



Facultad de CC. Sociales y de la Comunicación

Mais info na Web da Facultade

(*)

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

(*)

(*)

Grado en Comunicación Audiovisual

Asignaturas

Curso 4

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

DATOS IDENTIFICATIVOS**Dirección artística y escénica**

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

Competencias

Código	
A4	Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
C2	Conocimiento de la relación existente entre la evolución tecnológica e industrial y el lenguaje audiovisual, habida cuenta los conceptos teórico prácticos de las representaciones visuales y auditivas, los sistemas de comunicación y transmisión de conceptos y sus realidades, así como los valores simbólicos y culturales básicos que favorezcan una correcta interpretación y análisis de los signos o códigos de la imagen en toda su extensión.
C11	Conocimiento de la imagen espacial y de las representaciones icónicas en el espacio, tanto en la imagen fija como audiovisual, así como los elementos constitutivos de la dirección artística. Estos conocimientos también incluyen la relación entre imágenes y sonidos desde el punto de vista estético y narrativo en los diferentes soportes y tecnologías audiovisuales.
C12	Conocimiento de la planificación sonora y de las representaciones acústicas del espacio, así como los elementos constitutivos de diseño y la decoración sonora ("sound designer"). Estos conocimientos también incluirán la relación entre los sonidos y las imágenes desde el punto de vista estético y narrativo en los diferentes soportes y tecnologías audiovisuales. También se incluyen los modelos psicológicos específicamente desarrollados para la comunicación sonora y la persuasión a través del sonido.
C14	Capacidad para crear y dirigir la puesta en escena integral de producciones audiovisuales cinematográficas y videográficas, responsabilizándose de la posproducción, dirección de actores y ajustándose al guion, plan de trabajo y presupuesto previo.
C16	Capacidad y utilización de las técnicas y procesos en la organización de la producción fotográfica, así como las técnicas y procesos de creación en el campo de la imagen fija en general tanto en entornos analógicos como digitales.
C33	Capacidad para asumir el liderazgo en proyectos que requieran recursos humanos y de cualquiera otra naturaleza, aplicándolos eficientemente, asumiendo los principios de la responsabilidad social.
D2	Capacidad de trabajo en equipo y de comunicación de las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio, así como capacidad para integrarse en un proyecto común destinado a la obtención de resultados
D3	Capacidad para asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.
D6	Orden y método: habilidad para la organización y temporalización de las tareas, realizándolas de manera ordenada adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual
D7	Conciencia solidaria: respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, por los valores universales de educación, cultura, paz y justicia, y por los derechos humanos, la igualdad de oportunidades y la no discriminación de mujeres y personas con discapacidad
D8	Sensibilidad, respeto y necesidad de conservación del patrimonio cultural y audiovisual de Galicia y del mundo

Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
1. Conocimiento del proceso de producción de una obra audiovisual Ser capaz de definir las actividades integrantes de un proyecto.	C2
2 - Conocimiento del manejo de las técnicas en función de sus capacidades expresivas	A4

3. Conocimiento de los elementos visuales constitutivos de la dirección artística	C11
4. Conocimiento de los elementos sonoros constitutivos del diseño y decoración sonora	C12
7. Capacidad para apostar por un diseño escenográfico de creación en la puesta en escena (coreografía, interpretación, dramaturgia) de una obra audiovisual	C14
5. Capacidad y habilidad para planificar los recursos (técnicos y humanos) en las diversas fases de la producción de un relato audiovisual	C16
8. Capacidad para incorporarse y adaptarse a un equipo de trabajo colectivo	C33
9. Respecto hacia los diferentes diseños estéticos presentes en la puesta en escena que han ido configurando, a través de los tiempos y las culturas, el universo audiovisual Actual	D2 D3 D6 D7 D8

Contenidos

Tema	
Los bloques en los que está dividida la materia tienen en cuenta a dimensión eminentemente práctica de la misma.	1 -Contextualización y marco histórico de la Dirección Escénica. 2- La realidad actoral 3 - Descubrimiento y aproximación. .
CAPITULO 1 - DIRECCION ESCENICA	4 -Metodologías y herramientas en la Dirección Escénica. 5 - Interpretación actoral en Teatro, Cine y TV 6 . Análisis Activo. 7 - Propuestas de Dirección. Dirección de secuencias
CAPITULO 2: DIRECCION ARTISTICA	1 Conocer el papel de la dirección artística en la industria cinematográfica. 2 Conocer la evolución y el desarrollo de la dirección artística a través de la Historia del Cine. 3 Conocer las singularidades y la situación de la dirección artística en el cine norteamericano, en el cine europeo, en el cine español y en el cine gallego. 4 Entender la dirección artística relativa al pasado histórico, las diferentes perspectivas y la importancia de la Documentación. 5 Entender la dirección artística relativa al futuro, las diferentes perspectivas y la importancia de la Documentación. 6 Conocer la realidades de los decorados al margen del Estudio, realizados en exteriores, su complejidad y su singularidad.

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Salidas de estudio/prácticas de campo	0	10	10
Presentaciones/exposiciones	2	0	2
Sesión magistral	28	24	52
Estudio de casos/análisis de situaciones	30	30	60
Resolución de problemas y/o ejercicios	0	10	10
Trabajos y proyectos	0	16	16

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

Metodologías

	Descripción
Salidas de estudio/prácticas de campo	Actividades de aplicación de los conocimientos a situaciones concretas y de adquisición de habilidades básicas y procedimentales relacionadas con la materia objeto de estudio. Se desarrollan en espacios no académicos exteriores. Entre ellas se pueden citar prácticas de campo, visitas a eventos, centros de investigación, empresas, instituciones... de interés académico-profesional para el alumno.
Presentaciones/exposiciones	Exposición por parte del alumnado ante el docente y/o un grupo de estudiantes de un tema sobre contenidos de la materia o de los resultados de un trabajo, ejercicio, proyecto... Se puede llevar a cabo de manera individual o en grupo.
Sesión magistral	Exposición por parte del profesor de los contenidos sobre la materia objeto de estudio, bases teóricas y/o directrices de un trabajo, ejercicio o proyecto a desarrollar por el estudiante

Estudio de casos/análisis de situaciones Análisis de un hecho, problema o suceso real con la finalidad de conocerlo, interpretarlo, resolverlo, generar hipótesis, contrastar datos, reflexionar, completar conocimientos, diagnosticarlo y entrenarse en procedimientos alternativos de solución.

Atención personalizada

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

Evaluación

Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Resolución de problemas y/o ejercicios	40	DIRECCION ARTISTICA - 40%
Asistencia: 10% Análisis de películas: 10% Trabajo individual o en equipo: 10% Prueba escrita: 10%		
Trabajos y proyectos	60	DIRECCION ESCENICA:
Teoría - 15 % Al final del curso se realizará un examen escrito que constará de: - Preguntas breves de conocimientos generales sobre la temática impartida. - Desarrollo de un tema específico		
Práctica - 35 %- - Presentación de un análisis de un guión audiovisual - Presentación de un ejercicio de Dirección de una secuencia y su correspondiente análisis activo		

Otros comentarios sobre la Evaluación

La materia consta de dos partes perfectamente diferenciadas: **Dirección Escénica** y Dirección **Artística** y con docentes distintos.

El alumno deberá aprobar ambas partes por separado, contribuyendo a la calificación final con los siguientes porcentajes: Dirección Escénica 60% y Dirección Artística 40%.

Además, en Dirección Escénica, la teoría y la práctica también deben ser superadas de manera independiente. En la segunda convocatoria el alumno acordará con los profesores el tipo de examen, a partir de cada situación individual. Caso de aprobar una de las partes se conservará esa calificación en julio.

Fuentes de información

Bibliografía principal Dirección Escénica:

Aristóteles 1974, Poética, Madrid: Gredos

Artaud, A., 1990, El Teatro y su Doble, Barcelona: Edhasa.

Brecht Berthold, Escritos sobre el Teatro, Editorial Nueva Visión

BontDan, 1981, Escenotecnia en Teatro, Cine y Televisión. Barcelona: Editorial Leda.

BrookMeter, 1968, El Espacio Vacío, Barcelona: Ediciones Península

BrookMeter, 1993, La Puerta Abierta, Barcelona: Alba Editorial, s.l.u

Bordwell, D. 1995, El significado del Filme. Barcelona. Paidós

Camino Jaime, El Oficio del Director de Cine, Madrid: Cátedra.

Canfield Curtis, 1991 El arte de la dirección escénica, Publicaciones de la Asociación de Directores de Escena.

Casetti F. Y Di Chio Federico, 1991, Como analizar un film, Barcelona: Paidós.

Chion, Michel,1993, La Audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido .Barcelona: Paidós

Copeau Jacques, La actitud del Director de Escena , Barcelona :Paidós

Douvignaud Jean, El Actor (Apuntes sobre una sociología del comediante) , Madrid: Editorial Taurus.

Helbo A. 1978, Semiología de la Representación, Teatro, Televisión, Cómic, Barcelona , Gili. Con

HHetmon Robert,1965, El Método del Actor´sStudio (Conversaciones Lee Strasberg) ,Madrid: Editorial Fundamentos.

Hormigón Juan A., Inicios de la Dirección de Escena, Madrid: Cátedra

Mamet David,1997 , Dirigir Cine ,México:Instituto Mexicano de Cinematografía.

May Renato, 1959 , Cine y televisión ,Madrid. Rialp

Meyerhol, Teoría Teatral , Madrid: Editorial Fundamentos

Miralles Albert, La Dirección De Actores ,Madrid: Cátedra

Oliva C. Y Torres Monreal F. 1990 , Historia Básica del Arte Escénico , Madrid, Cátedra

Oliva César , La Dirección de Escena como compromiso ideológico y estético ,Madrid: Cátedra

Pudovkin,1995, El Actor en el Film , Buenos Aires:Losange

StanislavskiC., El Trabajo del Actor sobre sí mismo . Buenos Aires: Editorial Quetzal

Strasberg L., 1989, Un Sueño de Pasión (La elaboración del Método) Buenos Aires: Emecéos riojanos.

