos en el ámbito audiovisual.	A2	B1 B8	C14 C20	

Análisis de propuestas para saber identificar los productos creativos y sus características.	A2	B1 B7 B8	C11 C14	
Demostrar capacidad para expresarse oralmente y por escrito en la presentación de ideas creativas.	A2 A4	B1 B7 B8	C11 C14 C20	D1
Demostrar capacidad para trabajar en grupo y resolver problemas para la presentación de resultados.	A2 A4	B1 B6 B7 B8	C1 C11 C14 C20 C23	D1
Capacidad para generar ideas y propuestas creativas ajustadas a las necesidades de las marcas.	A2 A4	B5 B6 B7	C1 C14 C20 C23	D1

Contenidos

Tema	
TEMA 1. LA CREATIVIDAD. ORIGEN Y PROCESOS	1.1. El origen de la creatividad como capacidad humana y como disciplina. 1.2. Autores y autoras de referencia. 1.3. Principales líneas y métodos creativos. 1.4. Habilidades creativas.
TEMA 2. PROCESOS DE INVESTIGACIÓN CREATIVA	2.1. El proceso de marketing: del briefing a la estrategia creativa. 2.2. La generación de ideas para el audiovisual: el guión audiovisual. 2.3. El proceso de conceptualización de las ideas: storyboards, maquetas, etc.
TEMA 3. FORMATOS Y TENDENCIAS CREATIVAS	3.1. Nuevos modos de desarrollo y consumo de medios audiovisuales. 3.2. De los formatos tradicionales a los nuevos formatos. 3.3. Hibridación de contenidos.
TEMA 4. NARRATIVA AUDIOVISUAL PUBLICITARIA	4.1. Formulación narrativa: construcción de personajes, actores y estilismo, elaboración de diálogos, arquitectura del tempo e espacio. 4.2. Recursos narrativos: imágenes auditivas y audiovisuales, identidad visual y sonora, la música, el uso creativo de las expresiones, sintaxis sonora y locución.. etc. 4.3. Procesos de producción.

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	20	10	30
Aprendizaje-servicio	10	20	30
Design Thinking	2	0	2
Trabajo tutelado	10	10	20
Estudio de casos	2	10	12
Proyecto	2	30	32
Examen de preguntas objetivas	2	10	12
Estudio de casos	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	Explicación de los conceptos teóricos y prácticos recogidos en el programa de la materia.
Aprendizaje-servicio	El alumnado desarrollará un proyecto publicitario para la Asociación de Mujeres Creativas reivindicando el papel de la mujer en el audiovisual en general y en la publicidad en particular. (Pendiente firma de convenio)
Design Thinking	Seminarios de desarrollo de ideas creativas.
Trabajo tutelado	Se realizarán seminarios de seguimiento de los proyectos que se elaborarán en la materia
Estudio de casos	Análisis y valoración de casos prácticos que permitirán el debate y la reflexión con el alumnado.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Lección magistral	Atención personalizada a través de las tutorías. https://calendly.com/emmatordesromay/titoria-presencial

Aprendizaje-servicio	Seguimiento directo de los proyectos en las sesiones prácticas de la materia. Atención personalizada a través de las tutorías. https://calendly.com/emmatordesromay/titoria-presencial
Trabajo tutelado	Seguimiento directo de los proyectos en las sesiones prácticas de la materia. Atención personalizada a través de las tutorías. https://calendly.com/emmatordesromay/titoria-presencial
Pruebas	Descripción
Proyecto	Seguimiento directo de los proyectos en las sesiones prácticas de la materia. Atención personalizada a través de las tutorías. https://calendly.com/emmatordesromay/titoria-presencial

Evaluación						
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Trabajo tutelado	Asistencia y aprovechamiento de las sesiones prácticas para el seguimiento de los proyectos de la asignatura. Se requiere un mínimo de asistencia para obtener un aprobado en este apartado (ver documento de evaluación de la asignatura)	20	A2 A4	B6 B8	C11	D1
Proyecto	Creación de piezas audiovisuales publicitarias según las instrucciones y las sesiones de formación desarrolladas en el aula.	40	A2 A4	B1 B5 B6 B7 B8	C1 C11 C14 C20 C23	D1
Examen de preguntas objetivas	Examen tipo test sobre los contenidos teóricos de la asignatura.	10		B1	C23	
Estudio de casos	Cuestionarios sobre los casos de estudio que se realizarán en las sesiones de clases teóricas.	30	A2 A4	B1 B5 B6 B7 B8	C1 C11 C14 C20 C23	D1

Otros comentarios sobre la Evaluación

NORMATIVA DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA - CURSO 2023-2024

La presente normativa se ajusta a lo establecido en el Reglamento sobre la evaluación, cualificación y la calidad de la docencia y del proceso de aprendizaje del estudiantado (Aprobado en el Claustro del 18 de abril de 2023) al que se refieren los artículos de esta normativa.

1. DE LA NATURALEZA DE LA MATERIA

1.1. La materia Creatividad Publicitaria y Audiovisual está incluida en el plan de estudios del Grado en Comunicación Audiovisual como una materia de carácter **OPTATIVO** en el itinerario □Publicidad Audiovisual□. (Ver Memoria do Grao)

1.2. Esta materia se imparte en régimen **PRESENCIAL** por lo que es deber de los estudiantes asistir a las sesiones docentes prácticas y teóricas en el horario establecido por el centro (Ver horarios) (Artículo 13).

1.3. La evaluación de la materia se realiza mediante el sistema de **EVALUACIÓN CONTINUA** (Artículo 20), siendo preciso realizar una renuncia expresa por parte del estudiante para realizar una evaluación global (Ver reglamento del centro).

2. DE LOS BAREMOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

2.1. EVALUACIÓN CONTINUA.

2.1.1. El sistema de **evaluación continua** de la materia se realiza atendiendo a tres factores:

a) Superar la **parte práctica**, con la realización de las actividades programadas.

b) Superar la **parte teórica**, mediante el sistema de evaluación continua.

c) **Asistencia** y participación del alumnado en las clases teóricas y prácticas.

2.1.2. Para superar la **parte práctica** deberán realizarse las actividades programadas en tiempo y forma y siempre bajo la supervisión docente. Dichas actividades deberán realizarse en grupo y se pondrán en marcha en las sesiones de talleres y seminarios. Estas actividades se valorarán sobre un máximo de 10 puntos y suponen un **40% de la evaluación de la materia**, subdividido en actividades diversas y teniendo en cuenta las siguientes consideraciones:

a) Cada una de las actividades da parte práctica será valorada con una **puntuación máxima** y tendrá asignada una **carga de horas prácticas** que le serán comunicadas al alumnado antes de realizar esta. De la misma manera se indicará un **plazo de entrega** que no podrá ser modificado en ninguna circunstancia.

b) Las actividades prácticas serán realizadas **preferentemente en equipo**, sin perjuicio, de que puedan realizarse actividades individuales de forma puntual. Todos los miembros del grupo de prácticas recibirán la misma cualificación, excepto en aquellos casos en los que un miembro del equipo se ausente de alguna sesión práctica sin causa justificada, lo que supondría la reducción de la cualificación de forma equivalente.

c) Todas las actividades prácticas se **realizarán en las sesiones prácticas** que están programadas en los horarios de docencia de la materia. Esto no evitará que, en algunos casos, los alumnos y alumnas tendrán que cumplimentar sus trabajos fuera del aula. En cualquier caso, será labor del docente intentar que los alumnos y alumnas saquen el máximo rendimiento de esas sesiones. Por su naturaleza, las actividades prácticas grupales no podrán ser repetidas ni cuando la ausencia sea por causa justificada (artículo 15 de la normativa da Universidade de Vigo). Siendo valoradas en estos casos con un aprobado (5 puntos) para los estudiantes que se encuentren en esta circunstancia.

2.1.3. Para superar la **parte teórica** los alumnos y alumnas deberán superar las actividades individuales y grupales de evaluación continua que se desarrollarán en el aula o fuera del aula según las indicaciones del docente. Además, deberán realizar un examen teórico escrito individual sobre los contenidos teóricos que se impartan al aula e que están recogidos en el programa. La parte teórica de la materia se valorará sobre un máximo de 10 puntos y supondrá un **40% de la evaluación de la materia**, teniendo en cuenta las siguientes consideraciones:

a) Las clases se desarrollarán mediante **sesiones magistrales participativas** que se combinarán con la realización de actividades individuales de refuerzo de los contenidos y evaluación del progreso de los estudiantes. El docente facilitará al inicio del curso una agenda de las actividades previstas.

b) Las actividades de evaluación continua de la parte teórica se realizarán prioritariamente en el aula, pudiendo ampliarse el plazo de entrega fuera del aula en casos concretos (por el volumen de la actividad o necesidades organizativas). La actividad sólo podrá realizarse fuera de la fecha prevista o fuera del aula cuando exista una ausencia justificada (artículo 15 de la normativa de la Universidad de Vigo) y siempre en un plazo no superior a dos semanas desde la celebración de la actividad. En el caso de actividades en grupo se aplicarán los mismos criterios que para la parte práctica de la asignatura (Ver apartado 2.1.2.c).

2.1.4. La asistencia a clase es obligatoria. Para obtener la máxima calificación en este apartado es necesario asistir al 100% de las clases. La calificación se reducirá en función de la falta de asistencia de forma exponencial aplicando la siguiente escala:

Tabla 1. Escala de calificación por asistencia. Creatividad Publicitaria Audiovisual. Curso 2023-2024.

Sesiones	Porcentaje de asistencia	Calificación
Menos de 16 sesiones	Menos de 50%	0 puntos
16-25 sesiones	51-75%	7 puntos
25-30 sesiones	76-90%	9 puntos
30-33 sesiones	91-100%	10 puntos

* Para el curso 2023-2024 se establecen un total de 11 sesiones teóricas de 2 horas (total 22 horas) y 12 sesiones prácticas de 2 horas (total 24 horas), restando 2 horas para la presentación de trabajos y la realización de el examen final. Para el cómputo de la evaluación se tendrán en cuenta 33 sesiones.

2.1.5. La evaluación final de la asignatura se realizará aplicando la siguiente distribución:

- a) Teoría. Puntuación Máximo 10 puntos/ Porcentaje de nota 40%
- b) Práctica. Puntuación máxima 10 puntos / Porcentaje de la nota 40%
- c) Asistencia. Puntuación Máxima 10 puntos / Porcentaje de la nota 20%

Es requisito indispensable obtener un mínimo de 5 puntos en cada una de las partes. No se aplicará una media con una puntuación inferior en cualquiera de las tres partes.

En el caso de que un alumno no supere las actividades de evaluación continua (mínimo de 5 puntos sobre 10), se aplicarán los siguientes criterios:

Tabla 2. Criterios del sistema evaluación continua Creatividad Publicitaria Audiovisual. Curso 2023-2024.

