



(*)Facultade de Ciencias Sociais e da Comunicación

Grado en Comunicación Audiovisual

Subjects

Year 4th

Code	Name	Quadmester	Total Cr.
P04G070V01701	Artistic and Stage direction	1st	6
P04G070V01702	Audio-visual post-production	1st	6
P04G070V01703	Audiovisual media propaganda	1st	6
P04G070V01905	Audiovisual Critique	2nd	6
P04G070V01906	Storyboarding, production and execution of entertainment programs	1st	6
P04G070V01907	New media interactive projects: mobile phones and DTT	1st	6
P04G070V01908	Video games: Design and development	1st	6
P04G070V01909	New Media Production	1st	6
P04G070V01910	Audiovisual networks on the Internet	2nd	6
P04G070V01911	Professional practices workshop	2nd	12
P04G070V01982	Internships	2nd	12
P04G070V01991	Final Year Dissertation	2nd	12

IDENTIFYING DATA**Dirección artística y escénica**

Subject	Dirección artística y escénica			
Code	P04G070V01701			
Study programme	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptors	ECTS Credits	Type	Year	Quadmester
	6	Mandatory	4	1c
Teaching language				
Department	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinator	Fernández Pérez, Rosa Maríana			
Lecturers	Fernández Fernández, Miguel Ángel Fernández Pérez, Rosa Maríana			
E-mail	marianacarbball@hotmail.com			
Web				
General description				

Competencias

Code				
CG3	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			
CG4	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.			
CG6	Conocimientos sobre la evolución histórica de la imagen y de la cultura audiovisual, en sus diferentes formatos			
CE13	Capacidad para diseñar la puesta en escena, iluminación y dirección de actores de una producción audiovisual.			
CT2	Ser capaz de trabajar en equipo y de comunicar las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio.			
CT3	Ser capaz de asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.			
CT4	Ser capaz de organizar las tareas, realizándolas de manera ordenada y adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual.			

Resultados de aprendizaje

Learning outcomes	Competences		
1. Conocimiento del proceso de producción de una obra audiovisual	CG3	CE13	
2. Identificar y definir los elementos visuales constitutivos de la dirección artística.	CG3	CE13	
3. Conocimiento de los elementos sonoros constitutivos del diseño y decoración sonora		CE13	CT3 CT4
4. Crear y aplicar un diseño **escenográfico de la puesta en escena (coreografía, interpretación, *dramaturxia) de una obra audiovisual	CG4 CG6	CE13	CT2
5. Demostrar capacidad para incorporarse y adaptarse a un equipo de trabajo colectivo			CT2 CT3 CT4
6. Respetar los diferentes diseños estéticos presentes en la puesta en escena que han ido configurando, a través de los tiempos y las culturas, el universo audiovisual actual	CG6		CT3

Contenidos

Topic			
Los bloques en los que está dividida la materia tienen en cuenta a dimensión eminentemente práctica de la misma.	1- *Contextualización y marco histórico de la Dirección Escénica 2- Metodologías y herramientas de la Dirección Escénica. 3- Análisis activo.		
*CAPITULO 1 - *DIRECCION *ESCENICA	4- 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 a realidades de los decorados a la margen del Estudio, realizados en exteriores, su complejidad y su singularidad.

Planificación

	Class hours	Hours outside the classroom	Total hours
Presentación	2	0	2
Estudio de casos	30	28	58
Lección magistral	10	24	34
Resolución de problemas y/o ejercicios	30	10	40
Trabajo	0	16	16

*The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.

Metodologías

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

Atención personalizada

Tests	Description
Resolución de problemas y/o ejercicios	En horario de *tutorías

Evaluación

	Description	Qualification	Evaluated Competences		
Resolución de problemas y/o ejercicios	*DIRECCION *ARTISTICA - 50%	50	CG3	CE13	CT2
	Asistencia: 10%		CG4		CT3
	*Análisis de películas: 10%		CG6		CT4
	Trabajo individual o en equipo: 20%				
	Prueba escrita: 10%				
Trabajo	*DIRECCION *ESCENICA:	50	CG3	CE13	CT2
	*Teoría - 15 %		CG4		CT3
	El final del curso se realizará un examen escrito que constará de:		CG6		CT4
	<input type="checkbox"/> Preguntas breves de conocimientos generales sobre la temática impartida.				
	<input type="checkbox"/> Desarrollo de un tema específico				
	Práctica - 35%				
	<input type="checkbox"/> Presentación de un análisis de un guión audiovisual.				
	<input type="checkbox"/> Presentación de un ejercicio de Dirección de una secuencia y su correspondiente análisis activo.				

Other comments on the Evaluation

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

Fuentes de información

Basic Bibliography

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

Recomendaciones

Subjects that are recommended to be taken simultaneously

Guion, producción y realización para programas de entretenimiento/P04G070V01906

Subjects that it is recommended to have taken before

Guion, producción y realización de programas de ficción/P04G070V01602

Plan de Contingencias

Description

=== MEDIDAS EXCEPCIONALES PLANIFICADAS ===

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

=== ADAPTACIÓN DE LAS METODOLOGÍAS ===

* Metodologías docentes que se mantienen

* Metodologías docentes que se modifican

* Mecanismo no presencial de atención al alumnado (tutorías)

* Modificaciones (si proceden) de los contenidos a impartir

* Bibliografía adicional para facilitar el auto-aprendizaje

* Otras modificaciones

=== ADAPTACIÓN DE LA EVALUACIÓN ===

* Pruebas ya realizadas

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

...

* Pruebas pendientes que se mantienen

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

...

* Pruebas que se modifican

[Prueba anterior] => [Prueba nueva]

* Nuevas pruebas

* Información adicional

IDENTIFYING DATA**Audio-visual post-production**

Subject	Audio-visual post-production			
Code	P04G070V01702			
Study programme	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptors	ECTS Credits	Type	Year	Quadmester
	6	Mandatory	4th	1st
Teaching language	Spanish			
Department				
Coordinator	Fernández Santiago, Luis Emilio			
Lecturers	Fernández Santiago, Luis Emilio Martin Fidalgo, David			
E-mail	faraon@uvigo.es			
Web				
General description	General knowledge of Audio and Video postproduction, for technical work as well as planning or directing audiovisual contents.			