Bibliografía complementaria Dirección Escénica:

Adam, Jean Michael & Marc Bonhomme (2000): La Argumentación publicitaria: retórica del elogio y de la persuasión (traducción de María A. Pérez Harguindey y Manuel Talens), Madrid, Cátedra.

Baños González, Miguel et al. (2009): Las palabras en la publicidad. El redactor publicitario y su papel en la comunicación publicitaria , Madrid, Laberinto.

Blanco, Luisa (1997): □El lenguaje de los textos publicitarios□, en Henríquez y Esparza (eds.): Estudios de lingüística , Servicio de publicaciones da Universidade de Vigo, pp. 155-165.

Briz, A. (coord.) (2008): Saber hablar , Madrid, Aguilar.

Cassany, Daniel (2009, 16ª ed.): La cocina de la escritura , Barcelona, Anagrama.

Escandell Vidal, Mª Victoria (2005): La comunicación , Madrid, Gredos.

Fernández, Eduardo (2006): Retórica clásica y publicidad , Logroño, Instituto de estudi Aguilera Sastre J., Primeros pasos de la Dirección de Escena en España (1930.36), Claves para un análisis , Madrid:Cátedra

Gutiérrez Ordóñez, Salvador (1997): Comentario pragmático de textos publicitarios , Madrid, Arco Libros.

Martínez de Sousa, José (2008): Ortografía y ortotipografía del español actual , Gijón, Trea.

Mesanza López, J. (2009): Hablar y escribir correctamente: barbarismos, impropiedades y dudas en el español oral y escrito , Madrid, Wolters Kluwer.

RAE (2010): Ortografía de la lengua española, Madrid, Espasa.

Robles Ávila, Sara & Mª victoria Roemro (coord.) (2010): Publicidad y lengua española, Sevilla, Comunicación Social ediciones y publicaciones.

Robles Ávila, Sara (ed.) (2005): Aspectos y perspectivas del lenguaje publicitario , Málaga, Universidad de Málaga.

Sánchez Lobato, J. (coord.) (2006): Saber escribir , Madrid, Aguilar.

Vellón Lahoz, Javier (2007): Estrategias lingüísticas de los textos publicitarios, Barcelona , UOC.

Álvarez, M (1997): Escritos comerciales , Madrid, Arco Libros.

RAE (1999): Ortografía de la lengua española (Ed. revisada por las Academias de la Lengua Española), Madrid, Espasa.

RAE(2004): Diccionario de la lengua española [Recurso electrónico], Madrid, Espasa Calpe (<http://buscon.rae.es/drael/>).

RAE / Asociación de academias de la lengua española (2005): Diccionario panhispánico de dudas , Madrid, Santillana (<http://buscon.rae.es/dpdl/>).

RAE / Asociación de academias de la lengua española (2009): Nueva gramática de la lengua española (2 vol.), Madrid, Espasa libros.

Rodero Antón, Emma et al. (2004): La Radio que convence: manual para creativos y locutores , Barcelona, Ariel.

Sánchez Corral, Luis (1991): Retórica y sintaxis de la publicidad: (itinerarios de la persuasión), Córdoba, Universidad. Bibliografía principal Dirección Artística:

ETTEDGUI. PETER. DISEÑO DE PRODUCCIÓN & DIRECCIÓN ARTÍSTICA . OCÉANO. BARCELONA, 2001.

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

GOROSTIZA, JORGE; SANDERSON, JOHN D. CONSTRUCTORES DE ILUSIONES. LA DIRECCIÓN ARTÍSTICA CINEMATOGRAFICA EN ESPAÑA . Ediciones de la Filmoteca, Valencia, 2010.

MURCIA, FÉLIX. LA ESCENOGRAFÍA EN EL CINE. EL ARTE DE LA APARIENCIA . Fundación Autor, Madrid, 2002.

RAMÍREZ, JUAN ANTONIO. LA ARQUITECTURA EN EL CINE. HOLLYWOOD, LA EDAD DE ORO. HERMANN BLUME. MADRID, 1986.

Belluscio, Marta. VESTIR A LAS ESTRELLAS. Ediciones B. Barcelona, 1999.

Rizzo, Michael. MANUAL DE DIRECCION ARTISTICA CINEMATOGRAFICA. Ediciones Omega. Barcelona, 2007.

Tauler, Arnoldo. DIRECCIÓN ARTÍSTICA DE CINE Y TELEVISIÓN. 4ª ed., 2010. Online: XLibris.

VILA, SANTIAGO. LA ESCENOGRAFÍA. CINE Y ARQUITECTURA. CÁTEDRA, SIGNO E IMAGEN. MADRID, 1997

Bibliografía complementaria Dirección Artística:

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

CORMAN, ROGER/JEROME, JIM. ROGER CORMAN, COMO HICE CIEN FILMS EN HOLLYWOOD Y NUNCA PERDÍ NI UN CÉNTIMO .ALERTES. BARCELONA, 1992

FERNÁNDEZ MAÑAS, IGNACIO. GIL PARRONDO, PASION Y RIGOR. Diputación de Almería, Almería, 1997.

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

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

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

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

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

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

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

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

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Guión, producción y realización para programas de entretenimiento/P04G070V01906

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Guión, producción y realización de programas de ficción/P04G070V01602

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

Competencias	
Código	
B6	Capacidad para definir proyectos personales de creación innovadora que puedan contribuir al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o a su interpretación.
C1	Conocimiento de la historia y evolución de la fotografía, cine, radio y televisión a través de sus propuestas estéticas e industriales, además de su relevancia social y cultural en el tiempo.
C2	Conocimiento de la relación existente entre la evolución tecnológica e industrial y el lenguaje audiovisual, habida cuenta los conceptos teórico prácticos de las representaciones visuales y auditivas, los sistemas de comunicación y transmisión de conceptos y sus realidades, así como los valores simbólicos y culturales básicos que favorezcan una correcta interpretación y análisis de los signos o códigos de la imagen en toda su extensión.
C5	Conocimiento del uso de las técnicas y las tecnologías audiovisuales en función de sus capacidades expresivas asociadas a los diferentes contextos industriales.
C8	Conocimiento, identificación y aplicación de recursos, elementos, métodos y procedimientos de los procesos de construcción y análisis de los relatos audiovisuales tanto lineales como no lineales.
C18	Capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen, mediante las nuevas tecnologías de la información.
C28	Capacidad para realizar la ordenación técnica de los materiales sonoros y visuales conforme a una idea, utilizando las técnicas narrativas y tecnológicas necesarias para la elaboración, composición, acabado y masterización de diferentes productos audiovisuales e interactivos.
C31	Capacidad para incorporarse y adaptarse a un equipo audiovisual profesional, haciendo compatible sus propios intereses particulares y los del proyecto colectivo en el que se incorporó.
D1	Capacidad de adaptación a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales
D2	Capacidad de trabajo en equipo y de comunicación de las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio, así como capacidad para integrarse en un proyecto común destinado a la obtención de resultados
D3	Capacidad para asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.
D4	Capacidad para tomar decisiones fundamentadas en situaciones de incertidumbre, asumiendo de forma constructiva las consecuencias y resultados obtenidos.
D5	Práctica sistemática de autoevaluación crítica de resultados: valoración de la importancia de corregir y ajustar constantemente los errores cometidos en los procesos creativos u organizativos
D6	Orden y método: habilidad para la organización y temporalización de las tareas, realizándolas de manera ordenada adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual
D7	Conciencia solidaria: respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, por los valores universales de educación, cultura, paz y justicia, y por los derechos humanos, la igualdad de oportunidades y la no discriminación de mujeres y personas con discapacidad
D8	Sensibilidad, respeto y necesidad de conservación del patrimonio cultural y audiovisual de Galicia y del mundo

Resultados de aprendizaje	
Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje

Conocer la filosofía, funcionalidad y capacidad de los programas de efectos y composición digital.	C1 C5	D1
Realizar y producir efectos audiovisuales, recrear espacios sonoros y comprender los sistemas.	B6 C2	
Comprender el proceso de producción/realización (Flujos de trabajo) teniendo en cuenta la postproducción como herramienta creativa.	C8 C18 C28	D3 D5 D6 D8
Integrar flujos de trabajo orientados a postproducción en un equipo de producción.	C31	D2 D4 D7

Contenidos

Tema	
Preproducción orientada a la postproducción.	Comunicación entre producción y postproducción. Como escuchar y ver. Análisis de guión. Planificación de producción. (Necesidades de postproducción a definir en la preproducción) Definición de formatos. Definición de estilos (dirección). Entrega de información necesaria por departamentos. Adecuación de los formatos.
Conceptos técnicos previos.	Muestreo y cuantificación. Formatos de archivo. Formatos de vídeo. Codificación. Formatos de compartición y distribución de archivos. Trasiego de información Edición > Postproducción > Edición/Conformado Nomenclaturas.
Interface y filosofía de los sistemas de postproducción	Creación de proyectos y adecuación a formato. Transmisión de contenidos entre sistemas y equipos. AUDIO: Equipos de procesado. Consolas analógicas y digitales. Equipos de reproducción de audio: monitores de proximidad y sistemas de escucha para sonido envolvente Arquitectura de las estaciones de procesado. Procesadores de señal. Procesadores de frecuencia. Procesadores de dinámica. Procesadores de tiempo. Reductores de ruido ProTools. VÍDEO: Sistemas por capas y nodos. Canales. Keyers. tracks. Efectos After effects.(Otros Sistemas)

Producción para postproducción

AUDIO:
Wildtrack.
Efectos en localización.
Proceso de doblaje.
Traducción y ajuste del texto.
Takeado.
Creación de elementos sonoros (MIDI y Foley).
Grabación de música para banda sonora.

