



## Facultade de CC. Sociais e da Comunicación

### Mais info na Web da Facultade

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

(\*)

(\*)

## Grao en Comunicación Audiovisual

### Materias

#### Curso 4

Código	Nome	Cuadrimestre	Cr.totais
P04G070V01701	Dirección artística e escénica	1c	6
P04G070V01702	Posproducción audiovisual	1c	6
P04G070V01703	Propaganda en medios audiovisuais	1c	6
P04G070V01905	Crítica audiovisual	1c	6
P04G070V01906	Guión, produción e realización para programas de entretemento	1c	6
P04G070V01907	Proxectos interactivos en novos medios: telefonía móbil e TDT	1c	6
P04G070V01908	Videoxogos: Deseño e desenvolvemento	1c	6
P04G070V01909	Produción e realización en novos formatos	2c	6
P04G070V01910	Redes audiovisuais en internet	2c	6
P04G070V01982	Prácticas externas	2c	12
P04G070V01991	Traballo de Fin de Grao	2c	12

**DATOS IDENTIFICATIVOS****Dirección artística e escénica**

Materia	Dirección artística e escénica			
Código	P04G070V01701			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OB	4	1c
Lingua de impartición	Galego			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Fernández Pérez, Rosa Maríana Fernández Fernández, Miguel Angel			
Profesorado	Fernández Fernández, Miguel Angel Fernández Pérez, Rosa Maríana			
Correo-e	mianfer@uvigo.es marianacarbballal@hotmail.com			
Web				
Descrición xeral				

**Competencias**

Código	
B3	Capacidade para aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe aos diferentes soportes audiovisuais, a partir do coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe
B4	Habilidade para expor os resultados dos traballos académicos de maneira escrita, oral ou por medios audiovisuais ou informáticos de acordo aos canons das disciplinas da comunicación.
B6	Coñecementos sobre a evolución histórica da imaxe e da cultura audiovisual, nos seus diferentes formatos
C13	Capacidade para deseñar a posta en escena, iluminación e dirección de actores dunha produción audiovisual.
D2	Ser capaz de traballar en equipo e de comunicar as propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio.
D3	Ser capaz de asumir riscos expresivos e temáticos, aplicando solucións e puntos de vista persoais no desenvolvemento dos proxectos.
D4	Ser capaz de organizar as tarefas, realizándoas de maneira ordenada e adoptando con lóxica as decisións prioritarias nos diferentes procesos de produción audiovisual.

**Resultados de aprendizaxe**

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
1. Coñecemento do proceso de produción dunha obra audiovisual	B3	C13	
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
------

Os bloques nos que está dividida a materia teñen en conta a dimensión eminentemente práctica da mesma.

#### CAPITULO 1 - DIRECCION ESCENICA

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

#### CAPITULO 2: DIRECCION ARTISTICA

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

#### Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Saídas de estudo/prácticas de campo	0	10	10
Presentacións/exposicións	2	0	2
Lección maxistral	28	24	52
Estudo de casos/análises de situacións	30	30	60
Resolución de problemas e/ou exercicios	0	10	10
Traballos e proxectos	0	16	16

\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientador, considerando a heteroxeneidade do alumnado.

#### Metodoloxía docente

	Descrición
Saídas de estudo/prácticas de campo	Actividades de aplicación dos coñecementos a situacións concretas e de adquisición de habilidades básicas e procedimentais relacionadas coa materia obxecto de estudo. Desenvólvense en espazos non académicos exteriores. Entre elas pódense citar prácticas de campo, visitas a eventos, centros de investigación, empresas, institucións... de interese académico-profesional para o alumno.
Presentacións/exposicións	Exposición por parte do alumnado ante o docente e/ou un grupo de estudantes dun tema sobre contidos da materia ou dos resultados dun traballo, exercicio, proxecto... 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
Estudo de casos/análises de situacións	Análise dun feito, problema ou suceso real coa finalidade de coñecelo, interpretalo, resolvelo, xerar hipóteses, contrastar datos, reflexionar, completar coñecementos, diagnosticalo e adestrarse en procedementos alternativos de solución.

#### Atención personalizada

Probas	Descrición
Resolución de problemas e/ou exercicios	En horario de tutorías

#### Avaliación

Descrición	Cualificación Resultados de Formación e Aprendizaxe

Resolución de problemas e/ou exercicios	DIRECCION ARTISTICA - 40%	40	B3 B4 B6	C13	D2 D3 D4
	Asistencia: 10%				
	Análisis de películas: 10%				
	Traballo individual ou en equipo: 10%				
	Proba escrita: 10%				
Traballos e proxectos	DIRECCION ESCENICA:	60	B3 B4 B6	C13	D2 D3 D4
	Teoría - 15 %				
	O final do curso realizarase un exame escrito que constará de:				
	<input type="checkbox"/> Preguntas breves de coñecementos xerais sobre a temática impartida.				
	<input type="checkbox"/> Desenvolvemento dun tema específico				
	Práctica - 45 %				
	<input type="checkbox"/> Presentación dunha análise dun guión audiovisual.				
	<input type="checkbox"/> Presentación dun exercicio de Dirección dunha secuencia e a súa correspondente análise activa.				

### Outros comentarios sobre a Avaliación

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

O alumno deberá aprobar ámbalas dúas partes por separado, contribuíndo a cualificación final coas seguintes porcentaxes: Dirección Escénica 60% e Dirección Artística 40%.

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

### Bibliografía. Fontes de información

#### Bibliografía Básica

- Camino Jaime, **El oficio del director de Cine**, Cátedra, 1999
- Canfield Curtis, **El arte de la dirección escénica**, ADE, 1991
- Copeau Jacques, **La actitud del director de escena**, Paidós, 1991
- Declan Donnellan, **El actor y la diana**, 1º, Fundamentos, 2004
- Mamet David, **Dirigir Cine**, Instituto Mexicano de Cinematografía., 1997
- Miralles Albert, **La Dirección De Actores**, Cátedra, 2000
- Pudovkin, **El Actor en el Film**, Losange, 1995
- Ruiz Borja, **El arte del actor en el siglo XX**, 1º, Artezblai, 2008
- ETTEDGUI PETER, **DISEÑO DE PRODUCCIÓN & DIRECCIÓN ARTÍSTICA**, OCÉANO., 2001
- MURCIA FÉLIX, **LA ESCENOGRAFÍA EN EL CINE. EL ARTE DE LA APARIENCIA**, Fundación Autor, 2002
- VILA SANTIAGO, **LA ESCENOGRAFÍA. CINE Y ARQUITECTURA**, Cátedra, signo e imagen, 1997
- FERNÁNDEZ MAÑAS IGNACIO, **GIL PARRONDO, LA REALIDAD PROYECTADA**, Diputación de Almería, 2009
- NAVARRO ÁLEX, JUAN BAYO & OLCINA ROBERTO, **VESTIRLOS SUEÑOS.FIGURINISTAS DEL CINE ESPAÑOL**, SEMINCI, 2007
- Matellano Víctor, **DECORADOS, GIL PARRONDO.**, T&B Editores., 2008

#### Bibliografía Complementaria

- Aristóteles, **Poética de Aristóteles**, 1º, Gredos, 1992
- Artaud A, **El teatro y su doble**, Edhasa, 1990
- Brecht Berthold, **Escritos sobre teatro**, 1º, Alba Editorial, 2004
- Bordwell David, **El significado del Filme**, 1º, Paidós, 1995
- Brook Peter, **El Espacio vacío**, Ediciones Península, 1968
- Casetti F.& Di Chio Federico, **Como analizar un film**, Paidós, 1991
- Chejov Michael, **Lecciones para el actor profesional**, 2º, Alba Editorial, 2010
- Helbo André, **Semiología de la representación. Teatro, Televisión, Cómic**, Gili, 1978
- Hormigón Juan, **Inicios de la Dirección de Escena**, Cátedra, 1991
- Mamet David, **Bambi contra Godzilla. Finalidad práctica y naturaleza de la industria del cine**, 1º, Alba Editorial, 2008
- May Renato, **Cine y televisión**, Rialp, 1959
- Meyerhol Mijail, **Teoría Teatral**, 2º, Fundamentos, 2006
- Oliva César & Torres Monreal F, **Historia Básica del Arte Escénico**, Cátedra, 1990
- Stanislavski Constantin, **El Trabajo del Actor sobre sí mismo**, Quetzal, 1995
- Strasberg Lee, **Un Sueño de Pasión (La elaboración del Método)**, Emecéos riojanos., 1989

---

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

---

GOROSTIZA JORGE & SANDERSON JOHN D., **CONSTRUCTORES DE ILUSIONES. LA DIRECCIÓN ARTÍSTICA 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

---

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

---

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

---

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

---

GUARDIA MANUEL&ALONSO RAÚL, **TÉCNICAS 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

---

## **Recomendaciones**

---

### **Materias que se recomienda cursar simultaneamente**

---

Guión, producción e realización para programas de entretenimiento/P04G070V01906

---

### **Materias que se recomienda ter cursado previamente**

---

Guión, producción e realización de programas de ficción/P04G070V01602

---

<b>DATOS IDENTIFICATIVOS</b>				
<b>Posproducción audiovisual</b>				
Materia	Posproducción audiovisual			
Código	P04G070V01702			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OB	4	1c
Lingua de impartición	Castelán			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Fernández Santiago, Luís Emilio			
Profesorado	Fernández Santiago, Luís Emilio			
Correo-e	faraon@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	Coñecemento xeral dos procesos de postproducción de Audio e Vídeo orientado tanto á execución dos mesmos, como á utilización no deseño da preproducción de contidos audiovisuais e dirección da produción.			

<b>Competencias</b>	
Código	
B3	Capacidade para aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe aos diferentes soportes audiovisuais, a partir do coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe
B4	Habilidade para expor os resultados dos traballos académicos de maneira escrita, oral ou por medios audiovisuais ou informáticos de acordo aos canons das disciplinas da comunicación.
B6	Coñecementos sobre a evolución histórica da imaxe e da cultura audiovisual, nos seus diferentes formatos
C10	Capacidade para recrear o ambiente sonoro dunha produción audiovisual
C19	Coñecemento e aplicación das tecnoloxías audiovisuais (fotografía, cinema, radio, televisión e multimedia) en función das súas capacidades expresivas.
C21	Capacidade para levar a cabo a gravación, composición, edición e postproducción de produtos audiovisuais.
D1	Comprender a importancia dos cambios tecnolóxicos, económicos e sociais no desenvolvemento de proxectos audiovisuais
D2	Ser capaz de traballar en equipo e de comunicar as propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio.

<b>Resultados de aprendizaxe</b>				
Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe			
1 - Coñecer a filosofía, funcionalidade e capacidade dos programas de efectos e composición dixital	B6	C21	D1	
2 - Realizar e producir efectos audiovisuais, recrear espazos sonoros e comprender os sistemas	B3 B6	C10 C21		
3 - Comprender o proceso de produción/realización (fluxos de traballo) tendo en conta a postproducción como ferramenta creativa.	B3 B4	C19	D1 D2	
4 - Integrar fluxos de traballo orientados a postproducción nun equipo de produción				D1 D2

<b>Contidos</b>	
Tema	
Preproducción orientada á postproducción.	Comunicación entre produción e postproducción. Como escoitar e ver. Análise de guión. Planificación de produción.(Necesidades de postproducción a definir na preproducción) Definición de formatos. Definición de estilos (dirección). Entrega de información necesaria por departamentos. Adecuación dos formatos.