Competencies

Code	
CG3	Ability to apply techniques and procedures of composition of images to the different audiovisual formats, starting with knowledge of the classical laws and the esthetic and cultural movements in the history of the image.
CG4	Ability to present the results of academic works in written and oral forms and through audiovisual and computing means, according to the standards of communication disciplines.
CG6	Knowledge of the historical development of the image and audiovisual culture, in its different formats.
CE10	Ability to create the sound environment of an audiovisual production.
CE19	Knowledge and application of audiovisual technologies (photography, film, radio, television and multimedia) according to their expressive capacities.
CE21	Ability to carry out the recording, composition, editing and post-production of audiovisual products.
CT1	To understand the importance of technological, economic and social changes in the development of audiovisual projects.
CT2	To be able to work in a team and to communicate one's ideas through the creation of an appropriate environment.

Learning outcomes

Learning outcomes	Competences		
New	CG6	CE21	CT1
New	CG3 CG6	CE10 CE21	
New	CG3 CG4	CE19	CT1 CT2
New			CT1 CT2

Contents

Topic	
Practices	Composition of image by layers, chromakey, motion graphics and digital integration. Audio postproduction by dynamics and frequency. Filming for effects.
Objectives of digital postproduction	Production with CGI: VFX, SDX, 3DCGI, interactive.
Preproduction:	Pipeline of production (generic). Preproduction Pipeline. Storyboard, animatic, previz.
Production:	Pipelines and production workflows: Media, control, workflows by department
Postproduction:	Editing, sound, composition. Conform, export, master and distribution.
Specific pipelines:	Vfx, Cgi, Interactive.

Planning

	Class hours	Hours outside the classroom	Total hours
Case studies	2	10	12
Lecturing	22	30	52
Workshops	8	0	8
Report of practices, practicum and external practices	3	12	15
Essay	4	16	20
Laboratory practice	8	32	40
Problem and/or exercise solving	2	0	2
Objective questions exam	1	0	1

*The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.

Methodologies

	Description
Case studies	Script analysis to predict the use of sound and video postproduction in the organization of production. CG3 CG4 CG19 CT1 CT2
Lecturing	Theoretical sessions about digital postproduction concepts, interfaces, methodology and workflows, equipment, orientation of production to postproduction and integration within the production scheme. CG6 CT1
Workshops	Practical classes about obtaining images and sounds oriented to postproduction. As well as the use of software tools to obtain the final product. Exercises and problems to be solved by the student using tools and knowledge learned in the theoretical classes. CG3 CG4 CE10 CE19 CE21 CT2

Personalized assistance

Tests	Description
Laboratory practice	Individual work with postproduction software and evaluable tasks per student. In classes and workshops, students have question turns, with a general response if the content is relevant to the group or personalized if it is appropriate to their task. As well as access to office and email.
Report of practices, practicum and external practices	Inform about the work done from the script. Report on the task carried out, aimed at postproduction within group production. Students have access to office and email to resolve doubts in the development of these tasks.

Assessment

	Description	Qualification	Evaluated Competences		
Report of practices, practicum and external practices	Work/personal inform with description of the tasks performed in the group work, issues found and solutions provided. (Individual)	20	CG3 CG4 CG6	CE10 CE19	CT1 CT2
Essay	Group work, fulfill by groups a script to the state of emission, complete product. Includes technical memory. (Group)	30	CG3 CG4 CG6	CE19 CE21	CT1 CT2
Laboratory practice	Postproduction software use exercises. Evaluation of the efficiency in the analysis of the proposed cases, correction in the choice of tools and use of them (Individual)	20	CG3 CG6	CE10 CE21	
Objective questions exam	Evaluation of theoretical foundations exposed in the classes of the subject. (Individual)	30	CG6		CT1

Other comments on the Evaluation

All the tasks will have to be presented to be evaluated in the first call. It is essential to pass three of the four tasks to pass the subject, being the personal memory one of the parts to overcome in any case.

2nd call: Test (30%), practical tasks (30% - reserves the right to repeat any of the practices during the exam, -bring material and original projects-), The preproduction will be an individual work, according to the parameters given in the current course. It is not necessary to make the final product. (40% - Parameters in Faitic). It's essential to pass two of the three parts to pass the subject, the personal inform is one of the parts to be overcome in any case.

Sources of information

Basic Bibliography

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

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

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

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

Complementary Bibliography

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Recommendations

Subjects that are recommended to be taken simultaneously

Artistic and Stage direction/P04G070V01701

Storyboarding, production and execution of entertainment programs/P04G070V01906

Video games: Design and development/P04G070V01908

Subjects that it is recommended to have taken before

Screenwriting, production and fiction filmmaking/P04G070V01602

Storyboarding, production and execution for television/P04G070V01502

Audiovisual narrative/P04G070V01503

Contingency plan

Description

=== EXCEPTIONAL PLANNED MEASURES ===

Given the uncertain and unpredictable evolution of the health alert caused by COVID-19, the University establishes an extraordinary planning that will be activated when the administrations and the institution itself determine it according to criteria of safety, health and responsibility, and ensuring teaching in a not fully face-to-face scenario. These already planned measures guarantee, when it is mandatory, the development of teaching in a more agile and effective way to be known in advance (or well in advance) by students and teachers through the standardized and institutionalized tool of DOCNET teaching guides.

=== ADAPTATION OF METHODOLOGIES ===

Modifications to the teaching methodologies are not contemplated with the only exception and that the theoretical contents may be taught in a non-contact way.

The non-contact mechanisms for student care (tutorials) will be the virtual office of the remote campus at the indicated time and e-mail.

=== ADAPTATION OF THE EVALUATION ===

Modifications to the assessment systems are not contemplated beyond the possibility that some of the assessment tests will have to be carried out in person.

IDENTIFYING DATA**Propaganda en medios audiovisuais**

Subject	Propaganda en medios audiovisuais			
Code	P04G070V01703			
Study programme	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptors	ECTS Credits	Type	Year	Quadmester
	6	Mandatory	4	1c
Teaching language	Castelán Galego			
Department	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinator				
Lecturers				
E-mail				
Web	http://http://csc.uvigo.es/profesorado/alberto-pena-rodriguez/			
General description	Coñecer as claves fundamentais do discurso propagandístico ó longo da súa evolución histórica. Estudar as súas técnicas retóricas e os seus efectos a través do uso dos medios e dos soportes da comunicación audiovisual, especialmente no cine.			