VÍDEO:
Grabación e iluminación sobre forillos.
Nodal pan.
Referencias para track.
Referencias para integración 3DCGI (teoría).
Estereoscopia

Procesos de postproducción

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

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

Prácticas

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

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

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

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Estudio de casos/análisis de situaciones	2	10	12

Sesión magistral	22	30	52
Talleres	8	0	8
Informes/memorias de prácticas	3	12	15
Trabajos y proyectos	4	16	20
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	8	32	40
Resolución de problemas y/o ejercicios	2	0	2
Pruebas de tipo test	1	0	1

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

Metodologías

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

Atención personalizada

Pruebas	Descripción
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	Desarrollo de un guión individual y su diseño de preproducción y producción orientado a postproducción. Estudiando como orientar todo el proceso para facilitar las labores de postproducción. Trabajo individual con software destinado a postproducción y elaboración de tareas evaluables por alumno. En clases y talleres los alumnos cuentan con turnos de preguntas, con respuesta general si el contenido es relevante para el grupo o personalizada si es propio de su tarea. Así como acceso a tutorías y correo electrónico.
Informes/memorias de prácticas	Memoria sobre el trabajo realizado a partir del guión personal. Informe sobre la tarea realizada orientada a postproducción dentro de la producción en grupo Los alumnos cuentan con acceso a tutorías y correo electrónico para la resolución de dudas en el desarrollo de estas tareas.

Evaluación

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

Otros comentarios sobre la Evaluación

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

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

Fuentes de información

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

ALTEN, STANLEY, **El manual del audio en los medios de comunicación,**

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

TRIBALDOS, CLEMENTE, **Sonido profesional,**

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

DIGI DESIGN, **Guía de usuario de Pro Tools 7.4,**

RUNSEY, FRANCIS. MCCORMICK, **Sonido y grabación: Introducción a las técnicas sonoras.,**

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

BARTLETT, BRUCE. BRUCE, JENNY, **Grabando música en vivo: capturando la actuación en directo,**

YEWDALE DAVID, LEWIS, **Uso práctico del sonido en cine.,**

THEME AMENT, VANESSA, **The Foley Grayl,**

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

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

CHION, MICHEL, **La audiovisión,**

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

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

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

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

RODERO, ANTÓN, **Locución radiofónica,**

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

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

Brinkmann, R., **The art and science of digital compositing,** 2nd ed.,

Case, D, **Nuevas tecnologías aplicadas a la postproducción,**

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

Lanier, L, **Professional digital compositing,**

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

Long, B. Schenk, S, **Digital filmmaking handbook,**

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

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

adobe after effects,

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

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

Producción y realización en nuevos formatos/P04G070V01909

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Dirección artística y escénica/P04G070V01701

Guión, producción y realización para programas de entretenimiento/P04G070V01906

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Comunicación: Tecnología de los medios audiovisuales/P04G070V01203

Teoría y técnica cinematográfica/P04G070V01205

Teoría y técnica de la fotografía/P04G070V01106

Expresión sonora y estilos musicales/P04G070V01404

Técnicas de edición digital/P04G070V01304

Guión, producción y realización de programas de ficción/P04G070V01602

Guión, producción y realización para televisión/P04G070V01502

Narrativa audiovisual/P04G070V01503

DATOS IDENTIFICATIVOS**Propaganda en medios audiovisuales**

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

Competencias

Código	
B5	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
C1	Conocimiento de la historia y evolución de la fotografía, cine, radio y televisión a través de sus propuestas estéticas e industriales, además de su relevancia social y cultural en el tiempo.
C11	Conocimiento de la imagen espacial y de las representaciones icónicas en el espacio, tanto en la imagen fija como audiovisual, así como los elementos constitutivos de la dirección artística. Estos conocimientos también incluyen la relación entre imágenes y sonidos desde el punto de vista estético y narrativo en los diferentes soportes y tecnologías audiovisuales.
C12	Conocimiento de la planificación sonora y de las representaciones acústicas del espacio, así como los elementos constitutivos de diseño y la decoración sonora ("sound designer"). Estos conocimientos también incluirán la relación entre los sonidos y las imágenes desde el punto de vista estético y narrativo en los diferentes soportes y tecnologías audiovisuales. También se incluyen los modelos psicológicos específicamente desarrollados para la comunicación sonora y la persuasión a través del sonido.
C24	Capacidad para aplicar técnicas y procesos de creación y difusión en el campo del diseño gráfico y de los productos multimedia e hipermedia en sus diversas fases, desde una perspectiva teórica y práctica.
D1	Capacidad de adaptación a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales
D2	Capacidad de trabajo en equipo y de comunicación de las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio, así como capacidad para integrarse en un proyecto común destinado a la obtención de resultados
D3	Capacidad para asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.
D4	Capacidad para tomar decisiones fundamentadas en situaciones de incertidumbre, asumiendo de forma constructiva las consecuencias y resultados obtenidos.
D5	Práctica sistemática de autoevaluación crítica de resultados: valoración de la importancia de corregir y ajustar constantemente los errores cometidos en los procesos creativos u organizativos
D7	Conciencia solidaria: respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, por los valores universales de educación, cultura, paz y justicia, y por los derechos humanos, la igualdad de oportunidades y la no discriminación de mujeres y personas con discapacidad

Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
1 - Conocer la historia y evolución de la fotografía, cine, radio y televisión en función de su empleo como medio de propaganda política, poniendo de manifiesto su relevancia social y cultural a lo largo del tiempo	C1
2 - Comprender e integrar los nuevos medios tecnológicos y la evolución de los lenguajes audiovisuales en la transmisión y modernización de los mensajes publicitarios de índole política	C1
3 - Conocer los modelos psicológicos específicamente desarrollados para la comunicación visual y la persuasión a través de la imagen	C11

4 - Asimilar los modelos psicológicos específicamente desarrollados para la comunicación sonora y la persuasión a través del son	C12
5 - Analizar relatos audiovisuales, atendiendo a los parámetros básicos del análisis de obras audiovisuales, considerando los mensajes icónicos como textos y productos de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada	C24
6 - Exponer de forma idónea los resultados de los trabajos académicos de manera oral o por medios audiovisuales o informáticos conforme a los cánones de las disciplinas de la comunicación	B5
7 - Demostrar capacidad de adaptación a los cambios empresariales, para trabajar en equipo, asumir riesgos, tomar decisiones, hacer autocrítica y desarrollar una conciencia solidaria	D1 D2 D3 D4 D5 D7

Contenidos

Tema

1. Introducción	- Origen, evolución y definiciones del concepto de propaganda. - Contextualización histórica. - Principales modelos de propaganda.
2. Técnicas clásicas de la propaganda	- Simplificación, orquestación, desfiguración, contagio o unanimidad. - Censura, desinformación, manipulación, subpropaganda y contrapropaganda. - Propaganda negra, blanca y gris. - Las técnicas de la campaña electoral como paradigma de la propaganda audiovisual.
3. Propaganda audiovisual en Europa. Casos históricos paradigmáticos	- Alemania: Leni Riefensthal y el nazismo - Italia: Roberto Rossellini - Rusia: Sergei Eisenstein - Francia: Jean Renoir y Jean Luc Godard.
4. Propaganda audiovisual en España. Una perspectiva histórica.	- La II República: propaganda y Guerra Civil Española. - Propaganda audiovisual en el franquismo: el NODO - El icono audiovisual del fascismo español: "Raza". - Propaganda, terrorismo y medios audiovisuales.
5. Propaganda audiovisual en los Estados Unidos de América	- Propaganda racial: "El Nacimiento de una Nación" - Propaganda de guerra: "Why we fight" - Propaganda electoral: la campaña de Obama - Propaganda después del 11-S. "Fahrenheit 9/11"

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Trabajos de aula	5	10	15
Presentaciones/exposiciones	4	8	12
Debates	6	12	18
Estudio de casos/análisis de situaciones	5	10	15
Sesión magistral	23	46	69
Seminarios	5	10	15
Pruebas de respuesta larga, de desarrollo	2	4	6

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

Metodologías

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

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Seminarios	Se centrarán en el análisis de aspectos paradigmáticos de la materia en grupos reducidos. La tutorización de los estudiantes será un elemento importante en la articulación de un aprendizaje bien orientado académicamente. Además de las tutorías programadas, el profesor orientará en grupo y de modo personal todas las actividades que se realicen para estimular la motivación de los estudiantes.
Trabajos de aula	Serán de carácter individual y colectivo, y servirán para poner en práctica los conocimientos adquiridos a lo largo del semestre. La tutorización de los estudiantes será un elemento importante en la articulación de un aprendizaje bien orientado académicamente. Además de las tutorías programadas, el profesor orientará en grupo y de modo personal todas las actividades que se realicen para estimular la motivación de los estudiantes.
Presentaciones/exposiciones	Los alumnos deben aprender a comunicar con fluidez argumentos académicos en público exponiendo varios de los trabajos que realicen. La tutorización de los estudiantes será un elemento importante en la articulación de un aprendizaje bien orientado académicamente. Además de las tutorías programadas, el profesor orientará en grupo y de modo personal todas las actividades que se realicen para estimular la motivación de los estudiantes.

Evaluación				
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Presentaciones/exposiciones	Las prácticas consistirán en la realización de tres trabajos/exposiciones. Uno será de carácter individual y dos en grupo. El trabajo individual consistirá en la realización de un ensayo crítico sobre una obra teórica que aborde aspectos de la propaganda (1'5 puntos máx.). Los trabajos en grupo consistirán: 1) En la exposición sobre un film de propaganda contemporánea de la cartelera de los últimos 10 años (1'5 puntos máx.). 2) En la elaboración de un trabajo (con exposición académica en clase dentro de los plazos establecidos) sobre una campaña de propaganda desarrollada a través de varios soportes audiovisuales por algún actor político o institucional (3 puntos máx.) Todos los trabajos prácticos se realizarán de acuerdo con las instrucciones del profesor.	60	C1 C11 C12 C24	D1 D2 D3 D4 D5 D7
Pruebas de respuesta larga, de desarrollo	La evaluación teórica consistirá en un examen final de dos preguntas a desarrollar sobre contenidos relacionados con el programa de la materia. Dentro de la preparación teórica, también se incluirán las películas analizadas en clase, tanto por el docente de la asignatura como por los propios alumnos.	40	C1 C11 C12	

Otros comentarios sobre la Evaluación

Al tratarse de una materia de carácter presencial, se valorará la asistencia (1 punto máx.)

Los alumnos que no asistan la clase y no participen en la parte práctica de la materia, solo podrán examinarse de la parte teórica por medio de la realización de un examen final.