Conceptos técnicos previos.	<p>Muestreo e cuantificación.  Formatos de arquivo.  Formatos de vídeo.  Codificación.  Formatos de compartición e distribución de arquivos.  Trasiego de información  Edición &gt; Postproducción &gt;Edición/Conformado  Nomenclaturas.</p>
Interface e filosofía dos sistemas de postproducción	<p>Creación de proxectos e adecuación a formato.  Transmisión de contidos entre sistemas e equipos.</p> <p>AUDIO:  Equipos de procesado.  Consolas analóxicas e digitais.  Equipos de reprodución de audio:monitores de proximidade e sistemas de escoita para son envolvente.  Arquitectura das estacións de procesado. Procesadores de sinal.  Procesadores de frecuencia.  Procesadores de dinámica.  Procesadores de tempo.  Reductores de ruído  ProTools.</p> <p>VÍDEO:  Sistemas por capas e nodos.  Canles.  Keyers.  tracks.  Efectos.  After effects. (Outros sistemas)</p>
Producción para postproducción	<p>AUDIO:  Wildtrack.  Efectos en localización.  Proceso de doblaje.  Tradución e axuste do texto.  Takeado.  Creación de elementos sonoros (MIDI e Foley).  Grabación de música para banda sonora.</p> <p>VÍDEO:  Grabación e iluminación sobre forillos.  Nodal pan.  Referencias para track.  Referencias para integracion 3DCGI (teoría).  Esteroscopia.</p>
Procesos de postproducción	<p>Procesos de postproducción</p> <p>AUDIO:  Posproducción de noticias.  Posproducción de documentales.  Posproducción de ficción  Posproducción en estéreo e son envolvente: Tratamento dos elementos da banda sonora.  Tratamento dos diálogos.  Tratamento dos elementos sonoros non musicais.  Tratamento da música.  Downmix.</p> <p>VÍDEO:  Tratamento das canles e operacións con capas.  Mascaras poligonais e bezier.  Textos e gráficos sobre imaxe.  Borrado de elementos.  Keyers (luma, chroma, diferenza).  Efectos.  Corrección e axuste de cor.  Combinación de composicións.  Rotoscopia.  Tracks e estabilizado de imaxe.</p>

## Prácticas

### AUDIO:

Análisis da calidade de grabación.  
Conversión a formato comprimido.  
Comparación de calidade.  
Transmisión de audio entre equipos.  
Dobraxa dunha escena.  
Postproducción dun traballo previo.  
Elaboración de banda sonora.  
Creación de efectos sonoros dixitais e Foley.  
Creación de música.

### VÍDEO:

Importación/exportación de secuencias entre NLE e compositor.  
Proxecto de composición.  
Análisis da calidade de grabación.  
Chroma Key  
Integración de fondo sobre croma (distinta temperatura de cor).  
Aniñación de composicións  
Integración de títulos con textura animada sobre imaxe.  
Máscaras.  
Integración de imaxe nun monitor (camara en movemento. Track)  
Integración de elementos sintéticos 3DCGI

### COMÚN:

Proxecto persoal onde se condense o apreso no curso.  
Imposición de imponderables e busca de solución aos mesmos.

## Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Estudo de casos/análises de situacións	2	10	12
Lección maxistral	22	30	52
Obradoiro	8	0	8
Informe de prácticas	3	12	15
Traballos e proxectos	4	16	20
Probas prácticas, de execución de tarefas reais e/ou simuladas.	8	32	40
Resolución de problemas e/ou exercicios	2	0	2
Probas de tipo test	1	0	1

\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientador, considerando a heteroxeneidade do alumnado.

## Metodoloxía docente

	Descrición
Estudo de casos/análises de situacións	Análise de guión para prever a utilización de postproducción de son e vídeo na organización da produción. Adecuación o traballo personal de preproducción dun guión propio.
Lección maxistral	Sesións teóricas sobre conceptos de postproducción dixital, interfaces, metodoloxía e fluxos de traballo, equipamento, orientación da produción á postproducción e integración dentro do esquema de produción.
Obradoiro	Clases practicas sobre obtención de imaxes e sons orientadas á posproduccion. Así coma o manexo de ferramentas de software para obter o produto definitivo. Proposta de exercicios e problemas a solucionar polo alumno utilizando ferramentas e coñecementos apresos nas clases teóricas.

## Atención personalizada

Probas	Descrición
Probas prácticas, de execución de tarefas reais e/ou simuladas.	Desenvolvemento dun guión individual e o seu deseño de preproducción e produción orientado a postproducción. Estudando como orientar todo o proceso para facilitar os labores de postproducción. Traballo individual con software destinado a postproducción e elaboración de tarefas avaliadas por alumno. En clases e talleres os alumnos contan con quendas de preguntas, con resposta xeral se o contido é relevante para o grupo ou personalizada se é propio da súa tarefa. Así como acceso a titorías e correo electrónico.
Informe de prácticas	Memoria sobre o traballo realizado a partir do guión persoal. Informe sobre a tarefa realizada orientada a postproducción dentro da produción en grupo Os alumnos contan con acceso a titorías e correo electrónico para a resolución de dúbidas no desenvolvemento destas tarefas.



<b>Avaliación</b>					
	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
Informe de prácticas	Traballo/memoria personal a desenrolar en tres fases durante o curso, Preproducción orientada a postproducción dun guión propio	30	B3 B4 B6	C10 C19	D1 D2
Traballos e proxectos	Traballo conxunto, levar a termino por grupos un guión ate o estado de emisión, produto completo. Inclue memoria técnica.	20	B3 B4 B6	C19 C21	D1 D2
Probas prácticas, de execución de tarefas reais e/ou simuladas.	Exercicios de manexo de software de postproducción. Avaliación na eficiencia na análise dos casos propostos, adecuación na elección de ferramentas e uso das mesmas.	20	B3 B6	C10 C21	
Probas de tipo test	Chromakey, Título, Track2D, Estabilizado, Borrado, Dobrax. Evaluación de fundamentos teóricos expostos nas clases da materia.	30	B6		D1

### **Outros comentarios sobre a Avaliación**

Todos os traballos terán que presentarse para ser avaliados en primeira convocatoria. e imprescindible superar tres das catro probas para aprobar a materia, sendo a memoria persoal unha das partes a superar en todo caso.

2ª convocatoria: Proba test (30%), entrega de probas prácticas (30%- se reserva o dereito de repetir durante o exame algunha das practicas, traer material e proxectos orixinais), memoria personal de preproducción según os parámetros dados no curso corrente(40%-Parámetros en Faitic). Imprescindible superar dous das tres partes para aprobar a materia, sendo a memoria persoal unha das partes a superar en todo caso.

### **Bibliografía. Fontes de información**

#### **Bibliografía Básica**

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

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

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

#### **Bibliografía Complementaria**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Goulekas, K, **Visual effects in a digital world**, Academic Press,

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

[www.THX.com](http://www.THX.com),

[www.dolby.com](http://www.dolby.com),

DIGI DESIGN, **Guía de usuario de Pro Tools 7.4**, [www.digidesign.com](http://www.digidesign.com),

<http://www.avid.com/US/resources/digi-orientation>,

<http://www.steinberg.net/en/home.html>,

Brinkmann, R., **The art and science of digital compositing**, 2nd ed., Elsevier,  
**adobe after effects**, <http://www.adobe.com/es/products/aftereffects.html>,  
HERRERO, JULIO CESAR, **MANUAL DE TEORIA DE LA INFORMACION Y DE LA COMUNICACION**, Universitas,  
Grage, Pierre, **Inside VFX: An Insider's View Into The Visual Effects And Film Business**, 2nd ed, Createspace  
Independent Publishing Platform, 2014  
Eran Dinur, **The Filmmaker's Guide to Visual Effects: The Art and Techniques of VFX for Directors, Producers,  
Editors and Cinematographers**, Focal Press, 2017

---

---

## **Recomendacións**

### **Materias que continúan o temario**

Produción e realización en novos formatos/P04G070V01909

---

### **Materias que se recomenda cursar simultaneamente**

Dirección artística e escénica/P04G070V01701

Guión, produción e realización para programas de entretemento/P04G070V01906

---

### **Materias que se recomenda ter cursado previamente**

Comunicación: Tecnoloxía dos medios audiovisuais/P04G070V01203

Teoría e técnica cinematográfica/P04G070V01205

Teoría e técnica da fotografía/P04G070V01106

Expresión sonora e estilos musicais/P04G070V01404

Técnicas de edición dixital/P04G070V01304

Guión, produción e realización de programas de ficción/P04G070V01602

Guión, produción e realización para televisión/P04G070V01502

Narrativa audiovisual/P04G070V01503

---

**DATOS IDENTIFICATIVOS****Propaganda en medios audiovisuais**

Materia	Propaganda en medios audiovisuais			
Código	P04G070V01703			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OB	4	1c
Lingua de impartición	Castelán Galego			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Pena Rodríguez, Alberto			
Profesorado	García Pinal, Alfredo Pena Rodríguez, Alberto			
Correo-e	alberto@uvigo.es			
Web	<a href="http://http://csc.uvigo.es/profesorado/alberto-pena-rodriguez/">http://http://csc.uvigo.es/profesorado/alberto-pena-rodriguez/</a>			
Descrición xeral	Coñecer as claves fundamentais do discurso propagandístico ó longo da súa evolución histórica. Estudar as súas técnicas retóricas e os seus efectos a través do uso dos medios e dos soportes da comunicación audiovisual, especialmente no cine.			

**Competencias**

Código				
B1	Coñecemento das características esenciais da comunicación, os seus elementos e os seus resultados.			
B3	Capacidade para aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe aos diferentes soportes audiovisuais, a partir do coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe			
B4	Habilidade para expor os resultados dos traballos académicos de maneira escrita, oral ou por medios audiovisuais ou informáticos de acordo aos canons das disciplinas da comunicación.			
B5	Coñecemento dos 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	Coñecementos sobre a evolución histórica da imaxe e da cultura audiovisual, nos seus diferentes formatos			
C16	Coñecemento da historia e evolución da linguaxe e xéneros audiovisuais a través das súas propostas estéticas e industriais.			
C17	Coñecemento e aplicación dos recursos, métodos e procedementos empregados na construción e análise dos relatos audiovisuais.			
D5	Comprender a importancia de desenvolver un respecto solidario polas diferentes persoas e pobos do planeta, polos valores universais de educación, cultura, paz e xustiza, polos dereitos humanos, a igualdade de oportunidades e a non discriminación por razóns de sexo, raza ou relixión.			
D6	Comprender a necesidade da conservación do patrimonio lingüístico, audiovisual e cultural de Galicia			

**Resultados de aprendizaxe**

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
1. Coñecemento do proceso de produción dunha obra audiovisual			
1 - Coñecer a historia e evolución da fotografía, cinema, radio e televisión en función do seu emprego como medio de propaganda política, pondo de manifesto a súa relevancia social e cultural ao longo do tempo.	B1	C16	
2 - Comprender e integrar os novos medios tecnolóxicos e a evolución das linguaxes audiovisuais na transmisión e modernización das mensaxes publicitarias de índole política	B3		
3 - Coñecer os modelos psicolóxicos especificamente desenvolvidos para a comunicación visual e persuasión a través da imaxe e o son	aB3		
4 - Analizar relatos audiovisuais, atendendo aos parámetros básicos da análise de obras audiovisuais, considerando as mensaxes visuais como produto das condicións sociopolíticas e culturais dunha época histórica determinada	B3	C17	
5 - Expor de forma idónea os resultados dos traballos académicos de maneira oral ou por medios audiovisuais ou informáticos conforme aos canons das disciplinas da comunicación	B4		
6 - Demostrar capacidade de adaptación aos cambios empresariais, para traballar en equipo, asumir riscos, tomar decisións, facer autocrítica e desenvolver unha conciencia solidaria.	B5 B6	D5 D6	