Competencias

Code	
CG1	Coñecemento das características esenciais da comunicación, os seus elementos e os seus resultados.
CG3	Capacidade para aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe aos diferentes soportes audiovisuais, a partir do coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe
CG4	Habilidade para expor os resultados dos traballos académicos de maneira escrita, oral ou por medios audiovisuais ou informáticos de acordo aos canons das disciplinas da comunicación.
CG5	Coñecemento dos valores constitucionais, principios éticos e normas deontolóxicas aplicables á comunicación audiovisual, en especial as relativas á igualdade de homes e mulleres, á non discriminación de persoas con discapacidade e ao uso non sexista da imaxe feminina nos medios de comunicación de masas.
CG6	Coñecementos sobre a evolución histórica da imaxe e da cultura audiovisual, nos seus diferentes formatos
CE16	Coñecemento da historia e evolución da linguaxe e xéneros audiovisuais a través das súas propostas estéticas e industriais.
CE17	Coñecemento e aplicación dos recursos, métodos e procedementos empregados na construción e análise dos relatos audiovisuais.
CT5	Comprender a importancia de desenvolver un respecto solidario polas diferentes persoas e pobos do planeta, polos valores universais de educación, cultura, paz e xustiza, polos dereitos humanos, a igualdade de oportunidades e a non discriminación por razóns de sexo, raza ou relixión.
CT6	Comprender a necesidade da conservación do patrimonio lingüístico, audiovisual e cultural de Galicia

Resultados de aprendizaxe

Learning outcomes	Competences	
1 - Coñecer a historia e evolución da fotografía, cinema, radio e televisión en función do seu emprego como medio de propaganda política, pondo de manifesto a súa relevancia social e cultural ao longo do tempo.	CG1	CE16
2 - Comprender e integrar os novos medios tecnolóxicos e a evolución das linguaxes audiovisuais na transmisión e modernización das mensaxes publicitarias de índole política	CG3	
3 - Coñecer os modelos psicolóxicos especificamente desenvolvidos para a comunicación visual e a persuasión a través da imaxe e o son	CG3	
4 - Analizar relatos audiovisuais, atendendo aos parámetros básicos da análise de obras audiovisuais, considerando as mensaxes visuais como produto das condicións sociopolíticas e culturais dunha época histórica determinada	CG3	CE17
5 - Expor de forma idónea os resultados dos traballos académicos de maneira oral ou por medios audiovisuais ou informáticos conforme aos canons das disciplinas da comunicación	CG4	
6 - Demostrar capacidade de adaptación aos cambios empresariais, para traballar en equipo, asumir riscos, tomar decisións, facer autocrítica e desenvolver unha conciencia solidaria.	CG5 CG6	CT5 CT6

Contidos

Topic	
1. Fundamentación teórica	<ul style="list-style-type: none"> - Orixe e definicións do concepto de propaganda. - Evolución histórica do concepto. - Principais modelos de propaganda. - Estructura da retórica: Ethos, pathos e logos.

2. Modelos e técnicas clásicas da propaganda a través dos medios de comunicación
- Propaganda emocional e racional.
 - Propaganda de axitación e integración.
 - Propaganda negra, branca ou gris.
 - Propaganda relixiosa, de guerra e política.
 - Propaganda vertical e horizontal.
 - Propaganda explícita, implícita ou subliminal.
 - Subpropaganda.
 - Censura e desinformación ("fake news").
 - Regras básicas da propaganda: Simplificación, desfiguración, orquestación, transfusión, contaxio ou unanimidade, entre outras.
 - Regras da contrapropaganda.
 - A campaña electoral como paradigma da propaganda audiovisual.
3. Propaganda audiovisual en Europa, Estados Unidos e España. Casos históricos paradigmáticos
- Alemaña: Leni Riefensthal.
 - Italia: Roberto Rossellini
 - Rusia: Sergei Eisenstein
 - Francia: Jean Renoir e Jean Luc Godard.
 - Estados Unidos: D. W. Griffith
 - España: NODO e o cine franquista

Planificación

	Class hours	Hours outside the classroom	Total hours
Traballo tutelado	5	10	15
Presentación	4	8	12
Debate	6	12	18
Estudo de casos	5	10	15
Lección maxistral	23	46	69
Seminario	5	10	15
Exame de preguntas de desenvolvemento	2	4	6

*The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.

Metodoloxía docente

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

Atención personalizada

Methodologies	Description
Seminario	Centraranse na análise de aspectos paradigmáticos da materia en grupos reducidos. A titorización dos estudantes será un elemento importante na articulación dunha aprendizaxe ben orientada académicamente. Ademais das titorías programadas, o profesor orientará en grupo e de modo persoal tódalas actividades que se realicen para estimular a motivación dos estudantes.
Traballo tutelado	Serán de carácter individual e colectivo, e servirán para poñer en práctica os coñecementos adquiridos ao longo do semestre. A titorización dos estudantes será un elemento importante na articulación dunha aprendizaxe ben orientada académicamente. Ademais das titorías programadas, o profesor orientará en grupo e de modo persoal tódalas actividades que se realicen para estimular a motivación dos estudantes.
Presentación	Os alumnos deben aprender a comunicar con fluidez argumentos académicos en público expoñendo varios dos traballos que realicen. A titorización dos estudantes será un elemento importante na articulación dunha aprendizaxe ben orientada académicamente. Ademais das titorías programadas, o profesor orientará en grupo e de modo persoal tódalas actividades que se realicen para estimular a motivación dos estudantes.

Avaliación

Description	Qualification	Evaluated Competences		
Presentación	70	CG1	CE16	CT5
1) Descrición e análise dun filme (de ficción ou documental) de propaganda ou con impacto propagandístico na historia recente. (3.5 puntos máx). Orientado polo Prof. Alfredo García Pinal.		CG3		CT6
		CG4		
		CG5		
		CG6		
2) Descrición e análise dunha campaña de propaganda contemporánea desenvolvida a través de un ou varios medios audiovisuais (televisión, radio, redes dixitais, etc.) por algún emisor (3.5 puntos máx.). Orientado polo Prof. Alberto Pena Rodríguez.				
[Os dous traballos prácticos desenvolveranse de acordo cas instrucións de cada docente.]				
Exame de preguntas de desenvolvemento	30	CG1	CE17	CT5
A avaliación teórica consistirá nun exame final de dúas preguntas a desenvolver sobre contidos relacionados co programa da materia.		CG3		CT6
Dentro da preparación teórica, tamén se incluírán as películas que sexan analizadas en clase.		CG4		
		CG5		
		CG6		

Other comments on the Evaluation

Os estudantes deberán expor (presencial ou virtualmente) e entregar os traballos en PDF seguindo as instrucións de cada profesor.

Nos traballos valorarase especialmente que teñan unha estrutura analítica, reflexión crítica e o uso de fontes diversas con rigor académico.

A nota final da asignatura será o resultado da suma das puntuacións dos traballos prácticos e o exame teórico.