Fuentes de información

BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA:

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

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

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

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

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

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

- CASTRO DE PAZ, José Luis e CASTRO DE PAZ, David (eds.): *Cinema+Guerra Civil. Novos achados. Aproximacións analíticas e historiográficas*. A Coruña, Servicio de Publicacións da Universidade, 2010.
- CASTRO DE PAZ, José Luis (et. al.): *La nueva memoria: historia(s) del cine español (1939-2000)*. A Coruña, Vía Láctea, 2005.
- DE ESPAÑA, Rafael: *El cine de Goebbels*. Barcelona, Ariel Cine, 2002.
- DELEYTO, Celestino: *Ángeles y Demonios. Representación e ideología en el cine contemporáneo de Hollywood*. Barcelona, Paidós Comunicación, 2003.
- DOMENACH, Jean Marie: *La Propaganda Política*. Buenos Aires, Eudeba, 1963.
- EISENSTEIN, Sergei M.: *Reflexiones de un cineasta*. Barcelona, Lumen, 1970.
- EISENSTEIN, Sergei M.: *El sentido del cine*. México, Siglo XXI, 1974.
- EISENSTEIN, Sergei M.: *Teoría y Técnica Cinematográfica*. Madrid, Rialp, 1989.
- EISENSTEIN, Sergei M.: *El acorazado Potemkin*. Barcelona, Ediciones Paidós, 1999.
- ELLUL, Jacques: *Historia de la propaganda*. Caracas, Monte Ávila, 1970.
- ESCALERA, Manuel de la: *Cuando el cine rompió a hablar*. Madrid, Taurus, 1971.
- FERNÁNDEZ CUENCA, Carlos: *La guerra de España y el cine*. Madrid, Editora Nacional, 1972.
- GARCÍA FERNÁNDEZ, Emilio: *El cine español entre 1896 y 1939*. Barcelona, Ariel, 2002.
- GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús: *Radiotelevisión y política cultural en el franquismo*. Madrid, CSIC, 1980.
- GIMÉNEZ CABALLERO, Ernesto: *Cine y Política*. Madrid, Instituto de Estudios Políticos, 1945.
- GRUSELLS, Magí: *La Guerra Civil Española: cine y propaganda*. Barcelona, Ariel Historia, 2000.
- GUBERN, Roman: *Cine español en el exilio (1936-1939)*. Barcelona, Lumen, 1976.
- GUBERN, R.: *[Raza], un ensueño del general Franco*. Madrid, Ed. 99, 1977.
- GUBERN, R.: *El cine sonoro en la II República (1929-1936)*. Barcelona, Lumen, 1977.
- GUBERN, R.: *La censura. Función política y ordenamiento jurídico bajo el franquismo (1936-1975)*. Barcelona, Península, 1981.
- GUBERN, R.: *La guerra de España en la pantalla*. Madrid, Filmoteca Española, 1986.
- LEYDA, J.: *Historia del cine Ruso y Soviético*. Buenos Aires, Eudeba, 1965.
- KRACAUER, Siegfried: *De Caligari a Hither. Una historia psicológica del cine alemán*. Buenos Aires, Nueva Visión, 1961.
- MANN, Thomas: *Oid, alemanes. Discursos radiofónicos contra Hither*. Barcelona, Ediciones Península, 2004.
- Mc DONALD, D.: *El cine soviético. Una historia y una elegía*. Buenos Aires, Sur, 1956.
- MOORE, Michael: *Estúpidos hombres blancos*. Barcelona, Ediciones B, 2003.
- PENA RODRÍGUEZ, Alberto: *El gran aliado de Franco. Portugal y la Guerra Civil española: prensa, radio, cine y propaganda*. Sada (A Coruña), Edicións do Castro, 1998.
- PENA RODRÍGUEZ, Alberto: *Galicia, Franco y Salazar. La emigración gallega en Portugal y el intercambio ideológico entre el franquismo y el salazarismo*. Vigo, Servicio de Publicacións da Universidade, 1999.
- PENA RODRÍGUEZ, Alberto: *O Que Parece É. Salazar, Franco e a Propaganda Contra a Espanha Democrática*. Lisboa, Tinta da China, 2009.
- PENA RODRÍGUEZ, Alberto (coord.): *Comunicación y Guerra en la Historia*. Santiago de Compostela, Tórculo, 2004.
- PENA RODRÍGUEZ, Alberto e PAULO, Heloisa (coord.). *A Cultura do Poder. A Propaganda nos Estados Autoritarios*. Coimbra, Imprensa da Universidade, 2016.
- PIZARROSO QUINTERO, A.: *Historia de la Propaganda*. Madrid, Eudema, 1993.
- RENOIR, Jean: *Mi vida, mis films*. Valencia, Fernando Torres, 19.

- RIEFENSTAHL, Leni: *Memorias*. Barcelona, Lumen, 1991.
- RODRÍGUEZ, Saturnino: *El NO-DO, catecismo social de una época*. Madrid, Editorial Complutense, 1999.
- ROTELLAR, Manuel: *Cine español en la República. San Sebastián, Festival Internacional de Cine, 1977*.
- RÚAS, Xosé e PENA, Alberto: *Como gañar ou perder unhas eleccións. Comunicación, estratexia e propaganda nos comicios galegos de 2001*. Santiago de Compostela: Edicións Lea, 2004.
- RÚAS, José: *Manual del Candidato Electoral*. Madrid, Los Libros de la Catarata, 2011.
- SCHNITZER, L.: *El cine soviético visto por sus creadores*. Salamanca, Sígueme, 1975.
- TORGAL, Luis Reis (coord.). *O Cinema sob O Olhar de Salazar*. Lisboa, Temas & Denates-Círculo de Leitores, 2011.
- TRANCHE, Rafael e SÁNCHEZ BIOSCA, Jesus: *NO-DO. El tiempo y la memoria*. Madrid, Cátedra/Filmoteca Española, 2002.
- VENTÍN PEREIRA, José Augusto: *La guerra de la radio (1936-1939)*. Barcelona, Mitre, 1986.
- VERTOV, D.: *Memorias de un cineasta bolchevique*. Barcelona, Labor, 1974.
- VV.AA.: *Lenin y el cine*. Madrid, Fundamentos, 1981.
- VV.AA.: *El debate de los debates 2008/2011*. Barcelona, Ambit Editorial, Academia de TV, 2009 y 2011.

PELÍCULAS RELACIONADAS CON EL FENÓMENO DE LA PROPAGANDA:

- El nacimiento de una nación*
- El Joven Lincoln*
- El Político*
- RKO 281*
- Ciudadano Kane*
- Nixon*
- Air Force One*
- Teléfono rojo, volamos hacia Moscú*
- El mensajero del miedo*
- Poder absoluto*
- La cortina de humo*
- Garganta profunda*
- Candidata al poder*
- Dave, presidente por un día*
- Primary Colors*
- Buenas noches, buena suerte*
- La guerra de los mundos*
- La Terminal*
- Apocalypse Now*
- Comandante*
- Team América*
- Ciudadano Bob Roberts*

Mars Attacks
El gran dictador
Tiempos modernos
Roma, ciudad abierta
Camarada
Esta tierra es mía
Todo va bien
La Chinoise
El Gabinete del Dr. Caligari
Olympia
El acorazado Potemkin
Lo viejo y lo nuevo (La línea general)
La huelga
Good Bye, Lenin
Soy Cuba/El Mamut Siberiano
Irak: el negocio de la guerra
El mundo según Bush (docum.)
Bowling for Columbine (docum.)
Fahrenheit 9/11 (docum.)
Osama
La guerra filmada (docum.)
La guerra civil española (docum.)
The Spanish (docum.)
Raza
Rojo y Negro
Nodo
Franco, ese hombre
Dionisio Ridruejo (report.)
CURSO 2010/2011
Bienvenido Mr. Marshall
El pisito
El cochecito
Muerte de un ciclista
El verdugo
Calle Mayor
España 1975 (report.)
25 años de autonomía (report.)

Galicia, 70 anos de nacionalismo

Canciones para después de una guerra

Camino a Guantánamo

El crimen de Cuenca

El viento que agita la cebada

El Lobo

Todos estamos invitados

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Comunicación: Teorías de la imagen/P04G070V01105

Teoría y técnica cinematográfica/P04G070V01205

Teoría e historia de los géneros audiovisuales/P04G070V01305

DATOS IDENTIFICATIVOS**Crítica audiovisual**

Asignatura	Crítica audiovisual			
Código	P04G070V01905			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptor	Creditos ECTS	Selección	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	4	1c
Lengua	Gallego			
Impartición				
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Fernández Fernández, Miguel Angel			
Profesorado	Fernández Fernández, Miguel Angel			
Correo-e	mianfer@uvigo.es			
Web				
Descripción general	(*)A materia aborda a crítica audiovisual combinando o enfoque teórico e a perspectiva histórica da disciplina co desenvolvemento práctico			

Competencias

Código	
A3	Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
A4	Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
B5	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
B7	Conocimiento de las características esenciales de la comunicación, sus elementos y sus resultados.
C1	Conocimiento de la historia y evolución de la fotografía, cine, radio y televisión a través de sus propuestas estéticas e industriales, además de su relevancia social y cultural en el tiempo.
C2	Conocimiento de la relación existente entre la evolución tecnológica e industrial y el lenguaje audiovisual, habida cuenta los conceptos teórico prácticos de las representaciones visuales y auditivas, los sistemas de comunicación y transmisión de conceptos y sus realidades, así como los valores simbólicos y culturales básicos que favorezcan una correcta interpretación y análisis de los signos o códigos de la imagen en toda su extensión.
C7	Conocimiento y aplicación de los diferentes mecanismos y elementos de la construcción del guion atendiendo la diferentes formatos, tecnologías y soportes de producción.
C8	Conocimiento, identificación y aplicación de recursos, elementos, métodos y procedimientos de los procesos de construcción y análisis de los relatos audiovisuales tanto lineales como no lineales.
C11	Conocimiento de la imagen espacial y de las representaciones icónicas en el espacio, tanto en la imagen fija como audiovisual, así como los elementos constitutivos de la dirección artística. Estos conocimientos también incluyen las relación entre imágenes y sonidos desde el punto de vista estético y narrativo en los diferentes soportes y tecnologías audiovisuales.
C21	Capacidad para escribir con fluidez, textos, programaciones o guiones en los campos de la ficción cinematográfica, televisiva, videográfica, radiofónica o multimedia.
C22	Capacidad para analizar relatos audiovisuales, atendiendo a los parámetros básicos del análisis de obras audiovisuales, considerando los mensajes icónicos como textos y productos de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada.
D2	Capacidad de trabajo en equipo y de comunicación de las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio, así como capacidad para integrarse en un proyecto común destinado a la obtención de resultados
D8	Sensibilidad, respeto y necesidad de conservación del patrimonio cultural y audiovisual de Galicia y del mundo

Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje			
1. Conocimiento de las principales corrientes y escuelas de crítica cinematográfica y televisiva	A3 A4	B5 B7	C1 C2 C8	
2. Conocimiento de la evolución histórica de los medios audiovisuales (cine, radio, televisión, multimedia), teniendo presente las condiciones sociopolíticas y culturales de la época en que surgen	A3 A4	B5 B7	C1 C2 C22	D8
3. Conocimiento general de la obra audiovisual, sobre todo, a nivel de su estructura narrativa	A3 A4	B5 B7	C1 C2 C8	D2 D8

4. Capacidad para analizar (temático, formal, estético y narrativo) los relatos audiovisuales según los parámetros y métodos de análisis	A3 A4	B5 B7	C7 C11 C21	D2 D8
5. Capacidad para percibir críticamente el paisaje audiovisual	A3 A4	B5 B7	C2 C22	D8
7. Respeto a la hora de realizar la crítica por los distintos géneros narrativos y su uso en producciones audiovisuales de otras culturas y con otros valores sociales	A3 A4	B5 B7	C22	D8
8. Sensibilidad por conservar el patrimonio audiovisual generado a través de los tiempos				D8

Contenidos

Tema

1 - BREVE RECORRIDO HISTÓRICO-EVOLUTIVO POR La CRÍTICA AUDIOVISUAL	- Orígenes y evolución de la crítica cinematográfica desde el nacimiento del cine
2 - La CRÍTICA AUDIOVISUAL SEGUN EI DIFUSOR	- Prensa diaria y medios especializados. - Crítica en otros medios: Internet, televisión, radio
TENDENCIAS Y REFERENCIAS DE LA CRÍTICA UNIVERSAL	- Francia: André Bazin, Cahiers du Cine, Positif. - Estados Unidos: James Agee, Manny Farber, Andrew Sarris, David Bordwell, Peter Bogdanovich. - Otros países: Cine Nuovo, Sequence, Sight & Sound. - Aportaciones singulares desde las Cinematecas
LA CRÍTICA EN ESPAÑA	- Recorrido histórico por la crítica de cine del siglo XX. - Algunos casos singulares: "Nuestro Cine", "Cine experimental", "Griffith"... - Las revistas "Nuestro cine" y "Film Ideal"; en los años 60. - Panorama actual: Entre la información general y la reflexión. - La crítica en Galicia. El caso singular de María Luz Morales. Situación actual
5 - Las FASES DEL ANÁLISIS CRÍTICO	- El recorrido. - Los procedimientos. - Las componentes cinematográficas. - La representación: espacio y tiempo. - La narración. - La comunicación. - Decálogo para una crítica ponderada
6 - MODELO DE CRÍTICAS Y CASOS PRÁCTICOS	- François Truffaut. - Jean-Luc Godard. - Peter Bogdanovich. - Ángel Fernández Santos

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Seminarios	5	0	5
Trabajos tutelados	0	70	70
Sesión magistral	15	0	15
Trabajos de aula	30	0	30
Pruebas de respuesta larga, de desarrollo	0	30	30

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

Metodologías

	Descripción
Seminarios	Seguimiento de los trabajos que están realizando los alumnos
Trabajos tutelados	Visionado y crítica de películas. Trabajo teórico sobre algún autor concreto
Sesión magistral	Clase de teoría
Trabajos de aula	Visionado y crítica de fragmentos de películas

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Trabajos tutelados	En tutorías

Evaluación

Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Trabajos tutelados	50	A3 A4	B5 B7	C7 C11	D2 D8
Visionado y crítica de películas 30% Ensayos sobre un autor: 20 %					
Trabajos de aula	10	A3 A4	B5 B7	C1 C2 C8 C11 C22	D2 D8
Asistencia a las clases, tanto teóricas como prácticas					
Pruebas de respuesta larga, de desarrollo	40	A3 A4	B5 B7	C1 C2	D2 D8
Examen de teoría					

Otros comentarios sobre la Evaluación

De cara ala edición de julio, se guardarán las calificaciones, tanto del exámen de teoría como de los trabajos tutelados

Fuentes de información

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

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Propaganda en medios audiovisuales/P04G070V01703

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Teoría y técnica cinematográfica/P04G070V01205

Teoría e historia de los géneros audiovisuales/P04G070V01305

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

Asignatura	Guión, producción y realización para programas de entretenimiento			
Código	P04G070V01906			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	4	1c
Lengua	Gallego			
Impartición				
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Miragaya López, Laura Maria			
Profesorado	Miragaya López, Laura Maria			
Correo-e	gelulaura@gmail.com			
Web				
Descripción general	Guión, producción y realización para programas de entretenimiento abarcará una visión global de la construcción de los textos de guiones para los diferentes géneros audiovisuales (Reality, Talk Show, Game, Magazine, Humor) con las áreas de producción y realización atendiendo la realidad de los escenarios multiplataforma, y partiendo del desarrollo y la creación de formatos originales, híbridos y adaptados con sus procesos de desarrollo naturales de construcción a nivel profesional			

Competencias

Código	
C2	Conocimiento de la relación existente entre la evolución tecnológica e industrial y el lenguaje audiovisual, habida cuenta los conceptos teórico prácticos de las representaciones visuales y auditivas, los sistemas de comunicación y transmisión de conceptos y sus realidades, así como los valores simbólicos y culturales básicos que favorezcan una correcta interpretación y análisis de los signos o códigos de la imagen en toda su extensión.
C4	Conocimiento teórico-práctico de las estructuras organizativas en el campo de la comunicación visual y sonora, así como su evolución y gestión en el tiempo, incluyendo la tributación audiovisual. También comprende el conocimiento y la investigación de la naturaleza e interrelaciones entre los sujetos de la comunicación audiovisual: autores, instituciones, empresas, medios, soportes y receptores.
C6	Conocimiento del uso correcto oral y escrito de las lenguas oficiales aplicadas a la comunicación audiovisual
C11	Conocimiento de la imagen espacial y de las representaciones icónicas en el espacio, tanto en la imagen fija como audiovisual, así como los elementos constitutivos de la dirección artística. Estos conocimientos también incluyen las relación entre imágenes y sonidos desde el punto de vista estético y narrativo en los diferentes soportes y tecnologías audiovisuales.
C14	Capacidad para crear y dirigir la puesta en escena integral de producciones audiovisuales cinematográficas y videográficas, responsabilizándose de la posproducción, dirección de actores y ajustándose al guion, plan de trabajo y presupuesto previo.
C18	Capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen, mediante las nuevas tecnologías de la información.
C25	Capacidad para aplicar técnicas y procesos de creación y gestión de los recursos técnicos o humanos necesarios para el diseño de producción integral de un trabajo audiovisual desde los elementos escenográficos y la imagen de marca hasta su proyecto gráfico de comercialización.
C28	Capacidad para realizar la ordenación técnica de los materiales sonoros y visuales conforme a una idea, utilizando las técnicas narrativas y tecnológicas necesarias para la elaboración, composición, acabado y masterización de diferentes productos audiovisuales e interactivos.

Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
1. Conocimiento y aplicación de las técnicas y procesos de producción y difusión audiovisuales en sus diversas fases, desde el punto de vista de la organización y gestión de los recursos técnicos, humanos y presupuestarios en soporte de vídeo y TV	C2
2. Conocimiento del manejo de las técnicas y las tecnologías audiovisuales en función de sus capacidades expresivas	C4
3. Conocimiento y aplicación de los diferentes mecanismos y elementos de la construcción del guión atendiendo a diferentes formatos, tecnologías y soportes de producción	C6
4. Conocimientos acerca de la interrelación imagen/sonido desde el punto de vista estético y narrativo aplicado a la realización de vídeo y TV	C11

5. Capacidad y habilidad para planificar y gestionar los recursos humanos, presupuestarios y medios técnicos, en las diversas fases de la producción de programas de entretenimiento para TV	C14
6. Capacidad para crear y dirigir la puesta en escena integral de producciones de entretenimiento para TV, responsabilizándose de la posproducción, dirección de actores y ajustándose al guión, plan de trabajo y presupuesto previo	C14 C25
7. Capacidad para planificar y gestionar los recursos técnicos y humanos en las producciones mono-cámara y multi-cámara para TV, así como las técnicas y procesos de creación y realización en las distintas fases de la producción televisiva (B3)	C18 C28
Nueva	C4 C25

Contenidos

Tema	
1. El entretenimiento en televisión	1a. Introducción y situación general del entretenimiento en TV 1b. El mercado televisivo transmedia en España
2. Adquisición y creación de programas de entretenimiento	2la. Introducción 2b. Formato, género y programa 2c. Adquisición de formatos. Adaptación. Compraventa. Opción. Biblia de producción. Asesoría de producción 2d. Desarrollo y creación de formatos originales. Elementos esenciales. Proceso. Formato escrito.
3. Formatos de género	3a. Reality 3b. Talk Show 3c. Game 3d. Magazín 3y. Humor 3f. Construcción de guiones
4. Los géneros televisivos y la escritura televisiva. La relación del guion con los otros departamentos (producción y realización)	4la. Géneros televisivos en la hipertelevisión 4b. El preguión, guion y escaletas de los programas de entretenimiento. Equipo de redacción y guionistas 4.c Estructura departamental
5. Sistemas de producción para programas de entretenimiento	5la. Diseño 5b. Fases 5c. Recursos
6. El entretenimiento audiovisual en el escenario *multiplataforma	6a. Grupos y estructuras multiplataforma 6.b Multiplataforma para el mercado de entretenimiento 7.c Idiosincrasia de los contenidos multiplataforma: tipología, adaptaciós, características, etc
7. Diseño de programas de entretenimiento: criterios (tipo de canal, horario, periodicidad, temporada, público, contenido, género, difusión, secciones, espacios publicitarios, *sponsor).	7la. Canales de entretenimiento 7b. Parrilla para PGM entretenimiento 7c. La fragmentación del consumo y audiencias 7d. Estructuras y estrategias de programación según plataforma
8. Guión, producción y realización de un docu-reality (laboratorio práctico)	Práctica 1 - Diseño del Programa. Contenidos. Pre-escaleta. - Guión. Presupuesto. Organización recursos. - Planificación - Localizaciones Práctica 2 - Producción de la escaleta - Grabación en exteriores Seguimiento, recursos Práctica 3 - Grabación en exteriores - Edición - Montaje Practica 4 - Edición - Montaje - Postproducción (audio y vídeo) Práctica 5 - Entrega Master Docu-Reality