Elemento de Evaluación	Situación	Corrección de la calificación
Teoría	El alumno obtuvo menos de 5 puntos en las actividades de evaluación continua del aula.	El alumno deberá realizar el caso práctico en la convocatoria de junio.
Teoría	El alumno obtuvo menos de 5 puntos en el examen final de la asignatura	El alumno deberá repetir el examen teórico en la convocatoria de julio.
Teoría	El alumno obtuvo menos de 5 puntos en las actividades de evaluación continua y en el examen final de la asignatura.	El alumno deberá repetir el examen teórico y realizar el caso práctico en la convocatoria de julio.
Práctica	El alumno obtuvo menos de 5 puntos en el proyecto final de la asignatura.	El alumno deberá presentar un nuevo proyecto (individual) en la convocatoria de junio.
Asistencia	El alumno obtuvo menos de 5 puntos por cursar la asignatura.	El alumno deberá realizar el examen teórico de la evaluación global de la asignatura.

2.2. EVALUACIÓN GLOBAL.

2.2.1. El alumno deberá comunicar al profesor su renuncia expresa al sistema de evaluación continua en el plazo establecido por el centro al efecto, adjuntando el documento debidamente cumplimentado y firmado autorizado al efecto. Ningún otro sistema de comunicación es válido para hacer constar esta renuncia y se entiende que, de no tramitarse de esta forma, el alumno seguirá incluido en el sistema de evaluación continua de la asignatura.

2.2.2. El sistema de evaluación global de la asignatura se realiza en función de dos factores:

- a) Superar la parte práctica, mediante la realización de las actividades que confirmen los resultados esperados.
- b) Aprobar la parte teórica, mediante la realización del correspondiente examen final.

2.2.3. Para aprobar la parte práctica, el alumno que renuncie a la evaluación continua deberá presentar un proyecto audiovisual individual y realizar un análisis de contenido audiovisual (caso práctico) en la fecha del examen oficial. Las instrucciones y rúbrica correspondiente se facilitarán en un plazo máximo de un mes desde el inicio de las clases. Cada una

de las actividades tendrá un peso del 30% en la calificación final de la asignatura.

2.2.4. Para aprobar la parte teórica, el alumno que renuncie a la evaluación continua deberá realizar un examen teórico específico y presentar un trabajo académico en la fecha del examen oficial. Las instrucciones y rúbrica correspondiente se facilitarán en un plazo máximo de un mes desde el inicio de las clases. Cada una de las actividades tendrá un peso del 20% en la calificación final de la asignatura.

2.2.5. La evaluación final en el sistema de evaluación global se realizará aplicando la siguiente distribución:

a) Teoría. Puntuación Máximo 10 puntos / Porcentaje de la nota 60% / Dos actividades con 30%

b) Práctica. Puntuación máxima 10 puntos / Porcentaje de la nota 40% / Dos actividades con 20%

Es requisito indispensable obtener un mínimo de 5 puntos en cada una de las partes. No se aplicará una media con una puntuación inferior en alguna de las actividades.

En resumen, la evaluación general debe abordar los siguientes elementos:

Tabla 3. Criterios del sistema de evaluación global Creatividad Publicitaria Audiovisual. Curso 2023-2024.

Bloque	Actividad	Descripción	Porcentaje
Teoría	Examen teórico final de evaluación global.	Examen tipo test de 100 preguntas (1 hora)	20%
Teoría	Trabajo académico	Trabajo académico escrito sobre uno de los contenidos teóricos de la asignatura.	20%
Práctica	Proyecto audiovisual	Desarrollo de piezas audiovisuales según instrucciones y rúbricas específicas	30%
Práctica	Caso práctico final de evaluación global	Redacción de un análisis crítico de una campaña publicitaria audiovisual (30 min)	30%

2.2.6. Las pruebas de evaluación global se realizarán con el siguiente calendario de trabajo:

1. Examen teórico final. En la misma fecha y hora del examen de la convocatoria ordinaria según el calendario oficial aprobado por el centro.
2. Trabajo académico. Deberá presentarse a través de la plataforma Moovi antes de la fecha y hora de inicio del examen de la convocatoria ordinaria.
3. Proyecto audiovisual. Deberá presentarse a través de la plataforma Moovi antes de la fecha y hora de inicio del examen de la convocatoria ordinaria.
4. Estudio de caso. Tendrá lugar una vez finalizado el examen teórico de la asignatura.

3. DEL CONTROL DE ASISTENCIA

3.1. En todas las sesiones prácticas y de seminario se tomará nota de los asistentes. En las clases de teoría, estas comprobaciones se pueden hacer aleatoriamente.

3.2. Solo se podrán justificar las ausencias que cumplan con lo dispuesto en el artículo 15 del Reglamento sobre evaluación, calificación y calidad de la enseñanza y del proceso de aprendizaje de los alumnos (Aprobado en clausura el 18 de abril de 2023).

3.3. El justificante de asistencia deberá presentarse por escrito en un plazo máximo de 2 semanas desde que se produjo la ausencia para permitir la correcta gestión de la documentación de la asignatura. En ese mismo plazo, deberá acordarse la

posible recuperación de las actividades no realizadas de acuerdo con los criterios descritos en este reglamento. Las actividades no podrán ser reprogramadas más allá de ese período.

3.4. Las ausencias reiteradas no suponen, en ningún caso, el cambio de evaluación continua a evaluación global. Este cambio sólo podrá realizarse mediante renuncia expresa en el plazo y proceso que establezca el centro.

4. DE LA CONVOCATORIA DE JULIO-2ª OPORTUNIDAD / EXTRAORDINARIA

4.1. El sistema de evaluación de la convocatoria de julio-2ª Convocatoria y convocatoria extraordinaria (inmediatamente después de la primera convocatoria) es exactamente el mismo que el de la convocatoria ordinaria (artículo 23), es decir, se aplican los baremos recogidos en el apartado 2. Se considera requisito indispensable la obtención de un mínimo de 5 puntos en cada una de las partes. No se aplicará la media con una puntuación inferior en alguna de las partes.

4.2. Se observan las siguientes peculiaridades.

a) En la convocatoria de 2ª oportunidad de evaluación continua, las pruebas son las siguientes:

- (1) Examen teórico. El mismo examen que en la convocatoria ordinaria.
- (2) Actividades en el aula. Respuestas a cuestionarios resumen de los realizados en el aula.
- (3) Proyecto audiovisual. Se deberá presentar un proyecto audiovisual similar al de la convocatoria ordinaria, pero desarrollado individualmente.
- (4) Actividades prácticas. Redacción de un caso práctico de análisis de contenidos publicitarios audiovisuales.

b) En la convocatoria de 2ª oportunidad de evaluación global, las pruebas son las siguientes:

- (1) Examen teórico. Examen específico de todo el contenido de la materia.
- (2) Trabajo académico. Trabajo académico sobre el contenido de la materia.
- (3) Proyecto audiovisual. Se deberá presentar un proyecto audiovisual similar al de la convocatoria ordinaria, pero desarrollado individualmente.
- (4) Actividades prácticas. Redacción de un caso práctico de análisis de contenidos publicitarios audiovisuales.

c) De acuerdo con los contenidos superados en primera convocatoria, el alumno deberá realizar las tareas y actividades correspondientes, tal y como se resume en la siguiente tabla (Ö=prueba superada):

Tabla 4. Criterios de evaluación 2ª oportunidad. Creatividad Publicitaria Audiovisual. Curso 2023-2024.

Evaluación continua				
Examen teórico (1)	Actividades de aula (2)	Proyecto audiovisual (3)	Actividades prácticas (4)	2ª oportunidad
Ö				2, 3, 4
Ö	Ö			3, 4
Ö	Ö	Ö		4
	Ö	Ö	Ö	1
		Ö	Ö	1, 2
			Ö	1, 2, 3
				1, 2, 3, 4
Evaluación global				
Examen teórico (1)	Trabajo académico (2)	Proyecto audiovisual (3)	Caso práctico (4)	2ª oportunidad
Ö				1, 2, 3, 4
Ö	Ö			1, 2, 3, 4
Ö	Ö	Ö		1, 2, 3, 4
	Ö	Ö	Ö	1, 2, 3, 4
		Ö	Ö	1, 2, 3, 4
			Ö	1, 2, 3, 4
				1, 2, 3, 4

4.3. Las particularidades recogidas en el apartado anterior no pueden modificarse BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA y se basan en los siguientes criterios básicos:

a) Las notas de la evaluación continua sólo son válidas para las convocatorias del curso académico (ordinaria, 2ª convocatoria y extraordinaria inmediata). En el curso posterior, será necesario completar todos los elementos de evaluación.

b) Las notas de la evaluación global, por su propia naturaleza y de acuerdo con el Reglamento de la Universidad de Vigo, son "una alternativa dentro de la misma oportunidad de evaluación, subsiste la disposición del estudiante que renuncia a la evaluación" (artículo 19, apartado 3), únicamente serán válidos para cada convocatoria, por lo que será necesario superar todos los elementos de evaluación en cada oportunidad.

c) En todo caso, se garantiza el derecho del estudiante a optar por el título superior (artículo 19. inciso 6).

5. DE LA COLABORACIÓN DOCENTES / ESTUDIANTES

5.1. Existe un sistema de reserva de tutorías a través del siguiente enlace:

<https://calendly.com/emmatordesromay/tutoria-presencial>. En las sesiones de tutoría (sólo presenciales) se resolverán dudas sobre los aspectos teóricos y prácticos de la materia, pero no se podrán facilitar apuntes ni impartir clases teóricas completas (artículo 16).

5.2. La información sobre las pruebas de evaluación, su formato, extensión, rúbrica de evaluación y canales de entrega se detallará a través de la plataforma Moovi. Es responsabilidad del alumno estar atento a la información subida y recoger el material específico y complementario que sea necesario para la superación de la asignatura, teniendo en cuenta que no se proporcionarán notas escritas sino material de apoyo para las sesiones teóricas y prácticas, así como como bibliografía específica y complementaria

5.3. El profesor no enviará materiales de trabajo de forma individual ni enviará correos electrónicos de aviso (respetando las limitaciones establecidas por la normativa de tratamiento de datos personales) por lo que es responsabilidad del alumno activar las alertas correspondientes para que pueda disponer de los avisos y notificaciones que sólo ser enviado desde la plataforma Moovi.