**Contidos**

Tema	
------	--

1. Introducción	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Orixe, evolución e definicións do concepto de propaganda.</li> <li>- Contextualización histórica.</li> <li>- Principais modelos de propaganda.</li> </ul>
2. Técnicas clásicas da propaganda	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Simplificación, orquestación, desfiguración, contaxio ou unanimidade.</li> <li>- Censura, desinformación, manipulación, subpropaganda e contrapropaganda.</li> <li>- Propaganda negra, branca e gris.</li> <li>- As técnicas da campaña electoral como paradigma da propaganda audiovisual.</li> </ul>
3. Propaganda audiovisual en Europa. Casos históricos paradigmáticos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alemaña: Leni Riefensthal e o nazismo</li> <li>- Italia: Roberto Rossellini</li> <li>- Rusia: Sergei Eisenstein</li> <li>- Francia: Jean Renoir e Jean Luc Godard.</li> </ul>
4. Propaganda audiovisual en España. Unha perspectiva histórica.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- A II República: propaganda e Guerra Civil Española.</li> <li>- Propaganda audiovisual no franquismo: o NODO</li> <li>- O icono audiovisual do fascismo español: "Raza".</li> <li>- Propaganda, terrorismo e medios audiovisuais.</li> </ul>
5. Propaganda audiovisual nos Estados Unidos de América	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Propaganda racial: "El Nacimiento de una Nación"</li> <li>- Propaganda de guerra: "Why we fight"</li> <li>- Propaganda electoral: a campaña de Obama</li> <li>- Propaganda despois do 11-S. "Fahrenheit 9/11"</li> </ul>

### Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Traballos de aula	5	10	15
Presentacións/exposicións	4	8	12
Debate	6	12	18
Estudo de casos/análises de situacións	5	10	15
Lección maxistral	23	46	69
Seminario	5	10	15
Probas de resposta longa, de desenvolvemento	2	4	6

\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientador, considerando a heteroxeneidade do alumnado.

### Metodoloxía docente

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

### Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Seminario	Centraranse na análise de aspectos paradigmáticos da materia en grupos reducidos. A titorización dos estudantes será un elemento importante na articulación dunha aprendizaxe ben orientada académicamente. Ademais das titorías programadas, o profesor orientará en grupo e de modo persoal tódalas actividades que se realicen para estimular a motivación dos estudantes.
Traballos de aula	Serán de carácter individual e colectivo, e servirán para poñer en práctica os coñecementos adquiridos ao longo do semestre. A titorización dos estudantes será un elemento importante na articulación dunha aprendizaxe ben orientada académicamente. Ademais das titorías programadas, o profesor orientará en grupo e de modo persoal tódalas actividades que se realicen para estimular a motivación dos estudantes.

Presentacións/exposicións Os alumnos deben aprender a comunicar con fluidez argumentos académicos en público expoñendo varios dos traballos que realicen. A titorización dos estudantes será un elemento importante na articulación dunha aprendizaxe ben orientada académicamente. Ademais das titorías programadas, o profesor orientará en grupo e de modo persoal tódalas actividades que se realicen para estimular a motivación dos estudantes.

<b>Avaliación</b>						
	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe			
Presentacións/exposicións	As prácticas consistirán na realización de tres traballos/exposicións. Un será de carácter individual e dous en grupo. O traballo individual consistirá na realización dun ensaio crítico sobre unha obra teórica que aborde aspectos da propaganda (1'5 puntos máx.). Os traballos en grupo consistirán: 1) Na exposición sobre un filme de propaganda contemporánea da carteleira dos últimos 10 anos (1'5 puntos máx). 2) Na elaboración dun traballo (con exposición académica en clase dentro dos prazos establecidos) sobre unha campaña de propaganda desenvolvida a través de varios soportes audiovisuais por algún actor político ou institucional (3 puntos máx.) Tódolos traballos prácticos realizaranse dacordo cas instrucións do profesor.	60	B1 B3 B4 B5 B6	C16	D5 D6	
Probos de resposta longa, de desenvolvemento	A avaliación teórica consistirá nun exame final de dúas preguntas a desenvolver sobre contidos relacionados co programa da materia. Dentro da preparación teórica, tamén se incluírán as películas analizadas en clase, tanto polo docente da asignatura como polos propios alumnos.	40	B1 B3 B4 B5 B6	C17	D5 D6	

### **Outros comentarios sobre a Avaliación**

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

Os alumnos que non asistan a clase e non fagan as prácticas obrigatorias da materia, só poderán examinarse da parte teórica por medio da realización dun exame final.

### **Bibliografía. Fontes de información**

#### **Bibliografía Básica**

- Álvarez Berciano, Rosa e Sala Noguera, Ramón, **El Cine en la Zona Nacional (1936-1936)**, Ediciones Mensajero, 2000
- Caparrós Lera, José María, **El cine republicano español (1931-1939)**, Filmoteca Española-Cátedra, 1997
- Caparrós Lera, José María, **El cine español bajo el régimen de Franco**, Universitat de Barcelona, 1983
- Castro de Paz, José Luis e Castro de Paz, David, **Cinema+Guerra Civil. Novos achados. Aproximacións analíticas e historiográficas**, Universidade da Coruña, 2010
- Ellul, Jacques, **Historia de la propaganda**, Monte Ávila, 1970
- Domenach, Jean Marie, **La Propaganda Política**, Buenos Aires, 1963
- Pena Rodríguez, Alberto, **Salazar y Franco. La alianza del fascismo ibérico contra la España democrática: diplomacia, prensa y propaganda**, Gijón, 2017
- Pizarroso Quintero, Alejandro, **Historia de la propaganda**, 2ª edición, Madrid, 1992
- Rúas, Xosé, e Pena, Alberto, **Como gañar ou perder unhas eleccións. Comunicación, estratexia e propaganda nos comicios galegos de 2001**, Santiago de Compostela, 2004
- Timoteo Álvarez, Jesús, **Historia y modelos de la comunicación en el siglo XX con proyección al siglo XXI**, Madrid, 2012

#### **Bibliografía Complementaria**

- García Fernández, Emilio, **El cine español entre 1896 y 1939**, Ariel, 2002
- Grussells, Magí, **La Guerra Civil Española: cine y propaganda**, Barcelona, 2000
- Moore, Michael, **Estúpidos hombres blancos**, Barcelona, 2003
- Pena Rodríguez, Alberto (coord.), **Comunicación y guerra en la historia**, Santiago de Compostela, 2004
- Pena Rodríguez, Alberto (coord.), **A cultura do poder. A propaganda nos estados autoritarios**, Coimbra, 2016
- Tranche, Rafael, e Sánchez Biosca, Jesús, **NO-DO. El tiempo y la memoria**, Madrid, 2002
- Varios autores, **Lenín y el cine**, Madrid, 1981
- Vertov, D., **Memorias de un cineasta bolchevique**, Barcelona, 1974
- McDonald, D., **El cine soviético. Una historia y una elegía**, Buenos Aires, 1956
- Renoir, Jean, **Mi vida, mis films**, Valencia, 1975
- Riefensthal, Leni, **Memorias**, Barcelona, 1991

### **Recomendacións**

**Materias que se recomenda ter cursado previamente**

---

Comunicación: Teorías da imaxe/P04G070V01105

Teoría e técnica cinematográfica/P04G070V01205

Teoría e historia dos xéneros audiovisuais/P04G070V01305

---

<b>DATOS IDENTIFICATIVOS</b>				
<b>Crítica audiovisual</b>				
Materia	Crítica audiovisual			
Código	P04G070V01905			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OP	4	1c
Lingua de impartición	Galego			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Fernández Fernández, Miguel Angel			
Profesorado	Fernández Fernández, Miguel Angel			
Correo-e	mianfer@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	A materia aborda a crítica audiovisual combinando o enfoque teórico e a perspectiva histórica da disciplina co desenvolvemento práctico			

<b>Competencias</b>	
Código	
B1	Coñecemento das características esenciais da comunicación, os seus elementos e os seus resultados.
B3	Capacidade para aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe aos diferentes soportes audiovisuais, a partir do coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe
B4	Habilidade para expor os resultados dos traballos académicos de maneira escrita, oral ou por medios audiovisuais ou informáticos de acordo aos canons das disciplinas da comunicación.
B5	Coñecemento dos 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	Coñecementos sobre a evolución histórica da imaxe e da cultura audiovisual, nos seus diferentes formatos
C16	Coñecemento da historia e evolución da linguaxe e xéneros audiovisuais a través das súas propostas estéticas e industriais.
C17	Coñecemento e aplicación dos recursos, métodos e procedementos empregados na construción e análise dos relatos audiovisuais.
D5	Comprender a importancia de desenvolver un respecto solidario polas diferentes persoas e pobos do planeta, polos valores universais de educación, cultura, paz e xustiza, polos dereitos humanos, a igualdade de oportunidades e a non discriminación por razóns de sexo, raza ou relixión.
D6	Comprender a necesidade da conservación do patrimonio lingüístico, audiovisual e cultural de Galicia

<b>Resultados de aprendizaxe</b>		
Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe	
1. Identificar as principais correntes e escolas de crítica cinematográfica e televisiva	B1 B6	C16 C17
2. Describir a evolución histórica dos medios audiovisuais (cinema, radio, televisión, multimedia), tendo presente as condicións sociopolíticas e culturais da época en que xorden	B3	C16 C17
3. Describir e analizar a obra audiovisual, sobre todo, a nivel da súa estrutura narrativa	B4 B6	
4. Analizar e describir (temática, formal, estética e narrativamente) os relatos audiovisuais segundo os parámetros e métodos de análises.	B3	C16 C17
5. Interpretar e debater criticamente os contidos das obras audiovisuais.	B3	C16
6. Respetar, á hora de realizar a crítica, os distintos xéneros narrativos e o seu uso en producións audiovisuais doutras culturas e con outros valores sociais	B5	D5
7. Sensibilidade por conservar o patrimonio audiovisual xerado a través dos tempos		D5 D6

<b>Contidos</b>	
Tema	
1 <input type="checkbox"/> BREVE PERCORRIDO HISTÓRICO-EVOLUTIVO POLA CRÍTICA AUDIOVISUAL	- Orixes e evolución da crítica cinematográfica desde o nacemento do cinema
2 <input type="checkbox"/> A CRÍTICA AUDIOVISUAL SEGUNDO O DIFUSOR	- Prensa diaria e medios especializados. - Crítica noutros medios: Internet, televisión, radio

### 3 TENDENCIAS E REFERENCIAS DA CRÍTICA UNIVERSAL

- Francia: André Bazin, Cahiers du Cinema, Positif.
- Estados Unidos: James Agee, Manny Farber, Andrew Sarris, David Bordwell, Peter Bogdanovich.
- Outros países: Cinema Nuovo, Sequence, Sight & Sound.
- Aportacións singulares desde as Cinematecas

### 4 A CRÍTICA EN ESPAÑA

- Percorrido histórico pola crítica de cine do século XX.
- Algúns casos singulares: "Nuestro Cinema", "Cine experimental".....
- As revistas "Objetivo", "Cinema Universitario", "Nuestro cine", "Film Ideal" e "Cinestudio" nos anos 50 e 60.
- Panorama actual: Entre a información xeral e a reflexión.
- A crítica en Galicia. O caso singular de María Luz Morales. Situación actual

### 5 AS FASES DA ANÁLISE CRÍTICA

- O percorrido.
- Os procedementos.
- As compoñentes cinematográficas.
- A representación: espazo e tempo.
- A narración.
- A comunicación.
- Decálogo para unha crítica ponderada

### 6 MODELOS DE CRÍTICAS E CASOS PRÁCTICOS

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

#### Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Seminario	5	0	5
Traballo tutelado	0	70	70
Lección maxistral	15	0	15
Traballos de aula	30	0	30
Probas de resposta longa, de desenvolvemento	0	30	30

\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientador, considerando a heteroxeneidade do alumnado.