9. Guion, producción y realización de un concurso/magazine de TV (laboratorio práctico)

9.1a Práctica 6

- Diseño del Programa. Contenidos. Pre-escaleta
- Guion. Presupuesto
- Organización de recursos, planificación
- Decorados
- Ensayos estudio

9.b Práctica 7

- Producción de la escaleta
- Grabación en exteriores
- Reportajes. Venidos. Totales
- Recursos Continuidad
- Publicidad
- Ensayos estudio

9.*c Práctica 8 y 9

- Edición de Reportajes y Cortiniñas
- Ensayos estudio

9.d Práctica 10

- Ensayos estudio

9.y Práctica 11

- Ensayos estudio
- Grabación

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Prácticas de laboratorio	17	20	37
Salidas de estudio/prácticas de campo	10	15	25
Trabajos de aula	8	22	30
Sesión magistral	10	15	25
Trabajos y proyectos	0	33	33

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

Metodologías

	Descripción
Prácticas de laboratorio	Se realizan en el estudio 1 multicámara, con control de realización, sonido e iluminación.
Salidas de estudio/prácticas de campo	Todas aquellas prácticas necesarias con los equipos ENG para la captación de imagen y sonido precisos para la realización de los formatos de video.
Trabajos de aula	Preparaciones de escrituras de guiones, escaletas, planes de trabajo, diseños de producción, etc.
Sesión magistral	Exposición semanal con el apoyo de PowerPoint del temario teórico de la materia.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Prácticas de laboratorio	En el sistema de trabajo se analizará la progresión del alumno en la realización de la documentación implicada en el proceso de grabación en el laboratorio, y su actuación en el propio laboratorio en el momento de grabación de las piezas audiovisuales, atendiendo a la planificación. Se valorará su habilidad para enfocar y solucionar imprevistos y problemas técnicos en el laboratorio.
Salidas de estudio/prácticas de campo	En este caso, se analizará la progresión reflejada en el resultado de los contenidos y basada en la documentación que planifica las salidas.
Trabajos de aula	Se guiará al alumnado en la elaboración de los trabajos en grupo, haciendo un seguimiento de las aportaciones de documentación y proyectos.
Sesión magistral	En este caso, salvo necesidad excepcional el seguimiento se realizará a través de las pruebas teóricas y sus resultados

Pruebas	Descripción
Trabajos y proyectos	En el sistema de trabajo se analizará la progresión del alumno en la habilidad de alcanzar los objetivos previstos en las planificaciones, con los recursos facilitados y las herramientas desarrolladas durante lo curso. Basado todo esto, en la evolución de los tres proyectos a entregar desde lo primero al *derradeito, en un ámbito conceptual y práctico.

Evaluación			
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Prácticas de laboratorio	Se realizan en el estudio 1 multicámara, con control de realización, sonido e iluminación.	30	
Salidas de estudio/prácticas de campo	Todas aquellas prácticas necesarias con los equipos ENG para la captación de imagen y sonido precisos para la realización de los formatos de video.	10	
Trabajos de aula	Preparaciones de escrituras de guiones, escaletas, planes de trabajo, diseños de producción, etc.	20	
Sesión magistral	Exposición semanal con el apoyo de PowerPoint del temario teórico de la materia.	20	
Trabajos y proyectos	Preparación de análisis de programas de entretenimiento de actualidad.	20	

Otros comentarios sobre la Evaluación

El alumno/la tendrá que alcanzar una nota numérica mínima de 5 puntos sobre 10 en cada uno de los cinco apartados evaluables, es decir, hay que aprobar todos los apartados de la materia.

Para la segunda convocatoria, en julio, si no se llega a un 5 en alguno de los apartados calificables en la convocatoria anterior, el alumno/la tendrá que presentarse so con los apartados suspensos.

El alumnado que no supere la materia en las dos convocatorias del curso académico 2014/2015, tendrá que presentarse con toda la materia al año siguiente.

El alumnado que no pueda asistir la clase por causa grave y bajo justificación, tendrá que hacer un trabajo para compensar la no asistencia a clase, además de un examen práctico. Deberá ponerse en contacto con los docentes en el primero mes de clase para determinar el tema del incluso y las fechas.

La no entrega o entregar había sido de plazo de los trabajos, significa la pérdida de evaluación de ese apartado.

Fuentes de información

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

Producción y realización en nuevos formatos/P04G070V01909

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

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

Asignatura	Proyectos interactivos en nuevos medios: telefonía móvil y TDT			
Código	P04G070V01907			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	4	1c
Lengua	Gallego			
Impartición				
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Martínez Rolán, Luís Javier			
Profesorado	Martínez Rolán, Luís Javier			
Correo-e	xabier.rolan@gmail.com			
Web	http://www.xabierrolan.es			
Descripción general	Una introducción a la realización de proyectos multimedia en entornos móviles: *tabletas y teléfonos			

Competencias

Código	
C2	Conocimiento de la relación existente entre la evolución tecnológica e industrial y el lenguaje audiovisual, habida cuenta los conceptos teórico prácticos de las representaciones visuales y auditivas, los sistemas de comunicación y transmisión de conceptos y sus realidades, así como los valores simbólicos y culturales básicos que favorezcan una correcta interpretación y análisis de los signos o códigos de la imagen en toda su extensión.
C25	Capacidad para aplicar técnicas y procesos de creación y gestión de los recursos técnicos o humanos necesarios para el diseño de producción integral de un trabajo audiovisual desde los elementos escenográficos y la imagen de marca hasta su proyecto gráfico de comercialización.
C27	Capacidad para llevar a cabo el análisis de las estrategias de distribución y consumo de contenidos sonoros y audiovisuales y su influencia en el proceso de producción.
D1	Capacidad de adaptación a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales
D2	Capacidad de trabajo en equipo y de comunicación de las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio, así como capacidad para integrarse en un proyecto común destinado a la obtención de resultados
D5	Práctica sistemática de autoevaluación crítica de resultados: valoración de la importancia de corregir y ajustar constantemente los errores cometidos en los procesos creativos u organizativos
D6	Orden y método: habilidad para la organización y temporalización de las tareas, realizándolas de manera ordenada adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual

Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Aplicar las técnicas y procesos de producción y difusión de productos interactivos y multimedia, en sus diversas fases, desde el punto de vista de la organización y gestión de los recursos técnicos, humanos y presupuestarios necesarios		
Identificar los recursos, elementos, métodos y procedimientos empleados en la construcción de obras multimedia	C2	
Emplear técnicas y procesos en la organización y creación durante diversas fases de la construcción de la producción multimedia y materiales interactivos	C2 C25	
Aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a la producción multimedia, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen mediante las nuevas tecnologías de la información	C2 C25	D1
Identificar procesos y técnicas implicadas en la dirección y gestión de empresas multimedia en su estructura industrial: producción, distribución y exhibición, así como interpretar datos estadísticos del mercado audiovisual	C25	
Seleccionar y aplicar técnicas y procesos de creación y recursos técnicos o humanos necesarios para el diseño de producciones interactivas	C27	
Orden y método: organizar y reorganizar la *temporalización de las tareas, al adaptar con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual		D6
Adaptación a los cambios empresariales, capacidad de trabajar en equipo, de asumir riesgos, de tomar decisiones, de autocrítica y conciencia solidaria		D1 D2 D5

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

Planificación			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Sesión magistral	22.5	0	22.5
Trabajos tutelados	4	66	70
Trabajos de aula	22.5	22.5	45
Pruebas de respuesta corta	2	10	12
Observación sistemática	0.5	0	0.5

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

Metodologías	
	Descripción
Sesión magistral	Exposición por parte del profesor de los contenidos sobre la materia objeto de estudio, bases teóricas y/o directrices de un trabajo, ejercicio o proyecto a desarrollar por el estudiante, junto a los correspondientes ejemplos y debate sobre sus propiedades y características
Trabajos tutelados	El estudiante, de manera individual o en grupo, elabora un proyecto interactivo sobre la temática de la materia que abarque todas las áreas de la materia de manera transversal
Trabajos de aula	El estudiante desarrolla ejercicios o proyectos durante las clases prácticas, bajo las directrices y supervisión del profesor, preparando y presentando supuestos de índole práctica.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Trabajos tutelados	Los alumnos podrán establecer contacto con el profesor bien de forma presencial en el horario de tutorías asignado o bien a través de la plataforma online que el docente utilice para la impartición online de la materia.
Trabajos de aula	El estudiante desarrolla ejercicios o proyectos durante las clases prácticas, bajo las directrices y supervisión y mentoring del profesor o reputados expertos en la materia, preparando y presentando supuestos de índole práctica.