Bibliografía. Fontes de información

Basic Bibliography

- Caparrós Lera, José María, **El cine republicano español (1931-1939)**, Filmoteca Española-Cátedra, 1997
- Caparrós Lera, José María, **El cine español bajo el régimen de Franco**, Universitat de Barcelona, 1983
- Castro de Paz, José Luis e Castro de Paz, David, **Cinema+Guerra Civil. Novos achados. Aproximacións analíticas e historiográficas**, Universidade da Coruña, 2010
- Ellul, Jacques, **Historia de la propaganda**, Monte Ávila, 1970
- Domenach, Jean Marie, **La Propaganda Política**, Buenos Aires, 1963
- Pena Rodríguez, Alberto, **Salazar y Franco. La alianza del fascismo ibérico contra la España republicana: diplomacia, prensa y propaganda**, Gijón, 2017
- Pizarroso Quintero, Alejandro, **Historia de la propaganda**, 2ª edición, Madrid, 1992
- Rúas, Xosé, e Pena, Alberto, **Como gañar ou perder unhas eleccións. Comunicación, estratexia e propaganda nos comicios galegos de 2001**, Santiago de Compostela, 2004
- Timoteo Álvarez, Jesús, **Historia y modelos de la comunicación en el siglo XX con proyección al siglo XXI**, Madrid, 2012
- Tranche, Rafael, e Sánchez Biosca, Jesús, **NO-DO. El tiempo y la memoria**, Madrid, 2002
- Sevillano Calero, Francisco, **Propaganda y medios de comunicación en el franquismo**, Alicante, 1998
- Huici Módenes, Adrián, **Teoría e historia de la propaganda**, Madrid, 2017
- Huici Módenes, Adrián, **Guerra y propaganda en el siglo XXI: nuevos mensajes y viejas guerras**, Sevilla, 2010
- Stanley, Jason, **How propaganda works**, Princeton (New Jersey),
- Weber, Thomas, **De Adolf a Hitler: la construcción de un nazi**, Madrid, 2018
- Pizarroso Quintero, Alejandro, **Nuevas guerras, vieja propaganda (de Vietnam a Irak)**, Cátedra, Madrid, 2005
- Newcourt-Nowodworski, Stanley, **La propaganda negra en la Segunda Guerra mundial**, Algaba Ediciones, Barcelona, 2006
- Correas, María, **Fake news! Bulos que cambiaron el curso de la historia**, Titilante, 2019
- Alandete, David, **Fake news. La nueva arma de destrucción masiva**, Deusto, Barcelona, 2019
- #### Complementary Bibliography
- Grussells, Magí, **La Guerra Civil Española: cine y propaganda**, Barcelona, 2000
- Moore, Michael, **Estúpidos hombres blancos**, Barcelona, 2003
- Pena Rodríguez, Alberto (coord.), **Comunicación y guerra en la historia**, Santiago de Compostela, 2004
- Pena Rodríguez, Alberto (coord.), **A cultura do poder. A propaganda nos estados autoritarios**, Coimbra, 2016
- Vertov, D., **Memorias de un cineasta bolchevique**, Barcelona, 1974
- McDonald, D., **El cine soviético. Una historia y una elegía**, Buenos Aires, 1956
- Renoir, Jean, **Mi vida, mis films**, Valencia, 1975

Riefensthal, Leni, **Memorias**, Barcelona, 1991

Niño, Antonio y Montero, José Antonio, **Guerra fría y propaganda. Estados Unidos y su cruzada cultural en Europa y América Latina**, Madrid, 2012

Lasalle, José María, **Contra el populismo. Cartografía de un totalitarismo postmoderno**, Barcelona, 2017

Borrell, Josep, **Las cuentas y los cuentos de la independencia**, Madrid, 2015

Illades, Esteban, **Fake news, la nueva realidad**, Barcelona, 2018

Amorós García, Marc, **Fake news: la verdad de las noticias falsas**, Barcelona, 2018

Mcintyre, Lee, **Post-Truth**, Boston, 2018

Kellner, Douglas, **American nightmare : Donald Trump, media spectacle, and authoritarian populism**, Rotterdam, 2016

Da Costa, Marco, **Ideología y propaganda en el cine del Tercer Reich : cuando el cine alemán se afilió al nazismo**, Madrid, 2014

Recomendacións

Plan de Continxencias

Description

=== MEDIDAS EXCEPCIONAIS PLANIFICADAS ===

Ante a incerta e imprevisible evolución da alerta sanitaria provocada pola COVID- 19, a Universidade establece unha planificación extraordinaria que se activará no momento en que as administracións e a propia institución o determinen atendendo a criterios de seguridade, saúde e responsabilidade, e garantindo a docencia nun escenario non presencial ou non totalmente presencial. Estas medidas xa planificadas garanten, no momento que sexa preceptivo, o desenvolvemento da docencia dun xeito mais áxil e eficaz ao ser coñecido de antemán (ou cunha ampla antelación) polo alumnado e o profesorado a través da ferramenta normalizada e institucionalizada das guías docentes DOCNET.

=== ADAPTACIÓN DAS METODOLOXÍAS ===

* Metodoloxías docentes que se modifican: De non ser posible unha docencia teórica ou práctica presencial (ou semi-presencial), esta pasaría a desenvolverse exclusivamente de xeito síncrono por videoconferencia a través do Campus Remoto ou calquera outro medio electrónico co apoio de Faitic.

* Mecanismo non presencial de atención ao alumnado (titorías): mediante calquera medio electrónico disponible, de forma síncrona ou asíncrona.

* Bibliografía adicional para facilitar a auto-aprendizaxe: Os profesores da materia poden pendurar de Faitic materiais bibliográficos que faciliten a auto-aprendizaxe.

=== ADAPTACIÓN DA AVALIACIÓN ===

* Probas que se modifican:

[Exame teórico] => [Ensaio teórico]. O ensaio teórico realizaríase de forma virtual o propio día e hora oficial previsto para o exame teórico, de acordo cas indicacións dos docentes.