#### Metodoloxía docente

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

#### Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Traballo tutelado	En titorías

#### Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe	
Traballo tutelado	Visionado e crítica de películas 30% Ensaio sobre un autor: 20 %	50	B1	C16
			B3	C17
			B6	
Traballos de aula	Asistencia as clases, tanto teóricas como prácticas	10	B4	D5
			B5	D6
Probas de resposta longa, de desenvolvemento	Examen de teoría	40	B1	C16
			B3	C17
			B6	

#### Outros comentarios sobre a Avaliación

De cara a edición de xullo, gardaranse as calificacións, tanto do exame de teoría como dos traballos tutelados



---

## **Bibliografía. Fuentes de información**

---

### **Bibliografía Básica**

Baecque, A., **Teoría y crítica del cine.**, 1ª, Paidós, 2005

Baecque, A., **Nuevos cines, nueva crítica.**, 1ª, Paidós, 2006

Casas, Q., **Análisis y crítica audiovisual.**, 1ª, UOC, 2006

E. Brisset, D., **Análisis fílmico y audiovisual.**, 1ª, UOC, 2010

Pujol, C., **Fans, cinéfilos y cinéfaños: Una aproximación a las culturas y a los gustos cinematográficos.**, 1ª, UOC, 2011

Guarner, J.L., **30 años de cine en España.**, 1ª, Kairos, 1971

Santos Fontenla, César, **Cine español en la encrucijada.**, 1ª, Ciencia Nueva, 1966

Tubau, Iván, **Crítica cinematográfica española.**, 1ª, Universitat, 1983

Thompson, David, **Instrucciones para ver una película.**, 1ª, Pasado & Presente, 2015

Bazin, Andre, **¿Qué es el cine?**, 12ª, RIALP, 2017

### **Bibliografía Complementaria**

Agee, J., **Escritos sobre cine.**, 1ª, Paidós, 2001

Aumont, J., Marie, M., **Análisis del filme.**, 1ª, Paidós, 1990

Casetti, F., Di Chio, F., **Cómo analizar un filme.**, 1ª, Paidós, 1991

Fernández-Santos, A., **La mirada encendida.**, 1ª, Debate, 2007

Truffaut, F., **Las películas de mi vida.**, 1ª, Mensajero, 1976

Cabrera Infante, Guillermo, **El cronista de cine.**, 1ª, Galaxia Gutemberg, 2012

Boujut, M., **La promenade du critique.**, 1ª, Institut Lumière, 1996

Del Amo, Álvaro, **Cine y crítica de cine.**, 1ª, Taurus, 1970

Guarner, José Luis, **Autoretrato del cronista.**, 1ª, Anagrama, 2012

Zunzunegui, Santos, **Paisajes de la forma.**, 1ª, Cátedra, 1994

Tubau, Iván, **Hollywood en Argüelles.**, 1ª, Universitat, 1984

Yáñez Murillo, Manu, **20: La Mirada Americana - 50 Años de Film Comment.**, 1ª, T&B Editores, 2012

Comolli, Jean-louis; Sorrel, Vincent, **Cine, modo de empleo: De lo fotoquímico a lo digital.**, 1ª, Ediciones Manantial, 2016

Rosenbaum, Jonathan; Martin, Adrian, **Mutaciones del Cine Contemporáneo.**, 1ª, Errata Naturae, 2011

Bordwell, David; Thompson, Kristin., **El arte cinematográfico: una introducción.**, 1ª, Paidós, 1995

---

## **Recomendaciones**

---

### **Materias que se recomienda cursar simultaneamente**

Propaganda en medios audiovisuais/P04G070V01703

### **Materias que se recomienda ter cursado previamente**

Teoría e técnica cinematográfica/P04G070V01205

Teoría e historia dos xéneros audiovisuais/P04G070V01305

---

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

Materia	Guión, produción e realización para programas de entretemento			
Código	P04G070V01906			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OP	4	1c
Lingua de impartición	Galego			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Miragaya López, Laura María			
Profesorado	Miragaya López, Laura María			
Correo-e	gelulaura@gmail.com			
Web				
Descrición xeral	Guión, produción e realización para programas de entretemento. Abarcará unha visión global da construción dos textos de guións para os diferentes xéneros audiovisuais (Reality, Talk Show, Game, Magazine, Humor) nas áreas de produción e realización atendendo a realidade dos escenarios multiplataforma, e partindo do desenvolvemento e a creación de formatos orixinais, híbridos e adaptados co seus procesos de desenvolvemento naturais de construción a nivel profesional.			

**Competencias**

Código				
B3	Capacidade para aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe aos diferentes soportes audiovisuais, a partir do coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe			
B4	Habilidade para expor os resultados dos traballos académicos de maneira escrita, oral ou por medios audiovisuais ou informáticos de acordo aos canons das disciplinas da comunicación.			
B6	Coñecementos sobre a evolución histórica da imaxe e da cultura audiovisual, nos seus diferentes formatos			
C13	Capacidade para deseñar a posta en escena, iluminación e dirección de actores dunha produción audiovisual.			
C21	Capacidade para levar a cabo a gravación, composición, edición e postprodución de produtos audiovisuais.			
C23	Capacidade para escribir con fluidez guións para os diferentes formatos audiovisuais			
C24	Coñecemento e aplicación das técnicas e procesos de produción e realización audiovisual nos formatos e soportes contemporáneos			
D2	Ser capaz de traballar en equipo e de comunicar as propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio.			
D3	Ser capaz de asumir riscos expresivos e temáticos, aplicando solucións e puntos de vista persoais no desenvolvemento dos proxectos.			
D4	Ser capaz de organizar as tarefas, realizándoas de maneira ordenada e adoptando con lóxica as decisións prioritarias nos diferentes procesos de produción audiovisual.			

**Resultados de aprendizaxe**

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
1. Deseñar, planificar e xestionar economicamente os recursos humanos e técnicos nas diversas fases da produción de programas de entretemento para TV.	B6	C13 C24	D2 D4
2. Definir e identificar as técnicas e as tecnoloxías audiovisuais en función das súas capacidades expresivas.	B3 B6	C21 C24	D3
3. Aplicar os diferentes mecanismos e elementos da construción do guión atendendo os diferentes formatos, tecnoloxías e soportes de produción	B6	C23 C24	D3
4. Analizar e valorar o emprego dos diferentes elementos que compoñen a mensaxe audiovisual nun programa de televisión	B3 B6	C23 C24	D2 D3
5. Crear e dirixir a posta en escena de producións de entretemento para TV tendo en conta as tendencias da programación actual.	B3 B6	C13	D2 D4
6. Identificar o público obxectivo, sinalar posibles vías de financiamento e deseñar unha estratexia de comercialización e distribución dunha produción de entretemento para TV	B4 B6	C24	D3

**Contidos**

Tema			
1. O entretemento en televisión	1a. Introducción e situación xeral do entretemento en TV 1b. O mercado televisivo transmedia en España		

2. Adquisición e creación de programas de entretemento	2a. Introducción 2b. Formato, xénero e programa 2c. Adquisición de formatos. Adaptación. Compravenda. Opción. Biblia de produción. Asesoría de produción 2d. Desenvolvemento e creación de formatos orixinais. Elementos esenciais. Proceso. Formato escrito.
3. Formatos de xénero	3a. Reality 3b. Talk Show 3c. Game 3d. Magazin 3e. Humor 3f. Construción de guións.
4. Os xéneros televisivos e a escritura televisiva. A relación do guión cos outros departamentos (produción e realización)	4a. Xéneros televisivos na hipertelevisión 4b. O preguión, guión e escaletas dos programas de entretemento. Equipo de redacción e guionistas 4.c Estructura departamental
5. Sistemas de produción para programas de entretemento	5a. Deseño 5b. Fases 5c. Recusros
6. O entretemento audiovisual no escenario multiplataforma	6a. Grupos e estruturas multiplataforma 6.b Multiplataforma para el mercado de entretemento 7.c Idiosincrasia dos contidos multiplatafora: tipoloxía, adaptacións, características, etc
7. Deseño de programas de entretemento: criterios (tipo de canle, horario, periodicidade, tempada, público, contido, xénero, difusión, seccións, espazos publicitarios, sponsor).	7a. Canles de entretemento 7b. Parrilla para PGM entretemento 7c. A fragmentación do consumo e audiencias 7d. Estructuras e estratexias de programación según plataforma
8. Guión, produción e realización dun docu-reality (laboratorio práctico)	8.a Práctica 1 - Deseño do Programa. Contidos. Pre-escaleta. - Guión. Orzamento. Organización recursos. - Planificación - Localizacións  8.b Práctica 2 - Producción da escaleta - Gravación en exteriores Seguimento, recursos  8.c Práctica 3 - Gravación en exteriores - Edición - Montaxe  8.d Practica 4 - Edición □ Montaxe - Postproducción (audio e vídeo)  8.e Práctica 5 - Entrega Master Docu-Reality

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

9.a Práctica 6

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

9.b Práctica 7

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

9.c Práctica 8 e 9

- Edición de Reportaxes e Cortiniñas
- Ensaio estudio

9.d Práctica 10

- Ensaio estudio

9.e Práctica 11

- Ensaio estudio
- Gravación

**Planificación**

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Prácticas de laboratorio	17	20	37
Saídas de estudo/prácticas de campo	10	15	25
Traballos de aula	8	22	30
Lección maxistral	10	15	25
Traballos e proxectos	0	33	33

\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientador, considerando a heteroxeneidade do alumnado.

**Metodoloxía docente**

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

**Atención personalizada**

Metodoloxías	Descrición
Prácticas de laboratorio	No sistema de traballo analizarase a progresión do alumno na realización da documentación implicada no proceso de gravación no laboratorio, e a súa actuación no propio laboratorio no momento de gravación das pezas audiovisuais, atendendo á planificación. Valorarase a súa habilidade para enfocar e solucionar imprevistos e problemas técnicos no laboratorio.
Saídas de estudo/prácticas de campo	Neste caso, analizarase a progresión reflectida no resultado dos contidos e baseada na documentación que planifica as saídas.
Traballos de aula	Guiarase ó alumnado na elaboración dos traballos en grupo, facendo un seguimento das achegas de documentación e proxectos.
Lección maxistral	Neste caso, salvo necesidade excepcional o seguimento realizarase a través das probas teóricas e os seus resultados
Probas	Descrición

Traballos e proxectos	No sistema de traballo analizarase a progresión do alumno na habilidade de acadar os obxectivos previstos nas planificacións, cos recursos facilitados e as ferramentas desenvolvidas durante o curso. Baseado todo isto, na evolución dos tres proxectos a entregar dende o primeiro ó derradeito, nun ámbito conceptual e práctico.
-----------------------	---

<b>Avaliación</b>					
	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
Prácticas de laboratorio	Se realizan no estudo 1 multicámara, con control de realización, son e iluminación.	30	B3	C13 C21 C24	D2 D3 D4
Saídas de estudo/prácticas de campo	Todas aquelas prácticas necesarias cos equipos ENG para a captación de imaxe e son precisos para a realización dos formatos de vídeo.	10	B3	C21 C24	D2 D3 D4
Traballos de aula	Preparacións de escritas de guións, escaletas, plans de traballo, deseños de produción, etc.	20	B4 B6	C24	D3
Lección maxistral	Proba teórica e suposto práctico da materia con preguntas tipo test e pregunta corta .	20	B4 B6	C24	D3
Traballos e proxectos	Gravación de programas e produto resultante	20	B3 B4 B6	C13 C21 C23 C24	

### **Outros comentarios sobre a Avaliación**

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

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

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

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

A non achega dos traballo ou facelo fora da data marcada polo docente, significa a perda de avaliación dese apartado.