Esta normativa es aplicable a todos los alumnos matriculados en esta materia SIN EXCEPCIÓN

Emma Torres Romay, xullo de 2023

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Obradors Barba, Matilde, **Creatividad y generación de ideas. Estudio de la práctica creativa en cine y publicidad**, 978-84-490-2446-7, Universidad Autónoma de Barcelona, 2007

Carvajal Saénz, Alejandro, **La realización audiovisual publicitaria**, 978-84-16658-84-8, 2016, Punto Rojo Libros, 2016

Navarro Gutiérrez, Carlos, **Creatividad publicitaria eficaz**, 978-84-15986-56-0, ESIC Editorial, 2014

Muela Molina, Clara, **Manual de Estrategias creativas en publicidad**, 978-84-36839-75-3, 2018, Ediciones Pirámide, 2018

Bibliografía Complementaria

Albalad Aiguabella, José María; Bustos Salinas, Lorena; Muñiz Zúñiga, Viviana (Coords.), **Nuevos lenguajes de lo audiovisual**, 978-84-17341-99-2, Gedisa Editorial, 2019

Barahona Navarro, Nuria, **Creatividad publicitaria ¿cómo juzgarla?**, 978-84-91165-41-5, Editorial UOC, 2017

Medina, Agustín, **Introducción a la publicidad**, 978-84.36833-39-3, Ediciones Pirámide, 2019

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

Estrategias publicitarias para productos audiovisuales/P04G071V01304

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Guion audiovisual/P04G071V01209

Teoría y técnica del montaje/P04G071V01204

Realización audiovisual/P04G071V01303

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Comunicación: Comunicación escrita/P04G071V01104

DATOS IDENTIFICATIVOS**Guión, produción e realización de ficción**

Asignatura	Guión, produción e realización de ficción			
Código	P04G071V01308			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	12	OB	3	2c
Lengua Impartición	Castelán Galego			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Pérez Feijoo, Paulino Emilio			
Profesorado	Pérez Feijoo, Paulino Emilio			
Correo-e	paulipe@uvigo.es			
Web				
Descrición general	Estudo e capacitación nas técnicas de creación e difusión de proxectos de produción e realización de programas de ficción televisiva. Técnica, expresión e linguaxe audiovisual aplicado á realización de programas de ficción. Análise da linguaxe, da estrutura das mensaxes e das funcións *comunicativas dos xéneros de ficción narrativa. Análise e práctica da expresión dialogada e a súa aplicación nos guións de ficción Técnicas e procesos de elaboración dun guión a través dos diferentes formatos de produción de ficción. *Deseño da iluminación e o son para producións de ficción Produción, realización, *posproducción e distribución de produtos de ficción.			

Resultados de Formación e Aprendizaxe

Código	
A1	Que os estudantes demostrasen posuír e comprender coñecementos nunha área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e adóitase atopar a un nivel que, aínda que se apoia en libros de texto avanzados, inclúe tamén algúns aspectos que implican coñecementos procedentes da vangarda do seu campo de estudo
A2	Que os estudantes saiban aplicar os seus coñecementos ao seu traballo ou vocación dunha forma profesional e posúan as competencias que adoitan demostrarse por medio da elaboración e defensa de argumentos e a resolución de problemas dentro da súa área de estudo
A4	Que os estudantes poidan transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado
A5	Que os estudantes desenvolvesen aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía
B1	Coñecer as características esenciais da comunicación, os seus elementos e os seus resultados.
B3	Aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe aos diferentes soportes audiovisuais, a partir do coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe.
B4	Expoñer os resultados dos traballos académicos de maneira escrita, oral ou por medios audiovisuais ou informáticos de acordo aos canons das disciplinas da comunicación.
B5	Coñecer os valores constitucionais, principios éticos e normas deontolóxicas aplicables á comunicación audiovisual, en especial as relativas á igualdade de homes e mulleres, á non discriminación de persoas con discapacidade e ao uso non sexista da imaxe feminina nos medios de comunicación de masas.
B6	Traballar en equipo e comunicar as propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio.
B7	Asumir riscos expresivos e temáticos, aplicar solucións e puntos de vista persoais no desenvolvemento dos proxectos
B8	Orde e método: habilidade para a organización e temporalización das tarefas, realizándoas de maneira ordenada adoptando con lóxica as decisións prioritarias nos diferentes procesos de produción audiovisual
B9	Sensibilidade, respecto e necesidade de conservación do patrimonio lingüístico, audiovisual e cultural de Galicia
C1	Coñecer o uso correcto oral e escrito das linguas oficiais como forma de expresión profesional na industria audiovisual.
C3	Coñecer os procesos e técnicas implicadas na dirección e xestión de empresas audiovisuais.
C5	Analizar e implementar estratexias de distribución e difusión de contidos audiovisuais e a súa influencia no proceso de produción
C8	Recrear o ambiente sonoro dunha produción audiovisual
C10	Deseñar a posta en escena, iluminación e dirección de actores dunha produción audiovisual.
C11	Definir proxectos persoais de creación innovadora que contribúan ao coñecemento ou desenvolvemento das linguaxes audiovisuais ou á súa interpretación
C13	Conocer la historia y evolución del lenguaje y géneros audiovisuales a través de sus propuestas estéticas e industriales.
C14	Coñecer e aplicar os recursos, métodos e procedementos empregados na construción e análise dos relatos audiovisuais

C16	Coñecer e aplicar as tecnoloxías audiovisuais (fotografía, cinema, radio, televisión e multimedia) en función das súas capacidades expresivas.
C18	Capacidade para levar a cabo a gravación, composición, edición e postproducción de produtos audiovisuais.
C20	Escribir con fluidez guións para os diferentes formatos audiovisuais
C21	Coñecer e aplicar as técnicas e procesos de produción e realización audiovisual nos formatos e soportes contemporáneos.
D1	Comprender o significado e aplicación da perspectiva de xénero nos distintos ámbitos de coñecemento e na práctica profesional co obxectivo de alcanzar unha sociedade máis xusta e igualitaria.
D2	Comunicar por oral e por escrito na lingua galega.
D3	Sustentabilidade e compromiso ambiental. Uso equitativo, responsable e eficiente dos recursos.
D4	Adaptarse aos cambios tecnolóxicos, empresariais ou organigramas laborais

Resultados previstos na materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje			
1 - Desenvolver as diferentes rutinas produtivas asociadas á fase de preproducción dun relato de ficción audiovisual C21	A1	B1	C1	D1
	A2	B3	C3	D2
2 - Desenvolver estratexias adecuadas a cada proxecto de ficción no que se refire a xestión dos recursos técnicos e humanos involucrados no relato audiovisual. C3 C21	A4	B4	C5	D3
	A5	B5	C8	D4
3 - Xestionar e calcular as partidas orzamentarias asociadas a unha produción de ficción. C21		B6	C10	
4 - Aplicar criterios narrativos e estéticos á utilización da cámara dende o punto de vista do uso da linguaxe fotográfica ao servizo da historia. C13 C19		B7	C11	
		B8	C13	
5 - Interpretar dende o punto de vista narrativo un espazo sonoro e propor unha identidade sonora para guións orixinais C19 C21		B9	C14	
			C16	
6 - Construír identidades visuais a través da iluminación e a posta en escena para relatos audiovisuais de ficción C13			C18	
			C20	
7 - Coñecer e aplicar os procesos técnicos e creativos asociados á realización de ficción en estudio e en exteriores C13 C19			C21	
8 - Escribir e desenvolver con fluidez guións de ficción de curta duración con e sen diálogos. C23				
9 - Desenvolver a capacidade de traballo en equipo, imprescindible nas producións de ficción C2				
10 - Producir, realizar e facer montaxes multi-cámara e monocámara. C21				
11 - Fomentar o respecto, a través da análise de relatos audiovisuais, cara aos dereitos fundamentais das persoas C4 C3 C4				
12 - Analizar os mecanismos fundamentais de construción, tanto de tramas como de personaxes asociados a pezas de ficción. C21				

Contidos

Tema	
1. Introducción á ficción audiovisual.	Definición Formatos de ficción
2. O guión de ficción	A idea As persoaxes Arco argumental e mapa de tramas A biblia de persoaxes O guión literario O pitching de presentación
3. O equipo de produción en ficción.	Os recursos humanos A figura do produtor Produción executiva Dirección de produción O produtor Axudante de produción Auxiliar de produción O dossier de produción
4. O equipo de dirección en ficción	As funcións do director Os axudantes de dirección A dirección de fotografía A iluminación do plano. O traballo de cámara O deseño sonoro A dirección escénica A dirección artística

5. A preproducción	Da idea ao guiión técnico Os desgloses de guiión O plan de rodaxe Elaboración do plan de traballo O presupuesto e a financiación Localizacións, permisos, casting e ensaios
6. O proceso da rodaxe	O labor de produción en rodaxe Xestión do personal técnico Supervisión da rodaxe O labor de dirección na rodaxe A planificación Toma de decisións Dirección de actores Dirección de fotografía O son
7. A posproducción	A montaxe de vídeo e audio O director na montaxe O produtor na montaxe Posproducción de audio vídeo Conformado e exportación final. Formatos
8. A comercialización e distribución	Dossieres de produción e venda Pitching e package Festivais e plataformas
9. Desenvolvemento práctico de secuencias	Planificación e rodaxe dunha secuencia multicámara en plató Planificación e rodaxe dunha secuencia multicámara en exteriores Planificación e rodaxe dunha secuencia monocámara Planificación e rodaxe dun plano secuencia Planificación e rodaxe da recreación dunha secuencia
10. Proxecto final.	Guionización, produción e realización dunha curtametraxe. Guionización, produción e realización dun microrrelato.

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección maxistral	30	0	30
Prácticas de laboratorio	90	30	120
Presentación	20	0	20
Aprendizaxe baseado en proxectos	60	60	120
Presentación	5	0	5
Presentación	5	0	5

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Lección maxistral	Clases teóricas sobre os coñecementos básicos que debe adquirir o alumnado para o desenvolvemento de guiións e a realización e produción de ficción.
Prácticas de laboratorio	O alumnado desenvolverá en equipos de traballo todo o material necesario para a produción de proxectos de ficción: planificación da produción e da realización, iluminación, son, decorados e atrezzo, ensaios de actores, posta en esca... A asistencia ás prácticas será obrigatoria.
Presentación	O alumnado exporá na aula os traballos realizados para o desenvolvemento dos seus proxectos de ficción, que serán correxidos atendendo a cada un dos temas que compoñen a materia.
Aprendizaxe baseado en proxectos	O alumnado, en equipos de traballo e de maneira individual, planificará e desenvolverá os diferentes proxectos que forman parte da materia e que o preparan para a elaboración do proxecto final: a realización dunha curtametraxe de ficción e dun microrrelato de ficción.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Prácticas de laboratorio	No sistema de traballo analizarase a progresión do alumno na realización da documentación implicada no proceso de produción no laboratorio, e a súa actuación no propio laboratorio no momento de gravación das pezas audiovisuais, atendendo á planificación. Valorase a súa habilidade para enfocar e solucionar imprevistos e problemas técnicos no laboratorio.
Aprendizaxe baseado en proxectos	No sistema de traballo analizarase a progresión do alumnado na habilidade de acadar os obxectivos previstos na planificación, cos recursos facilitados e as ferramentas desenvolvidas durante o curso, baseado nun ámbito conceptual e práctico na evolución dos proxectos finais a presentar.

Avaliación		
	Descrición	Calificación Resultados de Formación y Aprendizaje
Prácticas de laboratorio	Se avaliará a participación, a actitude, o traballo en equipo, así como a evolución e resolución das súas prácticas de laboratorio que o preparan para o desenvolvemento do proxecto práctico final.	20
Presentación	Se avaliará a CURTAMETRAXE presentada tendo en conta a progresión do alumnado no desenvolvemento do seu proxecto final. Se avaliará a calidade da peza audiovisual presentada, a participación, a actitude, o traballo en equipo, así como a evolución e a capacidade de resolución de problemas para acadar os obxectivos finais da materia.	40
Presentación	Se avaliará o MICRORRELATO presentado tendo en conta a progresión do alumnado no desenvolvemento do seu proxecto final. Se avaliará a calidade da peza audiovisual presentada, a participación, a actitude, o traballo en equipo, así como a evolución e a capacidade de resolución de problemas para acadar os obxectivos finais da materia.	40

Otros comentarios sobre la Evaluación

AVALIACIÓN CONTÍNUA: o modelo de avaliación por defecto da materia será a Avaliación Contínua, consistente en tres prácticas principais de carácter obrigatorio. Mediante o traballo en equipos o alumnado deberá realizar unha serie de **Prácticas de Laboratorio** que o habilitarán para o desenvolvemento das dúas prácticas finais. Nestas prácticas de laboratorio se avaliará cun 20% sobre a nota final a participación, a actitude e o traballo do alumnado.