Evaluación				
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Trabajos tutelados	Desarrollo conceptual y producto mínimo viable de una aplicación o servicio para dispositivos móviles, contemplando el aspecto gráfico, diseño de contenidos, funcionalidades, árbol de navegación, diagrama de flujo, público objetivo y modelo de negocio plenamente desenvuelto. Deberá presentarse en clase en forma de pitching	60	C2 C25 C27	D1 D2 D5 D6
Trabajos de aula	Ensayo sobre algún aspecto de la TDT: el alumnado deberá elaborar un artículo académico sobre un tema relacionado con la asignatura y propuesto por el profesor a comienzo de curso (trabajo individual) Durante las clases se preparan pequeños ejercicios que serán evaluados y formarán parte de la nota final.	5	C27	D1 D2
Pruebas de respuesta corta	Prueba, de respuestas cortas o tipo test, sobre los contenidos teóricos explicados en clase	30	C2 C25	
Observación sistemática	Asistencia y participación en el aula	5	C25	D2 D5

Otros comentarios sobre la Evaluación

El alumno debe aprobar independientemente todas las partes (teoría y práctica) para superar la materia, con un mínimo del 50% de la puntuación correspondiente a cada una de las partes que componen y se evalúan en la materia.

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

Fuentes de información

Lequerica, Joan Ribas, **Desarrollo de aplicaciones para Android**, Anaya Multimedia,
Zechner, Mario, **Desarrollo de juegos para Android**, Anaya Multimedia,
Stevens, Chris, **Diseñar para el IPAD**, Anaya Multimedia,
Nielsen, Jakob y Budiou, Raluca, **Usabilidad de dispositivos móviles**, Anaya,
Amaro Soriano, José Enrique, **Android: Programación de dispositivos móviles a través de ejemplos**, Marcombo, S.A.,
Amaro Soriano, José Enrique, **El Gran Libro de Programación avanzada con Android**, Marcombo, S.A.,
Nixon, Robin, **HTML5 Para iOS y Android**, Anaya,
Clark, Josh, **Diseño y usabilidad de aplicaciones iPhone**,
Cuello, J., & Vittone, J., **Diseñando apps para móviles.**,
Jeffrey Hughes;; 2011, **Marketing de aplicaciones Android**, Anaya Multimedia,
Damián de Luca, **AÑADIR APPS HTML5 PARA MÓVILES**, Marcombo SA,
DISEÑO QUE SEDUCE: COMO DESARROLLAR WEBS Y APLICACIONES ATRACTIVAS AL USUARIO, Anaya Multimedia,
Matthew MacDonald, **Creación Y Diseño Web - Edición 2016**, Anaya,
O'REILLY, T., What is web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software", on line,
2005Stanford University (2008) Developing Apps for ios, iTunes University

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

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

Sinalararse, ao longo do curso, as páxinas, informes e outro tipo de material a consultar e valorar

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

Redes audiovisuales en internet/P04G070V01910

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Videojuegos: Diseño y desarrollo/P04G070V01908

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Animación en entornos digitales y multimedia/P04G070V01402

Gestión de proyectos audiovisuales e interactivos/P04G070V01405

Guión y diseño multimedia/P04G070V01901

Proyectos interactivos en nuevos medios: web/P04G070V01903

DATOS IDENTIFICATIVOS**Videojuegos: Diseño y desarrollo**

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

Competencias

Código	
B5	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
B6	Capacidad para definir proyectos personales de creación innovadora que puedan contribuir al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o a su interpretación.
C3	Conocimiento y aplicación de las técnicas y procesos de producción y difusión audiovisuales en sus diversas fases, desde el punto de vista de la organización y gestión de los recursos técnicos, humanos y presupuestarios nos sus diversos soportes (cine, TV, venidlo, multimedia, etc.), hasta su comercialización.
C8	Conocimiento, identificación y aplicación de recursos, elementos, métodos y procedimientos de los procesos de construcción y análisis de los relatos audiovisuales tanto lineales como no lineales.
C17	Capacidad para la comprensión y uso de los procesos, herramientas y técnicas para el diseño y desarrollo de productos interactivos para distintas pantallas y soportes.
C24	Capacidad para aplicar técnicas y procesos de creación y difusión en el campo del diseño gráfico y de los productos multimedia e hipermedia en sus diversas fases, desde una perspectiva teórica y práctica.
D2	Capacidad de trabajo en equipo y de comunicación de las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio, así como capacidad para integrarse en un proyecto común destinado a la obtención de resultados
D3	Capacidad para asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.
D5	Práctica sistemática de autoevaluación crítica de resultados: valoración de la importancia de corregir y ajustar constantemente los errores cometidos en los procesos creativos u organizativos
D6	Orden y método: habilidad para la organización y temporalización de las tareas, realizándolas de manera ordenada adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual
D7	Conciencia solidaria: respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, por los valores universales de educación, cultura, paz y justicia, y por los derechos humanos, la igualdad de oportunidades y la no discriminación de mujeres y personas con discapacidad

Resultados de aprendizaje

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

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

D6

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

B5

Contenidos

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

Planificación

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

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

Metodologías

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

Atención personalizada

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

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Trabajos de aula	Los alumnos formarán grupos para proceder a la realización de un proyecto interactivo de entretenimiento en equipo. Aplicando los conocimientos impartidos en las sesiones magistrales	40	C3 C8 C24	D2 D3 D6
Trabajos tutelados	1.- Análisis y deconstrucción de productos de entretenimiento interactivo con la finalidad de conocer las diferentes partes de las que consta un proyecto de estas características 2.- Realización de trabajos individuales para el aprendizaje del guión interactivo. Presupuestación y presentación de proyectos.	40	B6 C3 C8	
Sesión magistral	Cuestionario mixto, tipo test y con preguntas largas para evaluar los conocimientos adquiridos por el alumno	20	B6	C3

Otros comentarios sobre la Evaluación

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

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

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

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

Fuentes de información

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

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

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

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Animación en entornos digitales y multimedia/P04G070V01402

Gestión de proyectos audiovisuales e interactivos/P04G070V01405

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

Asignatura	Producción y realización en nuevos formatos			
Código	P04G070V01909			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	4	2c
Lengua Impartición	Castellano			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Fernández Santiago, Luís Emilio García Crespo, Oswaldo			
Profesorado	Fernández Santiago, Luís Emilio García Crespo, Oswaldo			
Correo-e	oswaldogarcia@uvigo.es faraon@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Aproximación teórico práctica a modelos de producción audiovisual no tradicionales. La materia se ocupará de la adaptación del mensaje audiovisual a contextos productivos como las instalaciones audiovisuales, las videoescenografías y el uso de herramientas web para la producción audiovisual			

Competencias

Código	
A2	Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
A3	Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
A4	Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
A5	Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
B4	Capacidad para aplicar técnicas y procesos de producción en la organización de eventos culturales, mediante la planificación de los recursos humanos y técnicos implicados, ajustándose a un presupuesto previo.
B6	Capacidad para definir proyectos personales de creación innovadora que puedan contribuir al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o a su interpretación.
C2	Conocimiento de la relación existente entre la evolución tecnológica e industrial y el lenguaje audiovisual, habida cuenta los conceptos teórico prácticos de las representaciones visuales y auditivas, los sistemas de comunicación y transmisión de conceptos y sus realidades, así como los valores simbólicos y culturales básicos que favorezcan una correcta interpretación y análisis de los signos o códigos de la imagen en toda su extensión.
C3	Conocimiento y aplicación de las técnicas y procesos de producción y difusión audiovisuales en sus diversas fases, desde el punto de vista de la organización y gestión de los recursos técnicos, humanos y presupuestarios nos sus diversos soportes (cine, TV, venidlo, multimedia, etc.), hasta su comercialización.
C5	Conocimiento del uso de las técnicas y las tecnologías audiovisuales en función de sus capacidades expresivas asociadas a los diferentes contextos industriales.
C9	Conocimiento teórico-práctico y aplicación de las tecnologías a los medios de comunicación audiovisuales (fotografía, radio, son, televisión, venidlo, cine, y soportes interactivos)
C11	Conocimiento de la imagen espacial y de las representaciones icónicas en el espacio, tanto en la imagen fija como audiovisual, así como los elementos constitutivos de la dirección artística. Estos conocimientos también incluyen las relación entre imágenes y sonidos desde el punto de vista estético y narrativo en los diferentes soportes y tecnologías audiovisuales.
C12	Conocimiento de la planificación sonora y de las representaciones acústicas del espacio, así como los elementos constitutivos de diseño y la decoración sonora ("sound designer"). Estos conocimientos también incluirán la relación entre los sonidos y las imágenes desde el punto de vista estético y narrativo en los diferentes soportes y tecnologías audiovisuales. También se incluyen los modelos psicológicos específicamente desarrollados para la comunicación sonora y la persuasión a través del sonido.
C17	Capacidad para la comprensión y uso de los procesos, herramientas y técnicas para el diseño y desarrollo de productos interactivos para distintas pantallas y soportes.
C18	Capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen, mediante las nuevas tecnologías de la información.

C28	Capacidad para realizar la ordenación técnica de los materiales sonoros y visuales conforme a una idea, utilizando las técnicas narrativas y tecnológicas necesarias para la elaboración, composición, acabado y masterización de diferentes productos audiovisuales e interactivos.
C30	Capacidad para recrear el ambiente sonoro de una producción audiovisual o Multimedia Interactiva atendiendo a la intención del texto y de la narración mediante la utilización de banda sonora, efectos sonoros y soundtrack.
D2	Capacidad de trabajo en equipo y de comunicación de las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio, así como capacidad para integrarse en un proyecto común destinado a la obtención de resultados
D3	Capacidad para asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.
D6	Orden y método: habilidad para la organización y temporalización de las tareas, realizándolas de manera ordenada adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual
D7	Conciencia solidaria: respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, por los valores universales de educación, cultura, paz y justicia, y por los derechos humanos, la igualdad de oportunidades y la no discriminación de mujeres y personas con discapacidad
D8	Sensibilidad, respeto y necesidad de conservación del patrimonio cultural y audiovisual de Galicia y del mundo

Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje			
1. Conocimiento del manejo de las técnicas y las tecnologías audiovisuales en función de sus capacidades expresivas	A4	B4 B6	C2 C3 C9 C17 C18 C30	
3. Capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen en la realización videográfica y en nuevos soportes, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen	A2 A3	B4 B6	C2 C5 C11 C12	D3
4. Capacidad para diseñar y concebir la presentación estética y técnica de la puesta en escena a través de las fuentes lumínicas y acústicas naturales o artificiales atendiendo a las características creativas y expresivas de un proyecto videográfico	A4 A5	B6	C2 C5 C11 C12 C17 C18 C28	D2 D3 D6
5. Capacidad para recrear el ambiente sonoro de una producción videográfica, atendiendo a la intención del texto y de la narración mediante la utilización de banda sonora, efectos y soundtrack	A3 A4		C11 C17 C30	D7 D8

Contenidos

Tema	
Bloque 1: Antecedentes y desarrollo de los nuevos medios.	<ul style="list-style-type: none"> - El nacimiento de los nuevos medios. Perspectiva tecnológica de la narrativa audiovisual contemporánea. - Definición y articulación de los nuevos medios con base audiovisual. - Narración audiovisuales multisuperficie. - Instalaciones interactivas con base audiovisual. - De la realidad virtual a la realidad aumentada. El audiovisual en tiempo real fuera de la pantalla.
Bloque 2. Análisis de la creación audiovisual en tiempo real	<ul style="list-style-type: none"> - Gestión del tiempo y el espacio en artes visuales desde la perspectiva de la narrativa cinematográfica - Crítica de la narrativa en tiempo real - Dramaturgia y video. Video y escenografía - Videomapping
Bloque 3. Proyectos audiovisuales al servicio de la experiencia de marca	<ul style="list-style-type: none"> - Branded content - Análisis de los valores de marca

Bloque 4. Intervención Audiovisual en el espacio público Semántica de las superficies de proyección

Tecnología orgánica, proyectos para la emoción.