### **Bibliografía. Fontes de información**

#### **Bibliografía Básica**

Saló, Gloria, **¿Qué es eso del formato?**, Gedisa, 2003

Millerson, Gerald, **Realización y producción en televisión**, IORTV, 2001

Guerrero, Enrique, **El entretenimiento en la televisión española**, Deusto, 2010

Clarke M.J, **Transmedia Televisión**, Bloomsbury, 2013

#### **Bibliografía Complementaria**

Barroso García, Jaime, **Realización de los géneros televisivos**, Editorial Síntesis, 2002

Sainz, Miguel, **Manual básico de producción**, IORTV, 1995

Écija Bernal, Hugo e outros, **Como producir, distribuir y financiar una obra audiovisual**, Exportfilm, 2000

Fernández Díez, F. e Martínez Abadía, J., **La dirección de producción para cine y televisión**, Paidós, 1999

Barroso García, Jaime, **Introducción a la realización televisiva**, IORTV, 1988

Martín Proharán, Miguel Ángel, **La Organización de la producción en el cine y la televisión**, FORTA, 1985

Gordillo, Inmaculada, **Manual de narrativa televisiva**, Síntesis, 2009

Vilches L., **Convergencia y Transmedialidad**, Gedisa, 2012

Lamelo Carles, **Televisión social y tranmedia**, UOC, 2016

Caloguerea Fernando, **Guía para la producción y distribución de contenidos transmedia**, pontificia universidad Católica de Chile, 2015

### **Recomendacións**

#### **Materias que continúan o temario**

Produción e realización en novos formatos/P04G070V01909

**Materias que se recomienda cursar simultaneamente**

---

Guión e deseño multimedia/P04G070V01901

---

**Materias que se recomienda ter cursado previamente**

---

Guión, produción e realización de programas de ficción/P04G070V01602

Guión, produción e realización para televisión/P04G070V01502

---

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

Materia	Proxectos interactivos en novos medios: telefonía móbil e TDT			
Código	P04G070V01907			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OP	4	1c
Lingua de impartición	Galego			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a				
Profesorado				
Correo-e				
Web	<a href="http://www.xabierrolan.es">http://www.xabierrolan.es</a>			
Descrición	Unha introdución á realización de proxectos multimedia en contornas móbiles: tabletas e teléfonos xeral			

**Competencias**

Código	
B3	Capacidade para aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe aos diferentes soportes audiovisuais, a partir do coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe
B4	Habilidade para expor os resultados dos traballos académicos de maneira escrita, oral ou por medios audiovisuais ou informáticos de acordo aos canons das disciplinas da comunicación.
C23	Capacidade para escribir con fluidez guiúns para os diferentes formatos audiovisuais
C25	Coñecemento e aplicación das técnicas para o deseño e desenvolvemento de proxectos multimedia interactivos
D2	Ser capaz de traballar en equipo e de comunicar as propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio.
D3	Ser capaz de asumir riscos expresivos e temáticos, aplicando solucións e puntos de vista persoais no desenvolvemento dos proxectos.
D4	Ser capaz de organizar as tarefas, realizándoas de maneira ordenada e adoptando con lóxica as decisións prioritarias nos diferentes procesos de produción audiovisual.

**Resultados de aprendizaxe**

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe
1 - Aplicar as técnicas e procesos de produción e difusión de produtos interactivos e multimedia, nas súas diversas fases, desde o punto de vista da organización e xestión dos recursos técnicos, humanos e orzamentarios necesarios.	C23 C25
2 - Aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe á produción multimedia, a partir do B3 coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe.	C25
3 - Identificar procesos e técnicas implicadas na dirección e xestión de empresas multimedia na súa estrutura industrial: produción, distribución e exhibición, así como interpretar datos estatísticos do mercado audiovisual multimedia.	C25
4 - Orde e método: organizar e reorganizar a temporalización das tarefas, ao adaptar con lóxica as decisións prioritarias nos diferentes procesos de produción audiovisual multimedia	D4
5 - Adaptación aos cambios empresariais, capacidade de traballar en equipo, de asumir riscos, de tomar decisións, de autocrítica e conciencia solidaria.	D2 D3

**Contidos**

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

<b>Planificaci3n</b>			
	Horas na aula	Horas f3ra da aula	Horas totais
Lecci3n maxistral	21	0	21
Traballo tutelado	4	66	70
Traballos de aula	22.5	22.5	45
Probos de resposta curta	2	10	12
Observaci3n sistem3tica	0.5	1.5	2

\*Os datos que aparecen na t3boa de planificaci3n son de car3cter orientador, considerando a heteroxeneidade do alumnado.

<b>Metodolox3a docente</b>	
	Descrici3n
Lecci3n maxistral	Exposici3n por parte do profesor dos contidos sobre a materia obxecto de estudo, bases te3ricas e/ou directrices dun traballo, exercicio ou proxecto a desenvolver polo estudante, xunto aos correspondentes exemplos e debate sobre as s3as propiedades e caracter3sticas
Traballo tutelado	O estudante, de maneira individual ou en grupo, elabora un proxecto interactivo sobre a tem3tica da materia que abarque todas as 3reas da materia de xeito transversal
Traballos de aula	O estudante desenvolve exercicios ou proxectos durante as clases pr3cticas, baixo as directrices e supervisi3n do profesor, preparando e presentando supostos de 3ndole pr3ctica.

<b>Atenci3n personalizada</b>	
Metodolox3as	Descrici3n
Traballo tutelado	Os alumnos poder3n establecer contacto co profesor ben de forma presencial no horario de titor3as asignado ou ben a trav3s da plataforma online que o docente utilice para a impartici3n online da materia.
Traballos de aula	O estudante desenvolve exercicios ou proxectos durante as clases pr3cticas, baixo as directrices e supervisi3n e mentoring do profesor ou reputados expertos na materia, preparando e presentando supostos de 3ndole pr3ctica.

<b>Avaliaci3n</b>			
	Descrici3n	Cualificaci3n	Resultados de Formaci3n e Aprendizaxe
Traballo tutelado	Desenvolvemento conceptual e produto m3nimo viable dunha aplicaci3n ou servizo para dispositivos m3viles, contemplando o aspecto gr3fico, deseño de contidos, funcionalidades, 3rbore de navegaci3n, diagrama de fluxo, p3blico obxectivo e modelo de negocio plenamente desenvolvido. Deber3 presentarse en clase en forma de pitching	60	B3 C23 D2 C25 D3 D4
	Ensaio sobre alg3n aspecto da TDT: o alumnado deber3 elaborar un artigo acad3mico sobre un tema relacionado coa asignatura e proposto polo profesor a comezo de curso (traballo individual)		
Traballos de aula	Durante as clases prepranse pequenos exercicios que ser3n sempre avaliados e formar3n parte da nota final.	5	B3 C23 D3 B4 C25
Probos de resposta curta	Proba, de respostas curtas ou tipo test, sobre os contidos te3ricos explicados en clase	30	C25
Observaci3n sistem3tica	Asistencia e participaci3n na aula	5	C25 D2

### **Outros comentarios sobre a Avaliaci3n**

O alumno debe aprobar independentemente todas as partes (teor3a e pr3ctica) para superar a materia, cun m3nimo do 50% da puntuaci3n correspondente a cada unha das partes que compoñen e se aval3an na materia.

Na segunda convocatoria, avaliarase de novo o proxecto pr3ctico e a proba te3rica, salvo o que se poda dispoñer para casos excepcionais.

### **Bibliograf3a. Fontes de informaci3n**

#### **Bibliograf3a B3sica**



Cuello, J., & Vittone, J., **Diseñando apps para móviles.**,

Jeffrey Hughes;; 2011, **Marketing de aplicaciones Android**, Anaya Multimedia,

Matthew MacDonald, **Creación Y Diseño Web - Edición 2016**, Anaya, 2016

---

### **Bibliografía Complementaria**

Lequerica, Joan Ribas, **Desarrollo de aplicaciones para Android**, Anaya Multimedia, 2011

Zechner, Mario, **Desarrollo de juegos para Android**, Anaya Multimedia, 2011

Stevens, Chris, **Diseñar para el IPAD**, Anaya Multimedia, 2011

Nielsen, Jakob y Budiou, Raluca, **Usabilidad de dispositivos móviles**, Anaya, 2013

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

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

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

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

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

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

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

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

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

---

### **Recomendaciones**

#### **Materias que continúan o temario**

Redes audiovisuales en internet/P04G070V01910

#### **Materias que se recomienda cursar simultáneamente**

Videoxogos: Diseño e desenvolvimento/P04G070V01908

#### **Materias que se recomienda ter cursado previamente**

Animación en contornas dixitais e multimedia/P04G070V01402

Xestión de proxectos audiovisuais e interactivos/P04G070V01405

Guión e deseño multimedia/P04G070V01901

Proxectos interactivos en novos medios: web/P04G070V01903

**DATOS IDENTIFICATIVOS****Videoxogos: Deseño e desenvolvemento**

Materia	Videoxogos: Deseño e desenvolvemento			
Código	P04G070V01908			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OP	4	1c
Lingua de impartición	Castelán Inglés			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Legerén Lago, Beatriz			
Profesorado	Legerén Lago, Beatriz			
Correo-e	blegeren@uvigo.es			
Web	<a href="http://http://blegeren.webs.uvigo.es/">http://http://blegeren.webs.uvigo.es/</a>			
Descrición xeral	A través desta materia o alumno coñecerá que é un videoxogo, como se deseña, como se desenvolve, como se pon no mercado.			
	Coa finalidade de proporcionar ao alumno unha formación o máis próxima á realidade que se van a atopar no mundo profesional. Durante o curso 2017-2018, a materia impartirase de forma multidisciplinar entre distintos membros do Grupo de Innovación Docente (ComTecArt- Comunicación, Tecnoloxía e Arte en Contornas Virtuais). Crearase grupos de traballo con alumnos de Enxeñaría de Telecomunicación.			

**Competencias**

Código	
B3	Capacidade para aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe aos diferentes soportes audiovisuais, a partir do coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe
B4	Habilidade para expor os resultados dos traballos académicos de maneira escrita, oral ou por medios audiovisuais ou informáticos de acordo aos canons das disciplinas da comunicación.
C23	Capacidade para escribir con fluidez guións para os diferentes formatos audiovisuais
C25	Coñecemento e aplicación das técnicas para o deseño e desenvolvemento de proxectos multimedia interactivos
D2	Ser capaz de traballar en equipo e de comunicar as propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio.
D3	Ser capaz de asumir riscos expresivos e temáticos, aplicando solucións e puntos de vista persoais no desenvolvemento dos proxectos.
D4	Ser capaz de organizar as tarefas, realizándoas de maneira ordenada e adoptando con lóxica as decisións prioritarias nos diferentes procesos de produción audiovisual.