Durante o curso o alumnado, divido en equipos de traballo, desenvolverá o guión e a produción dunha **Curta de ficción**, cunha duración máxima de 10 minutos, e un **Microrrelato de ficción**, cunha duración máxima de 3,30 minutos. Ambas obras serán presentadas na data que se estableza no calendario de produción de tal xeito que haxa tempo para a súa posprodución de audio e vídeo. A presentación será realizada ao final do curso ante o equipo docente e terá unha valoración cada unha das obras do 40% sobre a nota final da materia. Para superar a materia o alumnado deberá acadar a metade da porcentaxe en cada unha das partes.

AVALIACIÓN GLOBAL: o alumnado que teña escollido o modelo de Avaliación Global deberá superar as seguintes probas. A asistencia ás clases non será obrigatoria.

Proba 1: O alumnado deberá presentar de xeito individual na data oficial do exame final da materia, un dossier de produción dunha curtametraxe de ficción cunha duración máxima de 6 minutos. Neste dossier se desenvolverá o guión literario e técnico da obra, así como os desgloses, localizacións, plan de rodaxe... necesarios para a produción da curta. Esta proba terá unha valoración dun 20% sobre a nota final.

Proba 2: Na data oficial do exame final da materia, o alumnado que opte por esta modalidade, deberá presentar a curtametraxe onde teña desenvolvido de xeito individual a produción, a dirección e a posprodución da obra presentada no dossier de produción. A obra será correxida polo equipo docente e alumnado deberá facer as correccións suxeridas para o seu visionado xunto co resto de curtas elaboradas no curso. Esta proba terá unha valoración dun 40% sobre a nota final.

Proba 3: o alumnado que opte por esta modalidade, deberá realizar, na data oficial, un exame teórico do tipo desenvolvemento de preguntas sobre os contidos do temario da materia recollidos nesta Guía docente. Esta proba terá unha valoración dun 40% sobre a nota final.

Para superar a materia o alumnado deberá acadar a metade da porcentaxe en cada unha das probas.

O alumnado que se acolla a esta modalidade deberá renunciar ao sistema de Avaliación Contínua no prazo que estableza o centro e mediante o documento habilitado para tal fin.

Segunda Oportunidade. No caso de no ter acadado a metade da porcentaxe en cada unha das probas ou prácticas, o alumnado poderá presentarse a unha segunda oportunidade no mes de xullo, na que desenvolverá e presentará de novo a parte non superada según as consideracións feitas polo equipo docente.

Consideracións sobre a avaliación das curtas.

Na presentación do proxecto práctico de realización dunha CURTAMETRAXE e un MICRORRELATO se valorará:

A valoración xeral do proxecto.

O desenvolvemento do guión.

A dirección de actores.

O desenvolvemento da produción.

As localizacións

A dirección de arte e vestiario.

A dirección de fotografía.

O traballo de cámara.

A adecuación e calidade do son.

A montaxe e posprodución.

A presentación final do proxecto.

Bibliografía. Fontes 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, 2000

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

RABIGER, Michael, **Dirección de Cine y Video**, IORTV, 2005

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

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

CARRASCO Jorge, **Cine y televisión digital**, UBe, 2010

JOVER RUÍZ Fernando, **Control de la iluminación y dirección de fotografía**, Altaria, 2016

LUMET Sidney, **Así se hacen las películas**, Rialp, 1999

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

Bibliografía Complementaria

Recomendacións

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Dirección artística/P04G071V01305

Dirección escénica/P04G071V01312

Estratexias publicitarias para produtos audiovisuais/P04G071V01304

Posprodución I/P04G071V01302

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Comunicación: Tecnoloxía dos medios audiovisuais/P04G071V01108

Teoría e técnica cinematográfica/P04G071V01109

Dirección de fotografía/P04G071V01205

Expresión sonora/P04G071V01208

Guión audiovisual/P04G071V01209

Narrativa audiovisual/P04G071V01207

Teoría e técnica da montaxe/P04G071V01204

Realización audiovisual/P04G071V01303

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Guión y diseño transmedia				
Asignatura	Guión y diseño transmedia			
Código	P04G071V01309			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptor	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	3	2c
Lengua	#EnglishFriendly			
Impartición	Castellano			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Legerén Lago, Beatriz			
Profesorado	Legerén Lago, Beatriz			
Correo-e	blegeren@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Como creadores ya no sólo podemos pensar en un medio, sino que debemos pensar en su relación con el ecosistema de los medios, reflejando todo el potencial creativo en escenarios que se pueden basar no sólo en visiones multimedia, intermedia o crossmedia, mientras avanzan hacia una base que potencie el transmedia. Con independencia del futuro ecosistema en el que nuestras creaciones se desarrollen, hoy en día es necesario pensar la producción narrativa más en términos de universo ficcional y menos en términos de historia cerrada. Puesto que, existe una gran cantidad de posibilidades técnicas, medios y canales de media, que posibilitan y exigen la continuidad, extensión, adaptación y extrapolación de esa historia. (Legerén, B, 2019)			

Resultados de Formación y Aprendizaje

Código	
A3	Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
A4	Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
A5	Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
B2	Conocer la realidad político-social del mundo en la era de la comunicación global.
B3	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.
C1	Conocer el uso correcto oral y escrito de las lenguas oficiales como forma de expresión profesional en la industria audiovisual.
C11	Definir proyectos personales de creación innovadora que contribuyan al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o a su interpretación
C20	Escribir con fluidez guiones para los diferentes formatos audiovisuales
C22	Conocer y aplicar las técnicas para el diseño y desarrollo de proyectos multimedia interactivos
D1	Comprender el significado y aplicación de la perspectiva de género en los distintos ámbitos de conocimiento y en la práctica profesional con el objetivo de alcanzar una sociedad más justa e igualitaria.
D3	Sostenibilidad y compromiso ambiental. Uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.
D4	Adaptarse a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales

Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Nueva	A5		C1	
Nueva		B2 B3	C20	
Nueva	A4		C11	D4
Nueva			C22	D1
Nueva	A3	B2		D3

Contenidos

Tema	
Creación de Narrativas con nuevos medios	Identificar la base de la comunicación narrativa y las diferencias entre narrativa convencional y la interactiva
Nuevas plataformas y medios.	Nuevas narrativas.
Transmedia Storytelling	Personaje Tiempo Mundo

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	15	5	20
Trabajo tutelado	21	22	43
Presentación	4	8	12
Proyecto	0	50	50
Observación sistemática	4	0	4
Examen de preguntas objetivas	1	20	21

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

Metodologías

	Descripción
Lección magistral	El docente explicará los contenidos de la materia *según el temario propuesto. El estudiante deberá preparar contenidos a *sugerencia del docente para un mejor seguimiento de las clases.
Trabajo tutelado	El estudiante deberá trabajar en un proyecto *transmedia *organico que deberá contener por lo menos tres *storylines diferentes.
Presentación	Los alumnos deberán presentar en clase los resultados de los distintos trabajos que les vaya encargando el profesor

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Lección magistral	O docente estará a disposición de los alumnos en las horas de tutorías correspondientes.
Trabajo tutelado	El docente actuara como productor ejecutivo de los proyectos que diseñen y desarrollen los alumnos.

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Proyecto	(*)O alumno traballara en equipo e deberán presentar un proxecto transmedia organico como parte do aprendizaxe da material	40	A4	B3	C11 C20 C22	
Observación sistemática	(*)Os alumnos realizan de forma periódica en grupo, prácticas sinxelas sobre o coñecemento que van adquirindo.	20				D1 D4
Examen de preguntas objetivas	(*)Para avaliar os coñecementos teórico practivos os aluno poderan optar por facer unha proba de preguntas obxectivas o un traballo de investigación sobre algún aspecto da materia.	40	A3 A5	B2	C1	D3

Otros comentarios sobre la Evaluación

Los alumnos optarán a dos formas de evaluación: evaluación continua y evaluación global:

Los alumnos deberán comunicar al profesor su renuncia expresa al sistema de evaluación continua en el plazo establecido por el centro al efecto, junto con el documento debidamente cumplimentado y firmado autorizado al efecto.

1- Evaluación continua. Se aplicarán los porcentajes y conceptos anteriores (Examen, Observación Sistemática y Proyecto), con las siguientes consideraciones: La asistencia a clases no será obligatoria y no se puntuará en la nota final. Ahora bien, ya que se puntúa la realización/presentación de las prácticas (observación sistemática), si un alumno no acude a la clase práctica a defenderla, y la la práctica no es correcta, perderá la calificación.

En la segunda convocatoria (julio) se aplicarán los mismos criterios de calificación, aunque no se reevaluarán las prácticas (Observación Sistemática) y el Proyecto, manteniéndose la calificación de la primera edición. El alumno deberá mejorar su calificación mediante un examen y/o un proyecto individual.

2. Evaluación global - De acuerdo con lo establecido en el Estatuto del Estudiante de la Universidad de Vigo, el alumno que no opte por la modalidad de evaluación continua tendrá derecho a una prueba global en las fechas que determine la Facultad. Será una prueba única y se calificará entre 0 y 10, al igual que en la evaluación continua.

La prueba de evaluación global se realizará en la fecha y hora previstas por el centro en el calendario oficial de exámenes. El alumno deberá superar todas y cada una de las pruebas de evaluación previstas a continuación, obteniendo una calificación mínima de 5 puntos en cada una de ellas.

Esta modalidad constará de una parte teórica (40% de la nota), y dos trabajos prácticos (40% de la nota), y exposición de los mismos (20%).

1. La parte teórica incluirá las mismas preguntas cortas que en la modalidad de evaluación continua (20% de la nota) y otra parte del desarrollo de un tema del programa (20% de la nota).
2. La parte práctica consistirá en el diseño de un proyecto orgánico transmedia. (40%). que deberá entregarse el día de la prueba teórica.
3. Se debe hacer una presentación oral del proyecto. (20%). Será después del examen teórico.

En la segunda convocatoria (julio) se aplicarán los mismos criterios de calificación.