IDENTIFYING DATA				
Crítica audiovisual				
Subject	Crítica audiovisual			
Code	P04G070V01905			
Study programme	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptors	ECTS Credits	Type	Year	Quadmester
	6	Optional	4	2c
Teaching language	Galego			
Department	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinator	Fernández Fernández, Miguel Ángel			
Lecturers	Fernández Fernández, Miguel Ángel López Fernández, José Manuel			
E-mail	franksoutelo@yahoo.es			
Web				
General description	A materia aborda a crítica audiovisual combinando o enfoque teórico e a perspectiva histórica da disciplina co desenvolvemento práctico			

Competencias	
Code	
CG1	Coñecemento das características esenciais da comunicación, os seus elementos e os seus resultados.
CG3	Capacidade para aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe aos diferentes soportes audiovisuais, a partir do coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe
CG4	Habilidade para expor os resultados dos traballos académicos de maneira escrita, oral ou por medios audiovisuais ou informáticos de acordo aos canons das disciplinas da comunicación.
CG5	Coñecemento dos valores constitucionais, principios éticos e normas deontolóxicas aplicables á comunicación audiovisual, en especial as relativas á igualdade de homes e mulleres, á non discriminación de persoas con discapacidade e ao uso non sexista da imaxe feminina nos medios de comunicación de masas.
CG6	Coñecementos sobre a evolución histórica da imaxe e da cultura audiovisual, nos seus diferentes formatos
CE16	Coñecemento da historia e evolución da linguaxe e xéneros audiovisuais a través das súas propostas estéticas e industriais.
CE17	Coñecemento e aplicación dos recursos, métodos e procedementos empregados na construción e análise dos relatos audiovisuais.
CT5	Comprender a importancia de desenvolver un respecto solidario polas diferentes persoas e pobos do planeta, polos valores universais de educación, cultura, paz e xustiza, polos dereitos humanos, a igualdade de oportunidades e a non discriminación por razóns de sexo, raza ou relixión.
CT6	Comprender a necesidade da conservación do patrimonio lingüístico, audiovisual e cultural de Galicia

Resultados de aprendizaxe		
Learning outcomes	Competences	
1. Identificar as principais correntes e escolas de crítica cinematográfica e televisiva	CG1 CG6	CE16 CE17
2. Describir a evolución histórica dos medios audiovisuais (cinema, radio, televisión, multimedia), tendo presente as condicións sociopolíticas e culturais da época en que xorden	CG3	CE16 CE17
3. Describir e analizar a obra audiovisual, sobre todo, a nivel da súa estrutura narrativa	CG4 CG6	
4. Analizar e describir (temática, formal, estética e narrativamente) os relatos audiovisuais segundo os parámetros e métodos de análises.	CG3	CE16 CE17
5. Interpretar e debater criticamente os contidos das obras audiovisuais.	CG3	CE16
6. Respetar, á hora de realizar a crítica, os distintos xéneros narrativos e o seu uso en producións audiovisuais doutras culturas e con outros valores sociais	CG5	CT5
7. Sensibilidade por conservar o patrimonio audiovisual xerado a través dos tempos		CT5 CT6

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

3 TENDENCIAS E REFERENCIAS DA CRÍTICA UNIVERSAL

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

4 A CRÍTICA EN ESPAÑA

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

5 AS FASES DA ANÁLISE CRÍTICA

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

6 MODELOS DE CRÍTICAS E CASOS PRÁCTICOS

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

Planificación

	Class hours	Hours outside the classroom	Total hours
Seminario	5	0	5
Traballo tutelado	0	70	70
Lección maxistral	15	0	15
Traballo tutelado	30	0	30
Exame de preguntas de desenvolvemento	0	30	30

*The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.

Metodoloxía docente

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

Atención personalizada

Methodologies	Description
Traballo tutelado	En tutorías

Avaliación

	Description	Qualification	Evaluated Competences
Traballo tutelado	Visionado e crítica de películas 30%	50	CG1 CE16
	Ensaio sobre un autor: 20 %		CG3 CE17
			CG6
Exame de preguntas de desenvolvemento	Examen de teoría	50	CG1 CE16 CG3 CE17 CG6

Other comments on the Evaluation

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

Bibliografía. Fontes de información

Basic Bibliography

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

Complementary Bibliography

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

Recomendacións

Subjects that are recommended to be taken simultaneously

Propaganda en medios audiovisuais/P04G070V01703

Plan de Contingencias

Description

=== MEDIDAS EXCEPCIONAIS PLANIFICADAS ===

Ante a incerta e imprevisible evolución da alerta sanitaria provocada pola COVID- 19, a Universidade establece una planificación extraordinaria que se activará no momento en que as administracións e a propia institución o determinen atendendo a criterios de seguridade, saúde e responsabilidade, e garantindo a docencia nun escenario non presencial ou non totalmente presencial. Estas medidas xa planificadas garanten, no momento que sexa preceptivo, o desenvolvemento da docencia dun xeito mais áxil e eficaz ao ser coñecido de antemán (ou cunha ampla antelación) polo alumnado e o profesorado a través da ferramenta normalizada e institucionalizada das guías docentes DOCNET.

=== ADAPTACIÓN DAS METODOLOXÍAS ===

* Metodoloxías docentes que se manteñen

TODAS

* Metodoloxías docentes que se modifican

NINGUNHA

* Mecanismo non presencial de atención ao alumnado (titorías)

A TRAVÉS DO CAMPUS REMOTO DA UNIVERSIDADE

* Modificacións (se proceder) dos contidos a impartir

MANTENSE A TOTALIDADE DOS CONTIDOS

* Bibliografía adicional para facilitar a auto-aprendizaxe

NON É NECESARIA

* Outras modificacións

=== ADAPTACIÓN DA AVALIACIÓN ===

MANTÉÑENSE OS CRITERIOS DE AVALIACIÓN SEMPRE QUE SEXA POSIBLE A REALIZACIÓN DO EXAME A DISTANCIA.

PARA OS ALUMNOS QUE NON PODAN FACER O EXAME A DISTANCIA, O TRABALLO TUTELADO REPRESENTARÁ A TOTALIDADE DA CALIFICACIÓN.

* Probas xa realizadas

Proba XX: [Peso anterior 00%] [Peso Proposto 00%]

...

* Probas pendentes que se manteñen

Proba XX: [Peso anterior 00%] [Peso Proposto 00%]

...