**Resultados de aprendizaxe**

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe
1.- Identificar as técnicas e procesos de produción e difusión de produtos entretemento interactivo, nas súas diversas fases, desde o punto de vista da organización e xestión dos recursos técnicos, humanos e orzamentarios necesarios	C25
2.- Recoñecer os recursos, elementos, métodos e procedementos usados na construción produtos interactivos de entretemento.	B3
3.- Deseñar proxectos persoais de creación innovadora no ámbito do entretemento interactivo próximos ás propostas indies que se están desenvolvendo na actualidade	C23 C25
4.- Organizar o traballo en equipo e interpretar os roles que se lles encarguen en cada momento, así como asumir o liderado do grupo se fose necesario e respectar as diferenzas entre todos os integrantes do equipo.	D2 D3
5.- Organizar e planificar as tarefas para determinar as decisións prioritarias nos diferentes procesos dunha produción interactiva de entretemento.	D4
6.- Defender en público un proxecto innovador conforme aos canons das disciplinas da comunicación	B4

**Contidos**

Tema	
Videoxogos. Historia e Xéneros	Estado da arte
Fases dun proxecto de entretemento	Deseño, Planificación, Produción, Probas e Mantemento. Equipos e funcións. Metodoloxía de xestión

Narración Interactiva para proxectos de entretemento	Da historia lineal á narración seguindo as diferentes paradigmas non lineais
Deseño de contidos de entretemento interactivo	Regras, Mecánicas e Tecnoloxía
Control económico do proxecto.	Xestión de presupostos
Modelos de negocio	Control económico do proxecto *Monetización de aplicacións.

### Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Traballos de aula	18	54	72
Traballo tutelado	14	28	42
Lección maxistral	18	18	36

\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientador, considerando a heteroxeneidade do alumnado.

### Metodoloxía docente

	Descrición
Traballos de aula	Os alumnos formarán grupos para proceder á realización dun proxecto interactivo de entretemento en equipo. Aplicando os coñecementos impartidos nas sesións maxistrais
Traballo tutelado	1.- Análise e *deconstrución de produtos de entretemento interactivo coa finalidade de coñecer as diferentes partes das que consta un proxecto destas características  2.- Realización de traballos individuais para a aprendizaxe do guión interactivo. En primeiro lugar crearase un guión de estrutura lineal que se transformará en interactivo
Lección maxistral	Sesións teóricas onde se facilitará aos alumnos a base sobre a industria, a estado da arte e tamén todos aqueles coñecementos ou referencias que sexan necesarias para o estudante poida desenvolver os traballos encomendados, pero tamén aprender a realidade do sector.

### Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Traballos de aula	O profesor actuase como o produtor executivo dos proxectos que deseñen e desenvolvan os alumnos
Traballo tutelado	O traballo tutelado consistirá na redacción dun proxecto de investigación. O alumno poderá consultar co docente calquera dúbida que teña respecto diso.

### Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Traballos de aula	Os alumnos formarán grupos para proceder á realización dun proxecto interactivo de entretemento en equipo. Aplicando os coñecementos impartidos nas sesións maxistrais . Os grupos se formarán con alumnos da materia TMCG de 4º de Inxeniería de Telecomunicacións.	50	B3 B4 D2 D3 D4
Traballo tutelado	1.- Análise e deconstrución de produtos de entretemento interactivo coa finalidade de coñecer as diferentes partes das que consta un proxecto destas características  2.- Realización de traballos individuais para a aprendizaxe do guión interactivo. Presupuestación e presentación de proxectos.	30	C23
Lección maxistral	Cuestionario mixto, tipo test e con preguntas longas para avaliar os coñecementos adquiridos polo alumno	20	C25

### Outros comentarios sobre a Avaliación

Para aprobar a materia os alumnos deberán superar de forma positiva as probas correspondentes a cada unha das seccións nas que se divide a materia

Se non se obtivese unha nota positiva nos traballos non terá opción a presentarse á proba escrita., polo que o alumno aparecería como Non Presentado na convocatoria.

Se fose o exame escrito a proba non superada e os traballos tivesen unha nota próxima ao notable, SÓ deberase repetir a proba escrita

PERO se os traballos non estivesen cualificados como notable, o alumno deberá volver examinarse de toda a materia. É dicir, volver realizar os traballos e o exame

---

## **Bibliografía. Fontes de información**

### **Bibliografía Básica**

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

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

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

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

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

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

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

### **Bibliografía Complementaria**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

---

## **Recomendacións**

### **Materias que se recomenda cursar simultaneamente**

Proxectos interactivos en novos medios: telefonía móbil e TDT/P04G070V01907

### **Materias que se recomenda ter cursado previamente**

Animación en contornas dixitais e multimedia/P04G070V01402

Xestión de proxectos audiovisuais e interactivos/P04G070V01405

Guión e deseño multimedia/P04G070V01901

### **Outros comentarios**

Outros comentarios

Haberá sesións de traballo en grupo durante as mañás dos Mércores, alternándose entre os Campus de Vigo e Pontevedra. A Universidade proporcionará transporte gratuito de ida e volta desde a Escola de Enxeñaría de Telecomunicación ou a Facultade de Ciencias Sociais e a Comunicación, respectivamente.

-----

No curso 2017/18 os grupos multidisciplinares estarán formados por alumnos das tres materias seguintes: (1)Videoxogos: Deseño e desenvolvemento, 4º curso, Grao en Comunicación Audiovisual. (2)Tecnoloxía multimedia e Computer graphics, 4º curso, Grao en Enxeñaría de Tecnoloxías de Telecomunicación, módulo de Son e Imaxe. (3)Programación de sistemas intelixentes, 4º curso, Grao en Enxeñaría de Tecnoloxías de Telecomunicación, módulo de Telemática. A actividade está coordinada por profesores do Grupo de Innovación Docente: ComTecArt (Comunicación, Tecnoloxía e Arte en Contornas Virtuais).

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

Materia	Producción e realización en novos formatos			
Código	P04G070V01909			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OP	4	2c
Lingua de impartición	Castelán			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	García Crespo, Oswaldo			
Profesorado	García Crespo, Oswaldo			
Correo-e	oswaldogarcia@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	Aproximación teórico práctica a modelos de produción audiovisual non tradicionais. A materia ocuparase da adaptación da mensaxe audiovisual a contextos produtivos como as instalacións audiovisuais, as *videoescenografías e o uso de ferramentas web para a produción audiovisual			

**Competencias**

Código	
B3	Capacidade para aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe aos diferentes soportes audiovisuais, a partir do coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe
B4	Habilidade para expor os resultados dos traballos académicos de maneira escrita, oral ou por medios audiovisuais ou informáticos de acordo aos canons das disciplinas da comunicación.
B6	Coñecementos sobre a evolución histórica da imaxe e da cultura audiovisual, nos seus diferentes formatos
C14	Capacidade para definir proxectos persoais de creación innovadora que contribúan ao coñecemento ou desenvolvemento das linguaxes audiovisuais ou á súa interpretación
C19	Coñecemento e aplicación das tecnoloxías audiovisuais (fotografía, cinema, radio, televisión e multimedia) en función das súas capacidades expresivas.
C24	Coñecemento e aplicación das técnicas e procesos de produción e realización audiovisual nos formatos e soportes contemporáneos
D2	Ser capaz de traballar en equipo e de comunicar as propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio.
D3	Ser capaz de asumir riscos expresivos e temáticos, aplicando solucións e puntos de vista persoais no desenvolvemento dos proxectos.
D4	Ser capaz de organizar as tarefas, realizándoas de maneira ordenada e adoptando con lóxica as decisións prioritarias nos diferentes procesos de produción audiovisual.

**Resultados de aprendizaxe**

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
1 - Atopar solucións tecnolóxicas flexibles a propostas narrativas e estéticas non vinculadas con medios tradicionais de produción audiovisual	B6	C14 C19 C24	D2 D3 D4
2 - Diseñar solucións narrativas e tecnolóxicas con autonomía en función das necesidades dun proxecto experimental e exploratorio	B6	C14 C24	D2 D3 D4
3 - Desenvolver e estruturar discursos audiovisuais en directo.	B3 B6	C14 C19 C24	D2 D3 D4
4 - Vincular, a través dos novos medios, propostas estéticas e narrativas de carácter audiovisual a valores de marca.	B4 B6	C24	D2 D3 D4

**Contidos**

Tema
------

Bloque 1: Antecedentes e desenvolvemento dos novos medios.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- O nacemento dos novos medios. Perspectiva tecnolóxica da narrativa audiovisual contemporánea.</li> <li>- Definición e articulación dos novos medios con base audiovisual.</li> <li>- Narración audiovisuais *multisuperficie.</li> <li>- Instalacións interactivas con base audiovisual.</li> <li>- Da realidade virtual á realidade aumentada. O audiovisual en tempo real fose da pantalla.</li> </ul>
Bloque 2. Análise da creación audiovisual en tempo real	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Xestión do tempo e o espazo en artes visuais desde a perspectiva da narrativa cinematográfica</li> <li>- Crítica da narrativa en tempo real</li> <li>- Dramaturxia e vídeo. Vídeo e escenografía</li> <li>- *Videomapping</li> </ul>
Bloque 3. Proxectos audiovisuais ao servizo da experiencia de marca	<ul style="list-style-type: none"> <li>- *Branded *content</li> <li>- Análise dos valores de marca</li> </ul>
Bloque 4. Intervención Audiovisual no espazo público	<ul style="list-style-type: none"> <li>*Semántica das superficies de proxección</li> <li>Tecnoloxía orgánica, proxectos para a emoción.</li> </ul>
Bloque 5. Anexo Novos Medios	<ul style="list-style-type: none"> <li>- *Big Data e *Carto *db</li> <li>- Introducción á programación visual e por obxectos</li> </ul>

### Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Traballo tutelado	4	4	8
Estudo de casos/análises de situacións	13	13	26
Presentacións/exposicións	1	2	3
Lección maxistral	30	60	90
Probas de resposta longa, de desenvolvemento	1	21	22
Observación sistemática	1	0	1

\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientador, considerando a heteroxeneidade do alumnado.

### Metodoloxía docente

	Descrición
Traballo tutelado	Deseño, desenvolvemento e produción dunha peza audiovisual de creación en tempo real Produción dunha peza de Branded Content
Estudo de casos/análises de situacións	Visionado e análise de contidos audiovisuais relacionados cos traballos tutelados
Presentacións/exposicións	Presentación dos proxectos da materia; Creación en tempo real e Branded Content
Lección maxistral	Exposición dos fundamentos teóricos asociados aos Novos Medios no contexto da Narrativa Audiovisual

### Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Traballo tutelado	Aplicación de técnicas de aprendizaxe baseada en proxectos
Presentacións/exposicións	Presentación dos proxectos prácticos a desenvolver durante e semestre

### Avaliación

Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe

Traballo tutelado	PROXECTO 1: Deseño, produción e posta en escena dun proxecto de creación audiovisual en tempo real.	60	B3 B6	C14 C19 C24	D2 D3 D4
	PROXECTO 2: Deseño e produción audiovisual de formato libre inspirado en valores de marca.				
Presentacións/exposicións	Presentación dos dous traballos prácticos da materia durante a fase de preproducción	10	B4		D4
Probas de resposta longa, de desenvolvemento	Desenvolvemento dunha análise dunha obra de novos medios	20	B4 B6	C19	D3
Observación sistemática	Implicación no traballo en equipo para o desenvolvemento de proxectos	10			D2 D3

### Outros comentarios sobre a Avaliación

O método de avaliación será de tipo continuo, cunha atención permanente ao desenvolvemento dos traballos que levarán a cabo; ás achegas en discusións e debates e á actitude participativa e positiva do alumno co fin de adquirir os coñecementos e alcanzar os obxectivos definidos na materia

Para poder facer a media é necesario superar tanto a proba teórica como o apartado práctico da materia.