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Bryan, Alexander, **The new digital storytelling**, Praeger, 2017

Pérez Cruz, María Lourdes, **El mito del héroe en la narrativa interactiva contemporánea**,

Kallay, Jasmina, **Cyber-Aristotle: Towards a poetics for interactive screenwriting**, 2010

Bolin, Goran, **Media Technologies, Transmedia Storytelling and Commodification**, 2007

Scolari, Carlos Alberto, **Cuando todos los medios cuenta**, Deusto, 2013

Legerén Lago, Beatriz, **Innovation, Transmedia and Neuroscience in Television**, Springer, 2019

Crespo Pereira, Verónica, **El uso de la neurociencia en el diseño de contenidos transmedia en los canales de televisión públicos de Europa : videojuegos y social TV**, Edmetic, 2018

Bernardo, Nuno, **Transmedia 2.0 : how to create an entertainment brand using a transmedial approach to storytelling**, beActive Books, 2014

Bernardo, Nuno, **The producer's guide to transmedia : how to develop, fund, produce and distribute compelling stories across multiple platforms**, beActive Books, 2011

Rosendo Sánchez, N, **Mundos transmediales: revisión conceptual y perspectivas teóricas del arte de crear mundos**, Icono14, 2016

Legerén Lago, Beatriz, **Diseño de Mundos-Historia (Storyworld Design)**, Icono14, 2019

Bibliografía Complementaria

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Creatividad publicitaria audiovisual/P04G071V01307

Estrategias publicitarias para productos audiovisuales/P04G071V01304

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Comunicación: Comunicación escrita/P04G071V01104

Diseño y desarrollo de productos interactivos/P04G071V01210

Guion audiovisual/P04G071V01209

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Programación para productos audiovisuales				
Asignatura	Programación para productos audiovisuales			
Código	P04G071V01310			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptor	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	3	1c
Lengua Impartición	Castellano Gallego			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	López Fernández, José Manuel			
Profesorado	López Fernández, José Manuel			
Correo-e	josemlopez@uvigo.es			
Web				
Descripción general	<p>El objetivo principal de esta asignatura es aproximar al alumnado a la programación audiovisual en el contexto de la industria española actual. El aumento exponencial de las opciones de consumo audiovisual hace especialmente relevante el conocimiento global de las diversas relaciones que se establecen entre el espectador-consumidor, la obra audiovisual (televisiva o cinematográfica) y los medios o canales en los que esta puede llegar a emitirse. Se buscará, por lo tanto, que el alumnado distinga una obra audiovisual de otra en función de su formato, su público-objetivo y las posibles estrategias de programación para llegar a ese público.</p> <p>Para ello, será necesario conocer y orientarse por el multiforme, cambiante y veloz flujo audiovisual contemporáneo donde conviven la paleotelevisión (cadenas públicas), la neotelevisión (cadenas privadas, temáticas) y la postelevisión (plataformas) con la distribución cinematográfica tanto en salas tradicionales como en plataformas (que pueden ser propietarias o generalistas). Será necesario también comprender la evolución del medio televisivo y su contexto actual, en el que hemos pasado de tener dos canales de televisión, a una inabarcable oferta multicanal y multisorte, caracterizada, además, por un consumo personalizado y no lineal (on demand). Todo ello sin perder de vista el amplísimo panorama de eventos y contenedores cinematográficos (festivales, filmotecas, plataformas, ciclos en museos, etc.) y las dinámicas actuales de la tradicional exhibición en salas.</p> <p>En definitiva, esta materia buscará [sobre todo] dar las herramientas necesarias para formar la mirada "curatorial" del programador: es decir, distinguir y reconocer los criterios estéticos que, como programadores, nos permitirán elegir y ordenar el ingente flujo de contenidos audiovisuales que circulan a nuestro alrededor para hacerlo llegar al mayor número de público posible.</p>			

Resultados de Formación y Aprendizaje

Código	Descripción
B1	Conocer las características esenciales de la comunicación, sus elementos y sus resultados.
B2	Conocer la realidad político-social del mundo en la era de la comunicación global.
B4	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.
C11	Definir proyectos personales de creación innovadora que contribuyan al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o a su interpretación
D1	Comprender el significado y aplicación de la perspectiva de género en los distintos ámbitos de conocimiento y en la práctica profesional con el objetivo de alcanzar una sociedad más justa e igualitaria.

Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje		
1 - Aplicar estrategias de comunicación persuasiva en los mercados audiovisuales para la promoción de canales.	B1		
2 - Distinción de técnicas comerciales, de promoción, venta y distribución de producciones audiovisuales en televisión.	B1	C11	D1
3 - Identificar los procesos y técnicas implicadas en la dirección y gestión de empresas televisivas en lo que respecta a producción, distribución y exhibición así como interpretar datos estadísticos vinculados a la medición de audiencias e investigaciones de mercado en el ámbito de la televisión.	B1 B2	C11	D1
4- Analizar las estructuras, contenidos y estilos de la programación televisiva	B1 B2	C11	
5 - Exponer de forma adecuada los resultados de una investigación de manera oral o por medios audiovisuales o informáticos, conforme a los cánones de las disciplinas de la comunicación.	B4		

6 - Capacidad de trabajo en equipo y de comunicación de las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio, así como capacidad para integrarse en un proyecto común destinado a la obtención de resultados B4

7 - Organizar y programar tareas, realizándolas de manera ordenada adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual. B1 D1

Contenidos

Tema	
BLOQUE 1: INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN AUDIOVISUAL	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/>Concepto: ¿qué es la programación audiovisual? <input type="checkbox"/>Finalidad: ¿para qué sirve la programación audiovisual? <input type="checkbox"/>Evolución: paleotelevisión, neotelevisión, postelevisión
BLOQUE 2. LA PROGRAMACIÓN TELEVISIVA	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/>Programación en televisión: parrillas y franjas horarias <input type="checkbox"/>El departamento de programación: estructura y funciones <input type="checkbox"/>Fidelización vertical y horizontal <input type="checkbox"/>Programación generalista, temática, VOD...
BLOQUE 3: LA PROGRAMACIÓN CINEMATOGRAFICA	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/>Historia y especificidades de la programación cinematográfica <input type="checkbox"/>Programación de contenedores, ciclos y eventos cinematográficos (festivales, filmotecas, museos, etc.) <input type="checkbox"/>La programación de cine en televisión. ¿Del prime time a ser un formato más?
BLOQUE 4. IDENTIDAD E IMAGEN DE MARCA	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/>Filosofía, línea editorial e imagen de marca <input type="checkbox"/>Contexto productivo de la programación audiovisual <input type="checkbox"/>Los procesos de producción y programación en la industria audiovisual española <input type="checkbox"/>Las cadenas y plataformas como productoras de contenido
BLOQUE 5. GÉNEROS Y FORMATOS AUDIOVISUALES	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/>Definición y tipologías de géneros y formatos <input type="checkbox"/>Géneros, macrogéneros, subgéneros e hibridaciones <input type="checkbox"/>La programación de producción propia, externa y ajena <input type="checkbox"/>La ficción seriada en España como género clave <input type="checkbox"/>La no ficción y los factuales en España como género clave
BLOQUE 6. INVESTIGACIÓN DE AUDIENCIAS	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/>La audimetría. Conceptos básicos: share, rating <input type="checkbox"/>Entidades y organismos de investigación de audiencias <input type="checkbox"/>La investigación cualitativa y cuantitativa <input type="checkbox"/>Reflexión crítica sobre la recepción de los productos audiovisuales <input type="checkbox"/>El protagonismo de las audiencias: prosumidores, influencers, audiencia social, fandom
BLOQUE 7. ESTRATEGIAS DE PROGRAMACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/>La parrilla y las franjas horarias <input type="checkbox"/>Conceptos básicos: contraprogramación, flujos, library, puenteo, dúplex, etc. <input type="checkbox"/>Análisis de tendencias actuales de programación <input type="checkbox"/>Estrategias y tácticas de programación <input type="checkbox"/>La programación streaming y consumo televisivo no lineal <input type="checkbox"/>Audiencia social: ¿binge-watching o estreno semanal?

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Presentación	5	8	13
Estudio de casos	8	15	23
Trabajo tutelado	9	36	45
Metodologías basadas en investigación	4	20	24
Lección magistral	25	0	25
Examen de preguntas de desarrollo	1	19	20

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

Metodologías

	Descripción
Presentación	Presentación oral de investigación, trabajos tutelados o estudios de casos.
Estudio de casos	Estudios de caso sobre la programación en el sector audiovisual realizados de manera individual o en grupo. Se realizarán en el aula, pero podrán ser continuados fuera de horario de clase.
Trabajo tutelado	Trabajos investigación revisados y orientados por el docente realizados de manera individual o en grupo. Se realizarán en el aula, pero podrán ser continuados fuera de horario de clase.
Metodologías basadas en investigación	Tareas prácticas de aula a partir de metodologías basadas en investigación o técnicas de investigación: por ejemplo, seguimiento de programas televisivos en emisión, propuestas de nuevos formatos, etc. Podrán realizarse de manera individual o en grupo en el aula, pero podrán también ser continuados fuera de horario de clase.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Lección magistral	Desarrollo en aula de los conceptos del programa previsto de la materia por parte del docente en sesión presencial.
Estudio de casos	Estudios de caso sobre la programación en el sector audiovisual revisados y orientados por el docente realizados de manera individual o en grupo.
Trabajo tutelado	Trabajos de investigación sobre temáticas relativas a la materia revisados y orientados por el docente y realizados de manera individual o en grupo.
Metodologías basadas en investigación	Tareas prácticas de aula a partir de metodologías basadas en investigación o técnicas de investigación realizadas de manera individual o en grupo y supervisadas y revisadas por el docente.

Evaluación			
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Presentación	Exposición pública de la investigación, los trabajos tutelados o los análisis de caso	15	B4
Estudio de casos	Elaboración de análisis sobre distintos casos o problemáticas relacionadas con el panorama televisivo o cinematográfico.	20	B1 B2
Trabajo tutelado	Trabajos investigación revisados y orientados por el docente sobre distintos casos o problemáticas relacionadas con el panorama televisivo o cinematográfico.	35	B2 C11 D1
Examen de preguntas de desarrollo	Examen de desarrollo teórico sobre los contenidos desarrollados en las sesiones magistrales.	30	B1 B2

Otros comentarios sobre la Evaluación

El alumno podrá optar la dos tipos de calificación: evaluación continua y evaluación global

1- EVALUACIÓN CONTINUA

Se aplicarán los porcentajes y conceptos anteriores (Presentación, Estudios de casos, Trabajos tutelados y examen de preguntas de desarrollo). La nota final será la suma de estos cuatro apartados, según sus porcentajes relativos.

El examen final de la materia no es obligatorio. Quien obtenga por lo menos un 5 en la suma de las Presentaciones (1,5 puntos máx), Estudios de casos (2 puntos máx) y en los Trabajos tutelados (3 puntos máximos) podrá elegir se presentarse al examen teórico para subir nota o no.

Es decir: con las prácticas se podrá obtener un 7/10 máximo. Quien quiera subir nota podrá presentarse al examen teórico para optar al restante 3/10, para llegar así al 10/10 total de la nota final.

En la segunda edición (julio) se aplicarán los mismos criterios y se conservarán las calificaciones de los apartados aprobados. Todos los detalles de la estructura del examen, las instrucciones y entregas de trabajos y prácticas, el calendario y la planificación de la materia, los criterios de corrección, así como las calificaciones, se publicarán en la plataforma MOOVI. **Será responsabilidad del alumno estar atento la esta información, ya que no se facilitará por ninguno otro medio.**

La asistencia presencial a las sesiones teóricas y prácticas en el horario establecido es obligatoria. Las prácticas se realizarán principalmente en clase, por lo que la asistencia será controlada. **Las faltas de asistencia no justificadas que superen el 20% supondrán la no superación del materia.**

2 - EVALUACIÓN GLOBAL

De conformidad con lo dispuesto en el Reglamento de evaluación, calificación y calidad docente y en el proceso de aprendizaje del alumnado, el estudiante que no opte por la modalidad de evaluación continua tendrá derecho la una prueba global en las fechas que determine la Facultad. Será una prueba de hasta cinco horas de duración que permitirá al alumnado calificar entre 0 y 10, igual que en la evaluación continua.