* Probas que se modifican

[Proba anterior] => [Proba nova]

* Novas probas

* Información adicional

IDENTIFYING DATA**Guion, producción y realización para programas de entretenimiento**

Subject	Guion, producción y realización para programas de entretenimiento			
Code	P04G070V01906			
Study programme	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptors	ECTS Credits	Type	Year	Quadmester
	6	Optional	4	1c
Teaching language	Castellano Gallego			
Department	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinator	Miragaya López, Laura María			
Lecturers	Miragaya López, Laura María			
E-mail	lmiragaya@uvigo.es			
Web				
General description	Estudio y capacitación en las técnicas de creación y difusión de proyectos de producción y realización de programas de ficción televisiva.			
	Técnica, expresión y lenguaje audiovisual aplicado a la realización de programas de ficción.			
	Análisis del lenguaje, de la *estructura de los mensajes y de las funciones *comunicativas de los géneros de ficción narrativa para TV.			
	Análisis y práctica de la expresión dialogada y su aplicación en los guiones de ficción.			
	Técnicas y procesos de elaboración de un guión al *través de los diferentes formatos de programas de ficción.			
	Diseño de la iluminación y el sonido para producciones de ficción televisiva			

Competencias

Code	
CG3	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
CG4	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
CG6	Conocimientos sobre la evolución histórica de la imagen y de la cultura audiovisual, en sus diferentes formatos
CE13	Capacidad para diseñar la puesta en escena, iluminación y dirección de actores de una producción audiovisual.
CE19	Conocimiento y aplicación de las tecnologías audiovisuales (fotografía, cine, radio, televisión y multimedia) en función de sus capacidades expresivas.
CE21	Capacidad para llevar a cabo la grabación, composición, edición y postproducción de productos audiovisuales.
CE23	Capacidad para escribir con fluidez guiones para los diferentes formatos audiovisuales
CE24	Conocimiento y aplicación de las técnicas y procesos de producción y realización audiovisual en los formatos y soportes contemporáneos
CT2	Ser capaz de trabajar en equipo y de comunicar las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio.
CT3	Ser capaz de asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.
CT4	Ser capaz de organizar las tareas, realizándolas de manera ordenada y adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual.

Resultados de aprendizaje

Learning outcomes	Competences
2 - Desarrollar estrategias adecuadas a cada proyecto de ficción en lo que se refiere la gestión de los recursos técnicos y humanos involucrados en el relato audiovisual.	CG3 CE24
3 - Gestionar y calcular las partidas presupuestarias asociadas a una producción de ficción.	CE24
4 - Aplicar criterios narrativos y estéticos a la utilización de la cámara desde el punto de vista del uso del lenguaje fotográfico al servicio de la historia.	CG6 CE13 CE19
5 - Interpretar desde el punto de vista narrativo un espacio sonoro y proponer una identidad sonora para guiones originales	CE19 CE21
6 - Construir identidades visuales a través de la iluminación y la puesta en escena para relatos audiovisuales de ficción	CE13

7 - Conocer y aplicar los procesos técnicos y creativos asociados a la realización de ficción en plató y en exteriores	CE13 CE19
8 - Escribir con fluidez escaletas de guiones de ficción de corta duración con y sin uso de diálogos.	CE23
9 - Desarrollar la capacidad de trabajo en equipo, imprescindible en las producciones de ficción	CT2
10 - Producir, realizar y hacer montajes multi-cámara con material rodado incluso en el día.	CE21
11 - Fomentar el respeto, a través del análisis de relatos audiovisuales, hacia los derechos fundamentales de las personas	CG4 CT3 CT4
12 - Analizar los mecanismos fundamentales de construcción, tanto de tramas como de personajes asociados a piezas de ficción.	CE23 CE24

Contenidos

Topic

BLOQUE 2 EL GUIÓN EN LA FICCIÓN

GUIÓN DE FICCIÓN

Concepto de guión. El guión en el proceso de producción audiovisual.
Funciones del guión.
La idea temática o premisa temática.
La unidad dramática del guión. Reactualización de temas.

ELEMENTOS DE LA NARRACIÓN AUDIOVISUAL

El conflicto.
Equilibrio, alteración, motivación, obstáculos y objetivo.
Clasificación de los conflictos.
Conflicto y climax.

LA MANIFESTACIÓN DEL PERSONAJE

Diversas concepciones del personaje.
La construcción del personaje.
El protagonista. El antagonista.
Los personajes secundarios y funciones.
El viaje emocional.
Procesos de identificación.
Procesos de emoción. La revelación del personaje.

EL DIÁLOGO COMO ELEMENTO DEL PERSONAJE

Las funciones del diálogo.
La construcción del diálogo.
Los problemas más frecuentes del diálogo. Tipos de diálogo.
Subtexto.

LA TRAMA

Concepto de trama.
La construcción de la trama.
Tipos de trama por la función.
Tipos de tramas por la estructura.

LA ESTRUCTURA DEL ARGUMENTO

La estructura clásica en actos.
El paradigma de Syd Field. Intriga principal y secundaria.
Otros tipos alternativos de estructura. Los finales.

MECANISMOS NARRATIVOS

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

EL PROCESO DEL GUIÓN

Idea.
Sinopse.
Argumento.
Escaleta.
Tratamiento.
Guión literario.
La construcción de secuencias narrativas y escenas.
El tiempo y el espacio en la escena.

LOS FORMATOS DEL GUIÓN

El formato a una columna o [americano].
El formato en dos columnas o [europeo].
La edición del guión.

BLOQUE 1 PRODUCCIÓN Y REALIZACIÓN DE FICCIÓN

LA REALIZACIÓN AUDIOVISUAL ES NARRACIÓN

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

LAS HERRAMIENTAS DEL NARRADOR AUDIOVISUAL

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

LA PRODUCCIÓN EN LA REALIZACIÓN DE PRODUCTOS DE FICCIÓN

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

FICCIÓN MULTICÁMARA PARA TV

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

RUTINAS DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL Una perspectiva profesional en la actualidad

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

Planificación

	Class hours	Hours outside the classroom	Total hours
Resolución de problemas	30	90	120
Prácticas de laboratorio	90	0	90
Presentación	30	30	60
Aprendizaje basado en proyectos	0	60	60
Lección magistral	30	0	30
Trabajo	0	30	30
Resolución de problemas y/o ejercicios	0	15	15
Práctica de laboratorio	0	45	45

*The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.

Metodologías

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

Atención personalizada

Methodologies	Description
Resolución de problemas	En tutorías
Prácticas de laboratorio	En horario de tutorías

Evaluación				
	Description	Qualification	Evaluated Competences	
Resolución de problemas	Evaluación *continua del alumno en el desarrollo de los trabajos individuales y en equipo. En este apartado se valorará asistencia, participación activa, rendimiento individual en *prácticas y ejercicios	10	CG4	CT2 CT3 CT4
Trabajo	Resolución de la secuencia de prácticas de cada uno de los bloques que componen el programa de la materia. Los alumnos trabajarán en equipos y se valorará el proceso de adquisición de conocimientos y rutinas de trabajo.	20	CG3	CE13 CE19 CE21 CE23 CE24
Resolución de problemas y/o ejercicios	*Examen final de los contenidos teóricos *incluidos en el programa de la materia. El *examen podrá *incluir partes de tipo test y preguntas de tipo tema.	10	CG3 CG6	CE23 CE24
Práctica de laboratorio	Trabajo práctico final en el que el equipo de alumnos irá, la medida que avancen en la resolución de las prácticas, desarrollando la producción de un proyecto de ficción consistente en la realización de un cortometraje original que se presentará al final del curso.	60		CE13 CE19 CE21