Para aprobar a materia en segunda convocatoria ou superior é necesario entregar os dous traballos prácticos e obter un mínimo de 5 sobre 10 na súa cualificación.

### Bibliografía. Fontes de información

#### Bibliografía Básica

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

#### Bibliografía Complementaria

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

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

Skandar, Xarene, **VEJA**, 2006

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

de Certeau, Michel, **The Practice of Everyday Life**, 2011

Kabakov, **On The "Total" Installation**, 2008

Robert Klanten, **Tactile: High Touch Visuals**, 2007

Daniel Shiffman, **The Nature of Code: Simulating Natural Systems with Processing**, 2012

### Recomendacións

#### Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Traballo de Fin de Grao/P04G070V01991

#### Materias que se recomenda ter cursado previamente

Comunicación: Tecnoloxía dos medios audiovisuais/P04G070V01203

Técnicas de edición dixital/P04G070V01304

Guión e deseño multimedia/P04G070V01901

Guión, produción e realización de programas de ficción/P04G070V01602

Guión, produción e realización para televisión/P04G070V01502

### Outros comentarios

É unha materia que require dunha implicación importante por parte do alumno no que se refire á súa capacidade de buscar solucións imaxinativas en contextos creativos abertos e multidisciplinares.

**DATOS IDENTIFICATIVOS****Redes audiovisuais en internet**

Materia	Redes audiovisuais en internet			
Código	P04G070V01910			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OP	4	2c
Lingua de impartición	Inglés			
Departamento	Psicología evolutiva e comunicación			
Coordinador/a	Martí Pellón, Daniel			
Profesorado	Martí Pellón, Daniel			
Correo-e	dmarti@uvigo.es			
Web	<a href="http://comunisfera.blogspot.com.es/p/curso-de-imagen.html">http://comunisfera.blogspot.com.es/p/curso-de-imagen.html</a>			
Descrición	Introdución á xestión da imaxe de proxectos audiovisuais e da reputación profesional nas redes sociais xeral			

**Competencias**

Código				
B3	Capacidade para aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe aos diferentes soportes audiovisuais, a partir do coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe			
B4	Habilidade para expor os resultados dos traballos académicos de maneira escrita, oral ou por medios audiovisuais ou informáticos de acordo aos canons das disciplinas da comunicación.			
C22	Capacidade para xestionar con eficacia a comunicación nas redes sociais			
D2	Ser capaz de traballar en equipo e de comunicar as propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio.			
D3	Ser capaz de asumir riscos expresivos e temáticos, aplicando solucións e puntos de vista persoais no desenvolvemento dos proxectos.			
D4	Ser capaz de organizar as tarefas, realizándoas de maneira ordenada e adoptando con lóxica as decisións prioritarias nos diferentes procesos de produción audiovisual.			

**Resultados de aprendizaxe**

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
1 - Saber atopar e cualificar información audiovisual e opinións en Internet. Dispor de antoloxías e unha rede de relatos e perfís profesionais pola súa innovación e comunidades de interese. Publicar contidos cualificados de forma adecuada a cada canle dixital	B3 B4	C22	D2 D3 D4
2 - Diseñar e publicar unha marca profesional dixital, xestionar a súa branding nas plataformas máis adecuadas para manter a súa visibilidade así como a súa cooperación en proxectos, comunicando tamén desde redes sociais	B3 B4	C22	D2 D3 D4
3 - Coñecer estratexias de comunicación para grupos e organizacións, capacitando para tomar decisións casos e crises de comunicación audiovisual (viral, etc.) en relación a marcas, organizacións (multiplataforma, cros-media, trans-media)	B3 B4	C22	D2 D3 D4

**Contidos**

Tema			
Deseño e comunicación dunha marca profesional	Selección e edición de contidos curados nun cartafol profesional comunicado nas redes sociais		
Comunicación e cooperación en redes sociais con eventos e comunidades profesionais	Informe de imaxes profesionais, auditoria de reputación en colectivo profesional e plan de comunicación e cooperación personal en proxectos locais, especializados, etc....		
Estratexia e dirección de marca profesional	Avaliación e dirección de casos e comunicación de crise en redes sociais		

**Planificación**

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Estudos/actividades previas	12	0	12
Estudo de casos/análises de situacións	14	28	42
Cartafol/dossier	14	56	70
Cartafol/dossier	6	12	18
Probos prácticas, de execución de tarefas reais e/ou simuladas.	4	4	8



\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientador, considerando a heteroxeneidade do alumnado.

### Metodoloxía docente

	Descrición
Estudos/actividades previas	Documentación en rede e verificación da información de actualidade
Estudo de casos/análises de situacións	análise e solución de problemas e casos de xestión de imaxe local
Cartafol/dossier	

### Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Estudo de casos/análises de situacións	Monitorización e análise de referentes en usos dixitais en redes de interese profesional para o sector
Cartafol/dossier	

### Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
Cartafol/dossier	autoavaliación do perfil profesional presentado, da aprendizaxe durante o curso e propostas para desenvolvemento da imaxe profesional persoal	30	B3 B4	C22	D2 D3 D4
Cartafol/dossier	autoavaliación do perfil profesional presentado, da aprendizaxe durante o curso e propostas para desenvolvemento da imaxe profesional persoal	40	B3 B4		D3 D4
Probas prácticas, de execución de tarefas reais e/ou simuladas.	reputación de contidos e conversacións mantidas en redes sociais profesionais	30	B3 B4	C22	D2 D3 D4

### Outros comentarios sobre a Avaliación

- A presentación dun cartafol definido profesionalmente nunha rede social ou blogue, e
- un balance e documentación da participación grupal nun foro, evento ou causa en redes sociais

son obrigatorios para presentarse a unha avaliación final da competencia en comunicación corporativa na data indicada no calendario de exames.

A proba final de resposta longa inclúe a decisión de accións comunicativas en casos de imaxe e/ou reputación corporativa.

### Bibliografía. Fontes de información

#### Bibliografía Básica

Dolors Reig, **Socionomía**, Planeta, 2012

#### Bibliografía Complementaria

Rheingold, Howard, **Net Smart: How to Thrive Online**, MIT Press, 2012

Godin, Seth, **Tribus : necesitamos que TÚ nos lideres**, Deusto 2000, 2009

Cambronero, Antonio, **Manual imprescindible de Twitter**, Anaya Multimedia, 2012

Clazie, Ian, **Cómo crear un portfolio digital**, Gustavo Gili, 2011

### Recomendacións

#### Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Traballo de Fin de Grao/P04G070V01991

#### Materias que se recomenda ter cursado previamente

Comunicación: Comunicación escrita/P04G070V01101

Teoría e técnica da fotografía/P04G070V01106

Empresa: Mercadotecnia de produtos audiovisuais e multimedia/P04G070V01401

Xestión de proxectos audiovisuais e interactivos/P04G070V01405

Estratexias publicitarias e de relacións públicas para produtos audiovisuais/P04G070V01501

Guión e deseño multimedia/P04G070V01901

Proxectos interactivos en novos medios: web/P04G070V01903

Teoría e técnica do documental/P04G070V01904

Producción e realización en novos formatos/P04G070V01909

Proxectos interactivos en novos medios: telefonía móbil e TDT/P04G070V01907

Videoxogos: Deseño e desenvolvemento/P04G070V01908

---

### **Outros comentarios**

---

se completa en outros cursos con:

Técnicas de relaciones públicas

Evaluación de la eficacia publicitaria

Dirección de comunicación

Campañas de imagen y de relaciones públicas

Comunicación de crisis

Relaciones públicas y comunicación solidaria

Comunicación alternativa: medios virtuales y nuevos soportes publicitarios

y aporta a los cursos conclusivos

Trabajo fin de grado

Proyecto práctico profesional

Seminarios de experiencias profesionales

---

**DATOS IDENTIFICATIVOS****Prácticas externas**

Materia	Prácticas externas			
Código	P04G070V01982			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	12	OB	4	2c
Lingua de impartición	Castelán			
Departamento				
Coordinador/a	Román Portas, María Mercedes			
Profesorado	Román Portas, María Mercedes			
Correo-e	mroman@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	A materia está orientada á realización de prácticas nun entorno laboral e profesional ligado a alguna/as das disciplinas do plan de estudos do Grado. As prácticas deberán levarse a cabo segundo a Normativa específica aprobada en Xunta de Facultade			

**Competencias**

Código	
A2	Que os estudantes saiban aplicar os seus coñecementos 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
A3	Que os estudantes teñan a capacidade de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro da súa área de estudo) para emitir xuízos que inclúan unha reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica ou ética
A4	Que os estudantes poidan transmitir información, ideas, problemas e solución a un público tanto especializado coma non especializado.
A5	Que os estudantes desenvolvan aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía.
B3	Capacidade para aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe aos diferentes soportes audiovisuais, a partir do coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe
B4	Habilidade para expor os resultados dos traballos académicos de maneira escrita, oral ou por medios audiovisuais ou informáticos de acordo aos canons das disciplinas da comunicación.
B6	Coñecementos sobre a evolución histórica da imaxe e da cultura audiovisual, nos seus diferentes formatos
C1	Coñecemento do uso correcto oral e escrito das linguas oficiais como forma de expresión profesional na industria audiovisual.
C2	Capacidade para percibir críticamente o mundo audiovisual como froito dunhas condicións sociopolíticas e culturais ligadas a unha época histórica determinada.
C3	Coñecemento teórico-práctico dos mecanismos legislativos de incidencia no audiovisual, así como o réxime xurídico da súa aplicación nas producións audiovisuais.
C4	Coñecemento dos procesos e técnicas implicadas na dirección e xestión de empresas audiovisuais.
C5	Coñecemento e aplicación das técnicas de produción e emisión radiofónicas.
C6	Coñecementos das políticas públicas de promoción e regulatorias no ámbito da produción e distribución audiovisual nos niveis de gobernanza europeos, nacional e autonómico.
C7	Capacidade para levar a cabo a análise e implementación de estratexias de distribución e difusión de contidos audiovisuais e a súa influencia no proceso de produción
C8	Coñecemento e aplicación dos fundamentos da animación audiovisual
C9	Coñecemento e aplicación das técnicas de documentación audiovisual.
C10	Capacidade para recrear o ambiente sonoro dunha produción audiovisual
C11	Capacidade para levar a cabo a análise das estruturas, contidos e estilos da programación televisiva.
C12	Coñecemento da natureza e interrelacións entre os suxeitos da comunicación audiovisual: autores, institucións, empresas, medios, soportes e espectadores.
C13	Capacidade para deseñar a posta en escena, iluminación e dirección de actores dunha produción audiovisual.
C14	Capacidade para definir proxectos persoais de creación innovadora que contribúan ao coñecemento ou desenvolvemento das linguaxes audiovisuais ou á súa interpretación
C15	Coñecemento dos fundamentos da información xornalística a través dos distintos textos e xéneros ao uso, para a súa aplicación en medios impresos e dixitais.
C16	Coñecemento da historia e evolución da linguaxe e xéneros audiovisuais a través das súas propostas estéticas e industriais.
C17	Coñecemento e aplicación dos recursos, métodos e procedementos empregados na construción e análise dos relatos audiovisuais.
C18	Coñecemento sobre os fundamentos da historia e teoría da comunicación