Esta posibilidad deberá ser solicitada expresamente por el estudiante, con la antelación y con los trámites y en las fechas que determine el Decanato de la Facultad, entregando cubierto y firmado el documento habilitado para tal fin. La elección de la evaluación global supondrá la anulación automática de todas las calificaciones obtenidas ate ese momento por la

modalidad de evaluación continua.

El dicho procedimiento se puede consultar en la plataforma MOOVI. No se admitirán solicitudes superado el plazo establecido y, una vez reconocido el derecho, no se podrá desistir del mismo.

Será responsabilidad del alumno estar atento a la información y materiales de la materia, y recopilar la información específica y complementaria que sea precisa para superarla, ya que no se facilitará por ninguno otro medio.

Las pruebas se realizarán en la fecha y hora oficialmente establecidas por la Facultad. Como norma general, la duración de esta prueba oficial es de dos horas. Para la evaluación global, cada alumno necesitará 3 horas adicionales (5 desde el inicio de la prueba) para realizarla. Constará de los siguientes apartados:

1o - Examen teórico (30% de la nota, 2 horas).

Será similar a la de la modalidad de evaluación continua, por lo que es aplicable lo que se explica en el apartado de Examen de preguntas de desarrollo del epígrafe de Evaluación de la guía. Pero en la *evaluación global es preciso obtener una cualificación mínima de 5 puntos para aprobar esta apartado. Una cualificación inferior no sumará con los otros pruebas y supondrá no superar la materia.

2o - Trabajo o trabajos tutelados (35% de la nota).

También será similar a la propuesta en la evaluación continua. El alumno tendrá que realizar previamente y entregar el día de la prueba final de evaluación uno o varios trabajos finales que pueden tener tanto carácter teórico como práctico. El trabajo o trabajos tienen un valor del 35% sobre el total de la nota siendo preciso obtener una cualificación mínima de 5 puntos para aprobar esta apartado. Una cualificación inferior no sumará con los otros apartados y supondrá no superar la materia.

3o - Estudio o estudios de casos (20% de la nota).

Realización de una prueba o pruebas de carácter práctico, de análisis o investigación empleando los medios y espacios de la Facultad. Esta prueba se realizará después del examen teórico y tendrá una duración máxima de 3 horas. El estudio o estudios de caso tienen un valor del 20% sobre el total de la nota siendo preciso obtener una cualificación mínima de 5 puntos para aprobar esta apartado. Una cualificación inferior no sumará con los otros apartados y supondrá no superar la materia.

4o - Presentación o presentaciones (15% de la nota).

El alumno deberá exponer dentro de las tres horas adicionales (sin llegar a superar las cinco horas totales) uno o varios de los trabajos tutelados o estudios de caso entregados nos de los apartados anteriores. Será el docente quien determine *qué trabajos serán presentados ese día por el alumno.

La nota final será la suma de los cuatro apartados, siempre y cuando los tres primeros apartados estén aprobados (5/10). De ser así, la nota final será el resultado de la suma de los cuatro correspondientes porcentajes.

En la segunda edición (julio) se aplicarán los mismos criterios y se conservarán las calificaciones de los apartados aprobados. Todos los detalles de la estructura del examen, las instrucciones y entregas de trabajos y prácticas, el calendario y la planificación de la materia, los criterios de corrección, así como las calificaciones, se publicarán en la plataforma MOOVI. **Será responsabilidad del alumno estar atento a esta información, y recopilar la información específica y complementaria que sea precisa para superar la materia, ya que no se facilitará por ninguno otro medio.**

Cualquier aspecto no previsto en esta guía se resolverá en función del citado **Reglamento de evaluación, calificación y calidad de la enseñanza y del proceso de aprendizaje del alumnado:**

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

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Álvarez Monzoncillo, José María, **Watching the Internet**, Media XXI, 2011

Blum Richard, A. Y Lindheim, R. D., **Programación de las cadenas de televisión en horario de máxima audiencia**, IORTV, 1989

Álvarez Monzoncillo, José María (coord.), **La televisión etiquetada: nuevas audiencias, nuevos negocios**, 978-84-309-5298-4, Ariel, 2011

Cebrián Herreros, M., **Modelos de televisión: generalista, temática y convergente con Internet**, Paidós, 2004

Cortés, José Ángel, **La estrategia de la seducción. La programación en la neotelevisión**, Eunsa, 1999

- Huertas, A., **Cómo se miden las audiencias en televisión**, Libros de comunicación global, CIMS, 1998
- Díaz, L., **La televisión en España (1949-1995)**, Alianza Editorial, 1994
- Palacio, M., **Historia de la televisión en España**, Gedisa Editorial, 2001
- Arana, E., **Estrategias de programación televisiva**, Editorial Síntesis, 2011
- Contreras, J.M; Palacio, M., **La programación de televisión**, Editorial Síntesis, 2003
- Jauset Berrocal, Jordi A., **La investigación de audiencias en televisión. Fundamentos estadísticos.**, Paidós, Papeles de Comunicación, 2002
- Peñañiel Saiz, C.; López, N.; Fernández de Arroyabe, A. ;, **La transición digital de la televisión en España. Tecnología, contenidos y estrategias**, Editorial Bosch, 2005
- Pérez de Silva, J., **La televisión ha muerto. La nueva producción audiovisual en la era de Internet: la tercera revolución industrial**, Gedisa, 2009
- Piscitelli, A., **Post/televisión. Ecología de los medios en la era de Internet**, Paidós Contextos, 1998
- Ramonet, I. (editor), **La post-televisión. Multimedia, Internet y globalización económica**, Icaria-Antrazyt, 2002
- Wolton, D., **Internet, ¿y después?: una teoría crítica de los nuevos medios de comunicación**, Editorial Gedisa, 2000
- Creeber, G. (Editor), **The television genre book**, Palgrave Macmillan-British Film Institute, 2001
- González Oñate, C., **Nuevas estrategias de televisión: el desafío digital: identidad, marca y continuidad televisiva**, Ediciones de las Ciencias Sociales, 2008
- Bosma, Peter, **Film Programming: Curating for Cinemas, Festivals, Archives**, <http://peterbosma.info/wp-content/uploads/2020/01/Additional-Notes-Curating-for-Cinemas.pdf>, Columbia University Press, 2015
- Gómez-Escalonilla Moreno, Gloria, **La programación televisiva en España. Estudio de las parrillas de programación televisiva española desde 1956 a 1996**, <https://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmc4q7v4>, Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 2011
- Izquierdo-Castillo, Jessica, **Teoría de programación de radio y televisión**, https://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/162512/s116_impressora.pdf, Publicacions de la Universitat Jaume I, 2016
- Izquierdo-Castillo, Jessica, **¿Quién ve la televisión? Revisión del modelo generalista en el espacio mediático convergente**, http://www.tripodos.com/index.php/Facultat_Comunicacio_Blanquerna/article/view/448/588, Trípodos, n. 40, pp. 31-54, 2017
- Izquierdo-Castillo, Jessica, Latorre-Lázaro, Teresa, **Oferta de contenidos de las plataformas audiovisuales. Hacia una necesaria conceptualización de la programación streaming**, <https://doi.org/10.3145/epi.2022.mar.18>, Profesional de la información, Vol. 31 Núm. 2, 2022
- Jauset Berrocal, Jordi A, **Las audiencias en la televisión**, <http://hdl.handle.net/10609/111226>, Universitat Oberta de Catalunya, 2008
- Pérez Sánchez, Javier, **Autopromociones televisivas en España**, 978-84-309-5298-4, EUNSA, 2014
- Ruoff, Jeffrey (ed.), **Coming Soon To A Festival Near You: Programming Film Festivals**, St. Andrews Film Studies, 2012
- Saló, Gloria, **¿Qué es eso del formato? Cómo nace y se desarrolla un programa de televisión**, 9788474329544, GEDISA, 2003
- Vaca Berdayes, Ricardo, **El puzzle de la audiencia televisiva**, 978-84-309-5298-4, Fundación Ex-Libris, 2009
- de Valck, Marijke, **Film Festivals. From European Geopolitics to Global Cinephilia**, <https://library.oapen.org/handle/20.500.12657/35273>, Amsterdam University Press, 2007
- Vallejo Vallejo, Aida, **Festivales cinematográficos. En el punto de mira de la historiografía fílmica**, https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/22734/festivales_vallejo_SECUENCIAS_2014.pdf, Secuencias, nº39, 2014
- Villagrasa, José María, **Atrápalos como puedas! La competencia televisiva: programación y géneros**, 978-84-309-5298-4, Tirant lo Blanch, 2010
- Bibliografía Complementaria**
- Orza, Gustavo F., **Programación televisiva: un modelo de análisis instrumental**, La Crujía, 2002
- Díaz, L., **50 años de TVE**, Alianza Editorial, 2006
- Abruzzese, A., Miconi, A., **Zapping. Sociología de la experiencia televisiva**, Ediciones Cátedra, 2002
- Peñañiel, C., **Transformaciones de la radio y la televisión en Europa**, Servicio editorial de la Universidad del País Vasc, 2007
- Tubella i Casadevall, I. ; Taberero, C.; Dwyer, V., **Internet y televisión: la guerra de las pantallas**, Ariel, 2008
- Pastoriza, F. R., **Perversiones televisivas. Una aproximación a los nuevos géneros audiovisuales**, IORTV, 1997
- Asociación para la investigación de los Medios de Comunicación, **El consumo de plataformas OTT y TV de pago se incrementa un 11% respecto al verano anterior a la pandemia**, <https://www.aimc.es/blog/consumo-plataformas-ott-tv-pago>, AIMC, 2021
- Asociación para la investigación de los Medios de Comunicación, **La 3ª ola del EGM analiza la influencia de las OTT en el consumo de televisión**, <https://www.aimc.es/blog/la-3a-ola-del-egm-analiza-la-influencia-las-ott-consumo-televisión>, AIMC, 2019
- Callejo Gallego, Javier, **Investigar las audiencias: un análisis cualitativo**, 978-84-309-5298-4, Paidós, 2021
- Cox, Christopher M., **Programming Flow in the convergence of digital media platforms and television**, <https://doi.org/10.1177/1749602018796681>, Critical Studies In Television. v13, n4, 2018
- Diego González, Patricia, **La ficción en la pequeña pantalla. Cincuenta años de series en España**, Eunsa, 2010