Bloque 5. Anexo Nuevos Medios

- Big Data y Carto db

- Introducción a la programación visual y por objetos

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Trabajos tutelados	30	60	90
Estudio de casos/análisis de situaciones	10	10	20
Presentaciones/exposiciones	1	2	3
Sesión magistral	11	11	22
Pruebas de respuesta larga, de desarrollo	1	13	14
Observación sistemática	1	0	1

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

Metodologías

	Descripción
Trabajos tutelados	Diseño, desarrollo y producción de una pieza audiovisual de creación en tiempo real Producción de una pieza de Branded Content
Estudio de casos/análisis de situaciones	Visionado y análisis de contenidos audiovisuales relacionados con los trabajos tutelados de situaciones
Presentaciones/exposiciones	Presentación de los proyectos de la materia; Creación en tiempo real y Branded Content
Sesión magistral	Exposición teórica de los temas expuestos en el programa de la materia.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Sesión magistral	Desarrollo de los principios teóricos básicos que rigen la materia.
Trabajos tutelados	Aplicación de técnicas de aprendizaje basada en proyectos
Presentaciones/exposiciones	Presentación de los proyectos prácticos a desarrollar durante el semestre

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Trabajos tutelados	PROYECTO 1: Diseño, producción y puesta en escena de un proyecto de creación audiovisual en tiempo real. PROYECTO 2: Diseño y producción audiovisual de formato libre inspirado en valores de marca.	60	A2 B4 C2 D2 A3 B6 C3 D3 A4 C5 D6 A5 C9 D7 C11 D8 C12 C17 C18 C28 C30
Presentaciones/exposiciones	Presentación de los dos trabajos prácticos de la materia durante la fase de preproducción	10	A2 A4
Pruebas de respuesta larga, de desarrollo	Desarrollo de un análisis de una obra de nuevos medios	20	A3 C2 D3 A5 C9 D7 C11 D8 C17
Observación sistemática	Implicación en el trabajo en equipo para el desarrollo de proyectos	10	D2 D3

Otros comentarios sobre la Evaluación

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

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

Para aprobar la materia en segunda convocatoria o superior es necesario entregar los dos trabajos prácticos y obtener un mínimo de 5 sobre 10 en su calificación.

Fuentes de información

Manovich, Lev, **El lenguaje de los nuevos medios de comunicación**, 2005,

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

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

Skandar, Xarene, **VEJA**, 2006,

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

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

Kabakov, **On The [Total] Installation**, 2008,

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

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

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Trabajo de Fin de Grado/P04G070V01991

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Comunicación: Tecnología de los medios audiovisuales/P04G070V01203

Técnicas de edición digital/P04G070V01304

Guión y diseño multimedia/P04G070V01901

Guión, producción y realización de programas de ficción/P04G070V01602

Guión, producción y realización para televisión/P04G070V01502

Otros comentarios

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

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

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

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

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

Planificación			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Tutoría en grupo	14	28	42

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

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

Metodologías

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

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Estudio de casos/análisis de situaciones	Monitorización y análisis de referentes en usos digitales en redes de interés profesional para el sector
Tutoría en grupo	Trabajo cooperativo abierto en el aula y en las plataformas sociales de interés profesional

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Portafolio/dossier	autoevaluación del perfil profesional presentado, del aprendizaje durante el curso y propuestas para desarrollo de la imagen profesional personal	40	A4	C5 C26	D1
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	reputación de contenidos y conversaciones mantenidas en redes sociales profesionales	30	A3 A4	C23	D1
Estudio de casos/análisis de situaciones	resolución de problemas de comunicación y casos prácticos, ejercitados en un control y como prueba final de la capacitación alcanzada en el curso	30	A3	B6 C13 C23	

Otros comentarios sobre la Evaluación

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

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

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

Fuentes de información

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

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

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

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

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Trabajo de Fin de Grado/P04G070V01991

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Comunicación: Comunicación escrita/P04G070V01101

Teoría y técnica de la fotografía/P04G070V01106

Empresa: Marketing de productos audiovisuales y multimedia/P04G070V01401

Gestión de proyectos audiovisuales e interactivos/P04G070V01405

Estrategias publicitarias y de relaciones públicas para productos audiovisuales/P04G070V01501

Guión y diseño multimedia/P04G070V01901

Proyectos interactivos en nuevos medios: web/P04G070V01903

Teoría y técnica del documental/P04G070V01904

Producción y realización en nuevos formatos/P04G070V01909

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

Videojuegos: Diseño y desarrollo/P04G070V01908

Otros comentarios

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

Competencias	
Código	
A2	Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
A3	Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
A4	Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
A5	Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Resultados de aprendizaje	
Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
Nueva	A2
Nueva	A3
Nueva	A4
Nueva	A5

Contenidos	
Tema	
Sin temario específico	NO hay

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

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

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

Metodologías	
	Descripción
Actividades introductorias	El coordinador de prácticas realizará una presentación detallada de los procedimientos a seguir y de los requisitos y condiciones a cumplir para la realización de las prácticas, así como de la definición concreta de las labores a realizar
Prácticas externas	El alumno/a realizará durante el periodo estipulado con la institución o empresa de acogida las labores y tareas encomendadas

Atención personalizada

Metodologías **Descripción**

Prácticas externas Cualquier duda será resuelta por el coordinador de prácticas, personalmente, en horario de tutorías o por correo electrónico

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Prácticas externas	Para la calificación se tendrán en cuenta los informes de los tutores (externo en la empresa y el responsable de prácticas del centro)	100	A2 A3 A4 A5

Otros comentarios sobre la Evaluación

En todo caso, en el apartado de Evaluación se seguirá lo estipulado en el Reglamento de Trabajo de Fin de Grado, aprobado en Junta de Facultad

Fuentes de información

Recomendaciones

DATOS IDENTIFICATIVOS**Trabajo de Fin de Grado**

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

Competencias

Código	
A2	Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
A3	Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
A4	Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
A5	Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
B1	Conocimiento de los fundamentos de la información periodística a través de los distintos textos y géneros al uso, para su aplicación en medios impresos y digitales.
B2	Conocimiento de la realidad político-social del mundo en la era de la comunicación global.
B3	Conocimientos sobre las políticas públicas de subvención de la producción y distribución audiovisual en los ámbitos europeos, nacional y autonómico, así como las condiciones legales y financieras para su obtención, incluyendo los programas I+D+i y los beneficios de la colaboración entre empresas de ámbito internacional. Análisis de oportunidades, riesgos y efectos de las dichas políticas.
B4	Capacidad para aplicar técnicas y procesos de producción en la organización de eventos culturales, mediante la planificación de los recursos humanos y técnicos implicados, ajustándose a un presupuesto previo.
B5	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
B6	Capacidad para definir proyectos personales de creación innovadora que puedan contribuir al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o a su interpretación.
B7	Conocimiento de las características esenciales de la comunicación, sus elementos y sus resultados.

Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Nueva	A2 A3 A4 A5	B1
Nueva	A2 A3 A4 A5	B2
Nueva	A2 A3 A4 A5	B3
Nueva	A2 A3 A4 A5	B4

Nueva	A2 A3 A4 A5	B5
Nueva	A2 A3 A4 A5	B6
Nueva	A2 A3 A4 A5	B7

Contenidos

Tema

1 - Definir un proyecto y un plan de trabajo relacionado con uno o varios de los ámbitos de conocimiento asociados al Título	Sin subtemas
2 - Realización del trabajo proyectado	Sin subtemas
3 - Presentación y defensa	Sin subtemas

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Proyectos	6	286	292
Presentaciones/exposiciones	1	5	6
Actividades introductorias	2	0	2

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

Metodologías

	Descripción
Proyectos	El estudiante realizará un trabajo de investigación, de indole teórica o práctica, sobre alguno de los aspectos o disciplinas contempladas en el plan de estudios
Presentaciones/exposiciones	Al finalizar el proyecto, y en la fecha prevista por la Comisión Específica del Trabajo de Fin de Grado, se llevará a cabo la exposición del mismo, ante un Tribunal específico, siempre según las directrices emanadas del Reglamento de Trabajos de Fin de Grado aprobado en la Junta de Facultad
Actividades introductorias	Tendrá como objetivo informar a todos los estudiantes de las características, objetivos y metodología del Proyecto

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Proyectos	Cada alumno tendrá asignado un tutor que le orientará en la realización de su trabajo

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Proyectos	El Tribunal determinará el 100% de la Calificación en este apartado	90	
Presentaciones/exposiciones	En la presentación se tendrá especialmente en cuenta el cumplimiento de las Pautas para la Realización de Trabajos Académicos	10	

Otros comentarios sobre la Evaluación

La evaluación se llevará a cabo según los parámetros generales especificados en el Reglamento del Trabajo de Fin de Grado, que tendrá prioridad siempre sobre lo estipulado en esta Guía

Fuentes de información

Recomendaciones