C19	Coñecemento e aplicación das tecnoloxías audiovisuais (fotografía, cinema, radio, televisión e multimedia) en función das súas capacidades expresivas.
C20	Coñecemento da imaxe espacial e das representacións icónicas no espazo, tanto na imaxe fixa como en movemento.
C21	Capacidade para levar a cabo a gravación, composición, edición e postproducción de produtos audiovisuais.
C22	Capacidade para xestionar con eficacia a comunicación nas redes sociais
C23	Capacidade para escribir con fluidez guións para os diferentes formatos audiovisuais
C24	Coñecemento e aplicación das técnicas e procesos de produción e realización audiovisual nos formatos e soportes contemporáneos
C25	Coñecemento e aplicación das técnicas para o deseño e desenvolvemento de proxectos multimedia interactivos
C26	Capacidade para levar a cabo a análise e implementación de estratexias de mercadotecnia para o desenvolvemento, distribución e consumo de produtos audiovisuais e multimedia orientados ao mercado
D1	Comprender a importancia dos cambios tecnolóxicos, económicos e sociais no desenvolvemento de proxectos audiovisuais
D2	Ser capaz de traballar en equipo e de comunicar as propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio.
D4	Ser capaz de organizar as tarefas, realizándoas de maneira ordenada e adoptando con lóxica as decisións prioritarias nos diferentes procesos de produción audiovisual.
D6	Comprender a necesidade da conservación do patrimonio lingüístico, audiovisual e cultural de Galicia

### Resultados de aprendizaxe

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe			
1 - 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.	A2	B3	C1	D1
		B4	C2	D2
		B6	C3	D4
			C4	D6
			C5	
			C6	
			C7	
			C8	
			C9	
			C10	
			C11	
			C12	
			C13	
			C14	
			C15	
			C16	
			C17	
			C18	
			C19	
			C20	
			C21	
			C22	
			C23	
			C24	
			C25	
			C26	

2 - Que os estudantes teñan a capacidade de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro da súa área de estudo) para emitir xuízos que inclúan unha reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica ou ética	A3	B3	C1	D1
		B4	C2	D2
		B6	C3	D4
			C4	D6
			C5	
			C6	
			C7	
			C8	
			C9	
			C10	
			C11	
			C12	
			C13	
			C14	
			C15	
			C16	
			C17	
			C18	
			C19	
			C20	
			C21	
			C22	
			C23	
			C24	
			C25	
			C26	
3 - Que os estudantes poidan transmitir información, ideas, problemas e solución a un público tanto especializado como non especializado	A4	B3	C1	D1
		B4	C2	D2
		B6	C3	D4
			C4	D6
			C5	
			C6	
			C7	
			C8	
			C9	
			C10	
			C11	
			C12	
			C13	
			C14	
			C15	
			C16	
			C17	
			C18	
			C19	
			C20	
			C21	
			C22	
			C23	
			C24	
			C25	
			C26	

4 - Que os estudantes desenvolvan aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía.

A5 B3 C1 D1  
 B4 C2 D2  
 B6 C3 D4  
 C4 D6  
 C5  
 C6  
 C7  
 C8  
 C9  
 C10  
 C11  
 C12  
 C13  
 C14  
 C15  
 C16  
 C17  
 C18  
 C19  
 C20  
 C21  
 C22  
 C23  
 C24  
 C25  
 C26

### Contidos

Tema

Sin temario específico

Non hay

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

### Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Actividades introductorias	4	0	4
Prácticas externas	0	296	296

\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientador, considerando a heteroxeneidade do alumnado.

### Metodoloxía docente

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

### Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Prácticas externas	Calquera dúbida será resolta polo coordinador de prácticas, persoalmente, en horario de tutorías ou por correo electrónico

### Avaliación

Descrición	Cualificación Resultados de Formación e Aprendizaxe

Prácticas externas	Pra cualificación teránse en conta os informes dos titores (externo na empresa e o responsable de prácticas do centro). Tamén poderase ter en conta un informe a modo de memoria por parte do alumno se fose necesario.	100	A2	B3	C1	D1
			A3	B4	C2	D2
			A4	B6	C3	D4
			A5		C4	D6
					C5	
					C6	
					C7	
					C8	
					C9	
					C10	
					C11	
					C12	
					C13	
					C14	
					C15	
					C16	
					C17	
					C18	
					C19	
					C20	
					C21	
					C22	
					C23	
					C24	
					C25	
					C26	

---

### **Outros comentarios sobre a Avaliación**

As mesmas condicións que na avaliación de xuño

---

### **Bibliografía. Fontes de información**

#### **Bibliografía Básica**

#### **Bibliografía Complementaria**

---

### **Recomendacións**

**DATOS IDENTIFICATIVOS****Traballo de Fin de Grao**

Materia	Traballo de Fin de Grao			
Código	P04G070V01991			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	12	OB	4	2c
Lingua de impartición	Castelán Galego			
Departamento				
Coordinador/a	Ramahí García, Diana			
Profesorado	Ramahí García, Diana			
Correo-e	dianaramahi@gmail.com			
Web	<a href="http://www.coordinacav.blogspot.com">http://www.coordinacav.blogspot.com</a>			
Descrición xeral	Traballo final obrigatorio donde o alumno deberá demostrar as competencias obtidas o longo dos seus estudos			

**Competencias**

Código	
A2	Que os estudantes saiban aplicar os seus coñecementos 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
A3	Que os estudantes teñan a capacidade de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro da súa área de estudo) para emitir xuízos que inclúan unha reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica ou ética
A4	Que os estudantes poidan transmitir información, ideas, problemas e solución a un público tanto especializado coma non especializado.
A5	Que os estudantes desenvolvan aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía.
B3	Capacidade para aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe aos diferentes soportes audiovisuais, a partir do coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe
B4	Habilidade para expor os resultados dos traballos académicos de maneira escrita, oral ou por medios audiovisuais ou informáticos de acordo aos canons das disciplinas da comunicación.
B6	Coñecementos sobre a evolución histórica da imaxe e da cultura audiovisual, nos seus diferentes formatos
C1	Coñecemento do uso correcto oral e escrito das linguas oficiais como forma de expresión profesional na industria audiovisual.
C2	Capacidade para percibir críticamente o mundo audiovisual como froito dunhas condicións sociopolíticas e culturais ligadas a unha época histórica determinada.
C3	Coñecemento teórico-práctico dos mecanismos legislativos de incidencia no audiovisual, así como o réxime xurídico da súa aplicación nas producións audiovisuais.
C4	Coñecemento dos procesos e técnicas implicadas na dirección e xestión de empresas audiovisuais.
C5	Coñecemento e aplicación das técnicas de produción e emisión radiofónicas.
C6	Coñecementos das políticas públicas de promoción e regulatorias no ámbito da produción e distribución audiovisual nos niveis de gobernanza europeos, nacional e autonómico.
C7	Capacidade para levar a cabo a análise e implementación de estratexias de distribución e difusión de contidos audiovisuais e a súa influencia no proceso de produción
C8	Coñecemento e aplicación dos fundamentos da animación audiovisual
C9	Coñecemento e aplicación das técnicas de documentación audiovisual.
C10	Capacidade para recrear o ambiente sonoro dunha produción audiovisual
C11	Capacidade para levar a cabo a análise das estruturas, contidos e estilos da programación televisiva.
C12	Coñecemento da natureza e interrelacións entre os suxeitos da comunicación audiovisual: autores, institucións, empresas, medios, soportes e espectadores.
C13	Capacidade para deseñar a posta en escena, iluminación e dirección de actores dunha produción audiovisual.
C14	Capacidade para definir proxectos persoais de creación innovadora que contribúan ao coñecemento ou desenvolvemento das linguaxes audiovisuais ou á súa interpretación
C15	Coñecemento dos fundamentos da información xornalística a través dos distintos textos e xéneros ao uso, para a súa aplicación en medios impresos e dixitais.
C16	Coñecemento da historia e evolución da linguaxe e xéneros audiovisuais a través das súas propostas estéticas e industriais.
C17	Coñecemento e aplicación dos recursos, métodos e procedementos empregados na construción e análise dos relatos audiovisuais.
C18	Coñecemento sobre os fundamentos da historia e teoría da comunicación



C19	Coñecemento e aplicación das tecnoloxías audiovisuais (fotografía, cinema, radio, televisión e multimedia) en función das súas capacidades expresivas.
C20	Coñecemento da imaxe espacial e das representacións icónicas no espazo, tanto na imaxe fixa como en movemento.
C21	Capacidade para levar a cabo a gravación, composición, edición e postproducción de produtos audiovisuais.
C22	Capacidade para xestionar con eficacia a comunicación nas redes sociais
C23	Capacidade para escribir con fluidez guións para os diferentes formatos audiovisuais
C24	Coñecemento e aplicación das técnicas e procesos de produción e realización audiovisual nos formatos e soportes contemporáneos
C25	Coñecemento e aplicación das técnicas para o deseño e desenvolvemento de proxectos multimedia interactivos
C26	Capacidade para levar a cabo a análise e implementación de estratexias de mercadotecnia para o desenvolvemento, distribución e consumo de produtos audiovisuais e multimedia orientados ao mercado
D1	Comprender a importancia dos cambios tecnolóxicos, económicos e sociais no desenvolvemento de proxectos audiovisuais
D3	Ser capaz de asumir riscos expresivos e temáticos, aplicando solucións e puntos de vista persoais no desenvolvemento dos proxectos.
D4	Ser capaz de organizar as tarefas, realizándoas de maneira ordenada e adoptando con lóxica as decisións prioritarias nos diferentes procesos de produción audiovisual.

## Resultados de aprendizaxe

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe			
1. Habilidade para expor os resultados dos traballos académicos de maneira oral ou por medios audiovisuais ou informáticos segundo os canons das disciplinas da comunicación.	A4	B4	C1	
2. Capacidade para definir proxectos persoais no campo da comunicación audiovisual.	A2	B3	C2	D1
	A3	B6	C3	D3
	A5		C4	D4
			C5	
			C6	
			C7	
			C8	
			C9	
			C10	
			C11	
			C12	
			C13	
			C14	
			C15	
			C16	
			C17	
			C18	
			C19	
			C20	
			C21	
			C22	
			C23	
			C24	
			C25	
			C26	

## Contidos

### Tema

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

## Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Aprendizaxe baseado en proxectos	6	286	292
Presentacións/exposicións	1	5	6
Actividades introdutorias	2	0	2

\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientador, considerando a heteroxeneidade do alumnado.

## Metodoloxía docente

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

### Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Aprendizaxe baseado en proxectos	Cada alumno terá asignado un titor que lle orientará na realización do seu traballo

### Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe			
			A2	B3	C2	D1
Aprendizaxe baseado en proxectos	O Tribunal determinará o 100% da cualificación	90	A3	B6	C3	D3
			A5		C4	D4
					C5	
					C6	
					C7	
					C8	
					C9	
					C10	
					C11	
					C12	
					C13	
					C14	
					C15	
					C16	
					C17	
					C18	
					C19	
					C20	
					C21	
					C22	
					C23	
					C24	
					C25	
					C26	
Presentacións/exposicións	Na presentación terase especialmente en conta o cumprimento das Pautas para a Realización de Traballos Académicos	10	A4	B4	C1	

### Outros comentarios sobre a Avaliación

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

### Bibliografía. Fontes de información

#### Bibliografía Básica

#### Bibliografía Complementaria

### Recomendacións