- Gallardo-Camacho, Jorge; Sierra Sánchez, Javier, **La importancia de la audiencia en diferido en el reparto del poder entre las cadenas generalistas y temáticas en España**, <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6220228.pdf>, Prisma Social n18, 2017
- Gómez-Urbe, Carlos A.; Hunt, Neil, **The Netflix recommender system: Algorithms, business value, and innovation**, <https://doi.org/10.1145/2843948>, TMIS v6 n4, 2016
- González-Neira, Ana; Quintas-Froufe, Natalia; Gallardo-Camacho, Jorge, **La medición de la audiencia televisiva: desafíos ante las nuevas plataformas de video**, <https://doi.org/10.32870/cys.v2020.7284>, Comunicación Y Sociedad, 1-23, 2020
- Heredia-Ruiz, Verónica; Quirós-Ramírez, Ana-Catalina; Quiceno-Castañeda, Beatriz-Eugenia, **Netflix: catálogo de contenido y flujo televisivo en tiempos de big data**, <https://doi.org/10.26441/rc20.1-2021-a7>, Revista de comunicación, v. 20, n. 1, 2021
- Huertas Bailén, Amparo, **La audiencia investigada**, GEDISA, 2002
- Igartúa, Juan José; Badillo, Ángel (eds.), **Audiencias y medios de comunicación**, 978-84-309-5298-4, Ediciones de la Universidad de Salamanca, 2003
- Izquierdo, Adriana, **2000 comunidades de gustos y 27000 micro-géneros, la base del sistema de recomendación de Netflix**, <https://tinyurl.com/384bms6e>, Xataka, 2019
- Lobato, Ramon, **Rethinking international TV flows research in the age of Netflix**, <https://doi.org/10.1177/1527476417708245>, Television & new media, v. 19, n. 3, 2017
- Lozano, Carlos, **Inteligencia Artificial. Un adelanto sobre los retos y tendencias en la investigación de audiencias**, <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8066178>, Revista Investigación y Marketing, 146, 202
- de Lucas, Gonzalo (ed.), **Comparative Cinema, nº1, [Número dedicado a la programación cinematográfica]**, <https://raco.cat/index.php/Comparativecinema/issue/view/19907>, Universidad Pompeu Fabra, 2012
- Neira, Elena; Clares-Gavilán, Judith; Sánchez-Navarro, Jordi, **New audience dimensions in streaming platforms: the second life of Money heist on Netflix as a case study**, <https://doi.org/10.3145/epi.2021.ene.13>, Profesional de la información, v30, n1, 2021
- Orza, Gustavo F, **Programación televisiva: un modelo de análisis instrumental**, La crujía, 2002
- Pastoriza, F. R., **Perversiones televisivas. Una aproximación a los nuevos géneros audiovisuales**, IORTV, 1997
- Peñafiel, C., **Transformaciones de la radio y la televisión en Europa**, Universidad del País Vasco, 2007
- Piñón, Juan, **La televisión en tiempos de streaming**, <https://doi.org/10.22235/d35.2735>, Dixit, 35, 128-140, 2021
- Prado, Emili; Delgado, Matilde; García-Muñoz, Nuria; Monclus, Belen; Navarro, Celina, **General-television programming in Europe (UE5): Public versus commercial channels**, <https://ddd.uab.cat/record/221777>, El profesional de la información, v. 29, nº2, 2020
- Saavedra Llamas, Marta; Rodríguez Fernández, Leticia, **Una oportunidad para el medio televisivo y para la estrategia publicitaria**, <https://telos.fundaciontelefonica.com/archivo/numero103/>, Telos, 103, 2016
- Tous Roviroza, Anna, **Paleotelevisión, neotelevisión y metatelevisión en las series dramáticas estadounidenses**, <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3056501>, Comunicar, 33, 2009

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Guion, producción y realización de ficción/P04G071V01308

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Empresa: Marketing de productos audiovisuales y multimedia/P04G071V01206

Géneros cinematográficos/P04G071V01203

Guion audiovisual/P04G071V01209

Estrategias publicitarias para productos audiovisuales/P04G071V01304

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Posproducción audio				
Asignatura	Posproducción audio			
Código	P04G071V01311			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	3	1c
Lengua	Castelán			
Impartición	Galego			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a				
Profesorado				
Correo-e				
Web				
Descripción general	O obxectivo desta materia é o de proporcionar ao alumnado as habilidades e coñecementos necesarios para editar, mellorar e manipular o son nas producións audiovisuais. Os estudantes aprenden a usar software especializado para deseñar, normalizar, engadir efectos de son e mesturar creando unha experiencia auditiva envolvente. Exploraranse técnicas de deseño de son para conseguir unha calidade óptima na posproducción. Ademais, analízanse aspectos teóricos e estéticos do son no cinema e noutros medios audiovisuais, proporcionando unha comprensión completa da súa importancia narrativa e estética.			

Resultados de Formación e Aprendizaxe	
Código	
B6	Traballar en equipo e comunicar as propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio.
B7	Asumir riscos expresivos e temáticos, aplicar solucións e puntos de vista persoais no desenvolvemento dos proxectos
B8	Orde e método: habilidade para a organización e temporalización das tarefas, realizándoas de maneira ordenada adoptando con lóxica as decisións prioritarias nos diferentes procesos de produción audiovisual
C8	Recrear o ambiente sonoro dunha produción audiovisual
D3	Sustentabilidade e compromiso ambiental. Uso equitativo, responsable e eficiente dos recursos.
D4	Adaptarse aos cambios tecnolóxicos, empresariais ou organigramas laborais

Resultados previstos na materia				
Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Coñecer os principios técnicos e organizativos que rexen os procesos de posproducción de son nunha produción audiovisual ou musical	B8			D4
Poñer en práctica os fundamentos para unha adecuada gravación sonora dunha produción musical	B6 B7 B8	C8		D3 D4
Recrear o ambiente sonoro dunha produción audiovisual	B6 B7 B8	C8		D3 D4
Aplicar distintos criterios estéticos na postproducción atendendo ao xénero audiovisual ou musical.	B7 B8	C8		D4
Coñecer os procesos e criterios básicos que conforman unha obra musical sincrónica e funcional coa imaxe	B6 B7 B8	C8		D3

Contidos	
Tema	
Ferramentas e procesos na postproducción sonora	A postproducción de son e as súas fases Elementos básicos a ter en conta para a postproducción sonora Procesos e procedementos básicos na postproducción de son
Tratamento da voz. Edición de diálogos	A gravación de diálogos A edición de diálogos O ADR A dobraxe
A montaxe sonora. Desenvolvemento da narrativa sonora para un proxecto audiovisual	A montaxe sonora: técnicas e procedementos Os elementos narrativos na procura estética
La mestura de son para un proxecto audiovisual	Técnicas e procedementos de mestura de son en audiovisual Formatos de entrega e protocolos de entrega para cada un dos soportes

Fundamentos da produción musical	A produción musical Axentes implicados na produción musical Fundamentos da produción musical
Gravación en estudio	Organización do estudio Principios básicos de gravación Xestión da produción do estudio
Mestura e masterización na produción musical	Principio de mestura Organización e protocolos básicos de masterización Técnicas de masterización
Produción musical para a imaxe. A Banda sonora musical	Produción musical Banda sonora orixinal

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección maxistral	15	0	15
Estudo de casos	2	4	6
Prácticas con apoio das TIC	18	40	58
Traballo tutelado	15	44	59
Exame de preguntas obxectivas	2	0	2

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Lección maxistral	O alumnado recibirá os coñecementos teóricos nas sesións maxistrais, que se desenvolverán nas clases teóricas semanais. O docente orientará ao alumnado na súa correcta evolución na asimilación dos contidos da materia e atenderá ás preguntas e dúbidas expostas.
Estudo de casos	Nos estudos de caso analizarase en detalle un determinado fenómeno ou situación dentro do seu contexto. Úsase para comprender e examinar problemas complexos en profundidade e obter perspectivas enriquecedoras sobre un tema específico. Empregando datos cualitativos e cuantitativos mediante técnicas, como entrevistas, observacións e análise de documentos trata de ofrecer unha visión detallada e profunda, permitindo a análise crítica e a xeración de coñecemento.
Prácticas con apoio das TIC	Todas as prácticas realizaranse co asesoramento e co seguimento individualizado do docente para resolver dúbidas e facilitar a aprendizaxe do alumnado
Traballo tutelado	Tratarase de desenvolver un proxecto no que o docente lle preste asesoramento e seguimento personalizado. O alumnado adquire habilidades de investigación, resolución de problemas e autonomía, mentres que o titor proporciona orientación académica, revisa o progreso e avalía os resultados, fomentando a aprendizaxe activa e a participación do alumnado.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Prácticas con apoio das TIC	Todas as prácticas realizaranse co asesoramento e co seguimento individualizado do docente para resolver dúbidas e facilitar a aprendizaxe do alumnado.
Traballo tutelado	Tratarase de desenvolver un proxecto no que o docente lle preste asesoramento e seguimento personalizado. O alumnado adquire habilidades de investigación, resolución de problemas e autonomía, mentres que o docente proporciona orientación académica, revisa o progreso e avalía os resultados, fomentando a aprendizaxe activa e a participación do alumnado.

Avaliación

	Descrición	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Estudo de casos	Análise dun caso acordado entre o docente e o alumno ou grupo de alumno onde se faga un estudo dun caso concreto relativo ao son	10	B6 B7 B8	C8	D4
Prácticas con apoio das TIC	A nota media das cualificacións obtidas na execución dos exercicios de son propostos nas clases prácticas suporán o 30% da nota final da materia. É necesaria a entrega de todos os exercicios propostos. A falta de asistencia non xustificada afectará á cualificación, restándose 0,2 puntos por falta	30	B6 B7 B8	C8	D3 D4

Traballo tutelado	Traballo de creación dunha postproducción completa dun proxecto acordado entre o docente e o alumnado ou grupo de alumnos.	40	B6 B7 B8	C8	D3 D4
Exame de preguntas obxectivas	Os contidos desenvolvidos nas horas presenciais das sesións maxistras avaliaranse a través dunha proba final que suporá o 20% da nota final da materia. É necesario obter polo menos unha cualificación de 5 sobre 10 para aprobar.	20	B6 B7 B8	C8	D3 D4

Otros comentarios sobre la Evaluación

O alumno poderá optar a dous tipos de cualificación: avaliación continua e avaliación global.

1- Avaliación continua: Aplicaranse as porcentaxes e conceptos anteriores (Exame, Prácticas TIC, estudo de caso e Traballo tutelado).

A nota final será a nota media dos 4 apartados, segundo as súas porcentaxes relativas. Conservaranse as cualificacións das partes aprobadas para a convocatoria de xullo.

Na segunda edición (xullo) aplicaranse os mesmos criterios.

Todos os detalles da estrutura do exame, as declaracións de traballos e prácticas, o calendario de entrega, os criterios de corrección, así como as cualificacións, publicaranse na plataforma MOOVI. Será responsabilidade do alumno estar atento a esta información, xa que non se facilitará por ningún outro medio.

2 - Avaliación global

De conformidade co disposto no Regulamento de avaliación, cualificación e calidade docente e no proceso de aprendizaxe do alumnado, o estudante que non opte pola modalidade de avaliación continua terá dereito a unha proba global nas datas que determine a Facultade. Será unha única proba que permitirá ao alumno cualificar entre 0 e 10, igual que na avaliación continua.