Other comments on the Evaluation

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

Fuentes de información

Basic Bibliography

KATZ, Steven., **Rodando. La planificación de secuencias.**, Plot, 2000
 KATZ, Steven., **Plano a plano: de la idea a la pantalla.**, Plot, 2001
 REA, Peter e IRVING, David., **Producción y dirección de cortometrajes y vídeos.**, IORTV, 2002
 JACOSTE, J., **El productor cinematográfico.**, Síntesis, 1996
 ARANDA, D. y DE FELIPE, F., **Guión audiovisual.**, 2006
 RODRÍGUEZ DE FONSECA, F.J., **Como escribir diálogos para cine y televisión.**, T&B Editores, 2009

Complementary Bibliography

BROWN, B., **Cinematography: Image making for Cinematographers, Directors and Videographers.**, Burlington, 2002.
 RABIGER, Michael., **Dirección de Cine y Vídeo.**, IORTV, 2005
 FERNÁNDEZ DÍEZ, F. y MARTÍNEZ ABADÍA, J., **La dirección de producción para cine y televisión.**, Paidós, 1999
 WURTZEL, Alan, y ROSENBAUM, John., **Television production**, McGraw-Hill., 1995
 BROWN, B., **Iluminación en cine y televisión**, Escuela de cine y vídeo Andoain,
 Macías, Juana, **24 palabras por segundo**, IORTV, 2003
 VOGLER, Christopher, **El viaje del escritor**, Manotropo,

Recomendaciones

Subjects that continue the syllabus

Guión y diseño multimedia/P04G070V01901

Subjects that are recommended to be taken simultaneously

Guion, producción y realización para televisión/P04G070V01502

Subjects that it is recommended to have taken before

(*)/

Narrativa audiovisual/P04G070V01503

Plan de Contingencias

Description

=== MEDIDAS EXCEPCIONALES PLANIFICADAS ===

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

=== ADAPTACIÓN DE Las METODOLOGÍAS ===

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

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

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

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

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

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

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

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

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

* Otras modificaciones

=== ADAPTACIÓN DE La EVALUACIÓN ===

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

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

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

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

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

IDENTIFYING DATA**Proxectos interactivos en novos medios: telefonía móbil e TDT**

Subject	Proxectos interactivos en novos medios: telefonía móbil e TDT			
Code	P04G070V01907			
Study programme	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptors	ECTS Credits	Type	Year	Quadmester
	6	Optional	4	1c
Teaching language	Galego			
Department	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinator	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Lecturers	Rodríguez Fernández, Fortunato			
E-mail	fortunatorf@uvigo.es			
Web				
General description	Unha introdución á realización de proxectos multimedia en contornas móbiles: tabletas e teléfonos			

Competencias

Code	
CG3	Capacidade para aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe aos diferentes soportes audiovisuais, a partir do coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe
CG4	Habilidade para expor os resultados dos traballos académicos de maneira escrita, oral ou por medios audiovisuais ou informáticos de acordo aos canons das disciplinas da comunicación.
CE23	Capacidade para escribir con fluidez guións para os diferentes formatos audiovisuais
CE25	Coñecemento e aplicación das técnicas para o deseño e desenvolvemento de proxectos multimedia interactivos
CT2	Ser capaz de traballar en equipo e de comunicar as propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio.
CT3	Ser capaz de asumir riscos expresivos e temáticos, aplicando solucións e puntos de vista persoais no desenvolvemento dos proxectos.
CT4	Ser capaz de organizar as tarefas, realizándoas de maneira ordenada e adoptando con lóxica as decisións prioritarias nos diferentes procesos de produción audiovisual.

Resultados de aprendizaxe

Learning outcomes	Competences
1 - Aplicar as técnicas e procesos de produción e difusión de produtos interactivos e multimedia, nas súas diversas fases, desde o punto de vista da organización e xestión dos recursos técnicos, humanos e orzamentarios necesarios.	CE23 CE25
2 - Aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe á produción multimedia, a partir do coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe.	CE25
3 - Identificar procesos e técnicas implicadas na dirección e xestión de empresas multimedia na súa estrutura industrial: produción, distribución e exhibición, así como interpretar datos estatísticos do mercado audiovisual multimedia.	CE25
4 - Orde e método: organizar e reorganizar a temporalización das tarefas, ao adaptar con lóxica as decisións prioritarias nos diferentes procesos de produción audiovisual multimedia	CG4 CT4
5 - Adaptación aos cambios empresariais, capacidade de traballar en equipo, de asumir riscos, de tomar decisións, de autocrítica e conciencia solidaria.	CT2 CT3

Contidos

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

Planificación			
	Class hours	Hours outside the classroom	Total hours
Lección maxistral	21	0	21
Traballo tutelado	7	70	77
Prácticas con apoio das TIC	20	20	40
Resolución de problemas e/ou exercicios	2	10	12

*The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.

Metodoloxía docente	
	Description
Lección maxistral	Exposición por parte do profesor dos contidos sobre a materia obxecto de estudo, bases teóricas e/ou directrices dun traballo, exercicio ou proxecto a desenvolver polo estudante, xunto aos correspondentes exemplos e debate sobre as súas propiedades e características
Traballo tutelado	O estudante, de maneira individual ou en grupo, elabora un proxecto interactivo sobre a temática da materia que abarque todas a áreas da materia de xeito transversal
Prácticas con apoio das TIC	O estudante desenvolve exercicios ou proxectos durante as clases prácticas, baixo as directrices e supervisión do profesor, preparando e presentando supostos de índole práctica

Atención personalizada	
Methodologies	Description
Traballo tutelado	Os alumnos poderán establecer contacto co profesor ben de forma presencial no horario de titorías asignado ou ben a través da plataforma online que o docente utilice para a impartición online da materia.

Avaliación						
	Description	Qualification	Evaluated Competences			
Traballo tutelado	Desenvolvemento conceptual e produto mínimo viable dunha aplicación ou servizo para dispositivos móbiles, contemplando o aspecto gráfico, deseño de contidos, funcionalidades, árbore de navegación, diagrama de fluxo, público obxectivo e modelo de negocio plenamente desenvolto. Deberá presentarse en clase en forma de pitching.	60	CG3	CE23	CT2	CT3
Prácticas con apoio das TIC	Breves proxectos que desenvolvan os conceptos explicados en clase e que deben ser resoltos e entregados polos alumnos semanalmente.	20	CG3	CE25	CT4	
Resolución de problemas e/ou exercicios	Proba, de respostas curtas ou tipo test, sobre os contidos teóricos explicados en clase	20		CE25		

Other comments on the Evaluation

A asistencia a clase de teoría non será obrigatoria, nin se terá en conta na avaliación final. As prácticas entregadas puntuarán na calificación final e empregaranse para presentar e comentar os exercicios e proxectos semanais, polo que o alumno que non asista perderá a parte da calificación correspondente a esa práctica.