Esta posibilidade deberá ser solicitada expresamente polo estudante, con antelación e cos trámites que determine o Decano da Facultade, e suporá a anulación automática de todas as cualificacións obtidas pola modalidade de avaliación continua. O devandito procedemento pódese consultar na plataforma MOOVI. Non se admitirán solicitudes transcorrido o prazo establecido e, unha vez recoñecido o dereito, non se poderá desistir do mesmo.

As probas realizaranse na data e hora oficialmente establecidas pola Facultade.

Como norma xeral, a duración desta proba oficial é de dúas horas. Para a avaliación global, cada alumno necesitará 3 horas adicionais (5 desde o inicio da proba) para realizala.

Constará do seguinte:

1º - Exame teórico (20% da nota). Será similar á da modalidade de avaliación continua, polo que é aplicable o que se explica no apartado de Exame de preguntas de desenvolvemento do epígrafe de Avaliación da guía.

2º - Traballo final (40% da nota). Tamén será similar á proposta na avaliación continua. O alumno entregarao o día da proba final de avaliación.

3º - Prácticas (40% da nota). Realización dunha postproducción de son que se realizará empregando os medios e os espazos da Facultade. Esta proba realizarase despois do exame teórico e terá unha duración máxima de 3 horas.

A nota final será a nota media das 3 partes, segundo as súas correspondentes porcentaxes.

Conservarase a cualificación das partes aprobadas para a edición de xullo.

Na segunda edición (xullo) aplicaranse os mesmos criterios. Todos os detalles da estrutura do exame, as declaracións de traballos e prácticas, o calendario de entrega, os criterios de corrección, así como as cualificacións, publicaranse na plataforma MOOVI. Será responsabilidade do alumno estar atento a esta información, xa que non se facilitará por ningún outro medio.

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

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

Bibliografía. Fuentes de información

Bibliografía Básica

Bibliografía Complementaria

Cuadrado Méndez, Francisco José, **Teoría y técnica del sonido**, 9788491714095, Síntesis, 2019

Amyes, Tim ; Wyatt, Hilary, **Postproducción de audio para TV y cine**, 978849343199, Escuela de Cine y Vídeo de Andoain, 2006

Yewdall, D. L., **Practical Art of Motion Picture Sound**, 9780080927466, Focal Press, 2013

Murch, Walter, **En el momento del parpadeo: el montaje en el cine.**, 9788409317707, ECAM, 2021

Rumsey, F., & McCormick, T., **Sound and Recording: An Introduction. Taylor & Francis.**, 978-0240516806, Taylor & Francis, 2012

Recomendaciones

DATOS IDENTIFICATIVOS**Dirección escénica**

Asignatura	Dirección escénica			
Código	P04G071V01312			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	3	2c
Lengua Impartición	Gallego			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Fernández Pérez, Rosa Maríana			
Profesorado	Fernández Pérez, Rosa Maríana Legerén Lago, Beatriz			
Correo-e	rofernandez@uvigo.es			
Web				
Descripción general	(*)Iniciación nas metodoloxías da Dirección actoral, que permitan adquirir recursos básicoa para a dirección de actores e actrices nos diferentes medios e xéneros audiovisuais e cinematográficos			

Resultados de Formación y Aprendizaje

Código	
B3	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	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	Trabajar en equipo y comunicar las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio.
C13	Conocer la historia y evolución del lenguaje y géneros audiovisuales a través de sus propuestas estéticas e industriales.
D2	Comunicar por oral y por escrito en la lengua gallega.
D3	Sostenibilidad y compromiso ambiental. Uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.
D4	Adaptarse a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales

Resultados previstos en la materia

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.	B3 B4 B6	C13	D2 D3 D4
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.			
3. Conocimiento de los elementos sonoros constitutivos del diseño y decoración sonora	B3 B4 B6	C13	D3 D4
2. Identificar y definir los elementos visuales constitutivos de la dirección artística.	B3	C13	
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	
(*)1.- Dirección escénica	(*)1.a Contextualización e marco histórico da Dirección Escénica
(*)2.- Metodologías da dirección escénica	(*)2.a Metodologías y herramientas de Dirección Escénica. 2.b Diferenciación de metodologías y técnicas de la Dirección de Actores y Actrices según géneros cinematográficos y audiovisuales
(*)3.- Aplicación Práctica	(*)3.a Análisis activo. 3.b Propostas de Dirección. Dirección de secuencias. 3.c. Casting. Como e porque

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Presentación	2	0	2
Lección magistral	10	0	10
Resolución de problemas de forma autónoma	0	24	24
Simulación	30	28	58
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 pode llevar a cabo de manera individual o en grupo.
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
Resolución de problemas de forma autónoma	(*)Actividade na que se formulan problemas e/ou exercicios relacionados coa materia. O alumnado debe desenvolver a análise e resolución de problemas e/ou exercicios de forma autónoma, relacionados co adirección actoral no medio cinematográfico e audiovisual
Simulación	

Atención personalizada

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

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Resolución de problemas de forma autónoma	(*)Actividad en la que se formulan problemas y/o ejercicios relacionados con la materia. El alumno deberá desarrollar las soluciones adecuadas o correctas mediante el ejercicio de rutinas, la aplicación de fórmulas o algoritmos, la aplicación de procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados. A menudo se usa como complemento de la lección del maestro.	30	B4 B6	C13	D2 D3 D4
Simulación	(*)Herramienta basada en la simulación escénica de situaciones que pueden ocurrir en la realidad. Para ser analizadas e incorporadas en ejercicios de improvisación a la Dirección de una secuencia y su correspondiente análisis activo.	40	B4 B6		D2 D4
Resolución de problemas y/o ejercicios	*DIRECCION *ARTISTICA - 50% Asistencia: 10% *Análisis de películas: 10% Trabajo individual o en equipo: 20% Prueba escrita: 10%	30	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.	100			

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 *ámbalas dos 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

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, **HistoriaBásica del Arte Escénico**, Cátedra, 1990

Stanislavski Constantin, **El Trabajo del Actor sobre sí mismo**, Quetzal, 1995

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

Guion, producción y realización de ficción/P04G071V01308

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Guion audiovisual/P04G071V01209

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Entornos virtuales en comunicación				
Asignatura	Entornos virtuales en comunicación			
Código	P04G071V01313			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	3	2c
Lengua Impartición	Castellano Gallego			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a				
Profesorado				
Correo-e				
Web				
Descripción general	Esta materia pretende que el alumnado del grado de comunicación audiovisual pueda reflexionar sobre el potencial que tienen los entornos virtuales en el ámbito de la comunicación, así como experimentar con las posibilidades estéticas y narrativas de lasherramientas básicas de creación de entornos virtuales.			

Resultados de Formación y Aprendizaje	
Código	
B3	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	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	Conocer 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.
C11	Definir proyectos personales de creación innovadora que contribuyan al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o a su interpretación
C16	Conocer y aplicar las tecnologías audiovisuales (fotografía, cine, radio, televisión y multimedia) en función de sus capacidades expresivas.
C21	Conocer y aplicar las técnicas y procesos de producción y realización audiovisual en los formatos y soportes contemporáneos.
D2	Comunicar por oral y por escrito en la lengua gallega.
D3	Sostenibilidad y compromiso ambiental. Uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.
D4	Adaptarse a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales

Resultados previstos en la materia				
Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Nueva	B3	C11	D2	
	B4	C16	D3	
	B5	C21	D4	
Nueva	B4	C11	D3	
	B5	C16	D4	
		C21		
Nueva	B3	C11	D3	
	B4	C16	D4	
	B5	C21		

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

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	14	0	14
Prácticas de laboratorio	10	20	30
Trabajo tutelado	10	34	44
Estudio de casos	4	20	24
Presentación	8	12	20
Examen de preguntas de desarrollo	2	14	16
Observación sistemática	2	0	2

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

Metodologías

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

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Lección magistral	
Prácticas de laboratorio	
Trabajo tutelado	
Estudio de casos	
Presentación	
Pruebas	Descripción
Observación sistemática	

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Prácticas de laboratorio	(*)Deseño, produción e presentación dun proxecto básico de creación en contornas virtuais a nivel individual.	20	B3	C11	D2
			B4	C16	D3
			B5	C21	D4
Trabajo tutelado	(*)Deseño, produción e presentación dun proxecto complexo de creación en contornas virtuais a nivel grupal.	35	B3	C11	D2
			B4	C16	D3
			B5	C21	D4
Presentación	(*)Presentación/s das propostas dos proxectos realizados.	10	B3	C11	D2
			B4	C16	D3
			B5	C21	D4
Examen de preguntas de desarrollo	(*)Análise a propósito dun proxecto relacionado coas contornas virtuais de características similares aos expostos durante as leccións maxistras.	20	B3	C11	D2
			B4	C16	D3
			B5	C21	D4
Observación sistemática	(*)Asistencia e participación activa na aula	15	B3	C11	D2
			B4	C16	D3
			B5	C21	D4

Otros comentarios sobre la Evaluación

El alumnado deberá aprobar cada una de las metodologías y pruebas descritas en este apartado para superar la asignatura. El procedimiento de evaluación descrito hasta este punto es válido para el alumnado que opte por la evaluación continua y cumpla con las entregas previstas a lo largo del cuatrimestre.

La asistencia a clases es obligatoria tanto a las prácticas como a las teóricas, además será evaluada a través de la observación sistemática.

En caso de que desee optar por la evaluación global, o alumnado deberá informar al docente de su renuncia expresa al sistema de evaluación continua en el plazo establecido por el centro para tal fin, adjuntado cubierto y firmado el documento habilitado para tal fin. El procedimiento de evaluación global es el descrito a continuación.

EVALUACIÓN GLOBAL DE LA MATERIA

La prueba de evaluación global se realizará en la fecha y horarios previstos por el centro en el calendario de exámenes oficial. El estudiante debe superar todas e cada una de las pruebas de evaluación previstas que se detallan a continuación obteniendo una cualificación mínima de 5 puntos en cada una delas. Dada la extensión de las pruebas el alumnado que se acoja a la evaluación global dispondrá de 4 horas para la realización de las mismas a partir de la hora oficial de inicio del examen de la materia segundo el calendario oficial.

La evaluación global consta de las siguientes pruebas:

Prueba 1 (30%): Examen teórico de análisis a propósito de un proyecto relacionado con los entornos virtuales de características similares a los expuestos durante las lecciones magistrales.

Prueba 2 (25%): Diseño, producción y presentación de un proyecto básico de creación en entornos virtuales a nivel individual. a través de Moovi con límite en la fecha del examen.

Prueba 3 (45%): Diseño, producción y presentación de un proyecto complejo de creación en entornos virtuales a nivel individual. a través de Moovi con límite en la fecha del examen.

La información sobre las pruebas de evaluación, su formato, extensión, rúbrica de evaluación y canales de entrega serán detalladas a través de la plataforma Moovi. Es responsabilidad del alumno o alumna estar atento a la información subida y recompilar la información específica y complementaria que sea precisa para superar la materia.

Cualquier aspecto no previsto en esta guía se resolverá en función del citado Reglamento de evaluación, calificación y calidad de la enseñanza y del proceso de aprendizaje del alumnado.

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

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Bibliografía Complementaria

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

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

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

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

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

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

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

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

Recomendaciones