Na segunda convocatoria, avaliarase de novo o proxecto práctico e a proba teórica, salvo o que se poida dispor para casos excepcionais.

Bibliografía. Fontes de información	
Basic Bibliography	
Cuello, J., & Vittone, J., Diseñando apps para móbiles. ,	
Jeffrey Hughes;; 2011, Marketing de aplicaciones Android , Anaya Multimedia,	
Matthew MacDonald, Creación Y Diseño Web - Edición 2016 , Anaya, 2016	
Complementary Bibliography	
Lequerica, Joan Ribas, Desarrollo de aplicaciones para Android , Anaya Multimedia, 2011	
Zechner, Mario, Desarrollo de juegos para Android , Anaya Multimedia, 2011	
Stevens, Chris, Diseñar para el IPAD , Anaya Multimedia, 2011	
Nielsen, Jakob y Budiou, Raluca, Usabilidad de dispositivos móbiles , Anaya, 2013	
Amaro Soriano, José Enrique, Android: Programación de dispositivos móbiles a través de ejemplos , Marcombo, S.A., 2011	
Amaro Soriano, José Enrique, El Gran Libro de Programación avanzada con Android , Marcombo, S.A., 2012	
Nixon, Robin, HTML5 Para iOS y Android , Anaya, 2011	
Clark, Josh, Diseño y usabilidad de aplicaciones iPhone , 2011	

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

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

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

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

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

Recomendacións

Subjects that continue the syllabus

Redes audiovisuais en internet/P04G070V01910

Subjects that are recommended to be taken simultaneously

Videoxogos: Deseño e desenvolvemento/P04G070V01908

Subjects that it is recommended to have taken before

Guión e deseño multimedia/P04G070V01901

Proxectos interactivos en novos medios: web/P04G070V01903

Plan de Continxencias

Description

=== MEDIDAS EXCEPCIONAIS PLANIFICADAS ===

Ante a incerta e imprevisible evolución da alerta sanitaria provocada polo COVID-19, a Universidade de Vigo establece unha planificación extraordinaria que se activará no momento en que as administracións e a propia institución o determinen atendendo a criterios de seguridade, saúde e responsabilidade, e garantindo a docencia nun escenario non presencial ou parcialmente presencial. Estas medidas xa planificadas garanten, no momento que sexa preceptivo, o desenvolvemento da docencia dun modo máis áxil e eficaz ao ser coñecido de antemán (ou cunha ampla antelación) polo alumnado e o profesorado a través da ferramenta normalizada e institucionalizada das guías docentes.

=== ADAPTACIÓN DAS METODOLOXÍAS ===

Metodoloxías docentes que se manteñen:

A materia está planificada para ser impartida tanto presencial como a distancia, a través do Campus Remoto da Universidade de Vigo, polo que non é preciso ningún tipo de cambio de metodoloxía.

Metodoloxías docentes que se modifican:

Ningunha

Mecanismo non presencial de atención ao alumnado (titorías)

Campus Remoto da Universidade

Modificacións (si proceden) dos contidos a impartir

Ningún

Bibliografía adicional para facilitar o auto-aprendizaxe

Ningunha

Outras modificacións

=== ADAPTACIÓN DA AVALIACIÓN ===

O exame deberá realizarse de maneira presencial. Si non fose posible, eliminaríase da avaliación. A porcentaxe correspondente (20%) distribuiríase entre os outros apartados, até alcanzar o 100%. 30% para as prácticas e 70% para o traballo tutelado.

IDENTIFYING DATA**Video games: Design and development**

Subject	Video games: Design and development			
Code	P04G070V01908			
Study programme	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptors	ECTS Credits 6	Type Optional	Year 4th	Quadmester 1st
Teaching language	#EnglishFriendly Spanish			
Department				
Coordinator	Legerén Lago, Beatriz			
Lecturers	Legerén Lago, Beatriz			
E-mail	blegeren@uvigo.es			
Web	http://http://blegeren.webs.uvigo.es/			
General description	Through this subject the student will know that it is a video game, as if it designs, as if it develops, as if it puts in the bought.			

With the aim to provide to the student a training the most next to the reality that vain to find in the professional world.
During it study 2017-2018, the subject will impart of multidisciplinary form between distinct members of the Group of Teaching Innovation (*ComTecArt- Communication, Technology and Art in Virtual Surroundings).
They Will create groups of work with students of Engineering of Telecommunication.

Competencies

Code	
CG3	Ability to apply techniques and procedures of composition of images to the different audiovisual formats, starting with knowledge of the classical laws and the esthetic and cultural movements in the history of the image.
CG4	Ability to present the results of academic works in written and oral forms and through audiovisual and computing means, according to the standards of communication disciplines.
CE23	Ability to write screenplays fluently for the different audiovisual formats.
CE25	Knowledge and application of the techniques for the design and development of interactive multimedia projects.
CT2	To be able to work in a team and to communicate one's ideas through the creation of an appropriate environment.
CT3	To be able to take expressive and thematic risks, suggesting personal solutions and points of view to develop projects.
CT4	To be able to organize tasks and carry them out in an orderly fashion, making sound decisions according to logical priorities in the different processes of audiovisual production.

Learning outcomes

Learning outcomes	Competences	
New	CG3	
New		CE23 CE25
New		CT2 CT3 CT4
New	CG4	

Contents

Topic	
Video games. History and Taxnomy	State of the Art Taxonomy of gamers.
Videgame Development -phases.	Design, Planning, Production, Proofs and Maintenance. Teams and functions. Methodology of management
Design of Games	Elements of the design Mechanical Rules *Storydesign *LevelDesign *Dialogue

Economic control of the project.
Business Models

Management of presupposed
economic Control of the project
Monetization of applications.

Planning

	Class hours	Hours outside the classroom	Total hours
Mentored work	18	54	72
Case studies	14	16	30
Presentation	6	8	14
Lecturing	16	18	34

*The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.

Methodologies

	Description
Mentored work	The students will form groups to proceed to the realisation of an interactive project of *entretenimiento in team. Applying the knowledges given in the sessions *magistrales
Case studies	1.- Analysis and *deconstrucción of products of *entretenimiento interactive with the purpose to know the different parts of which states a project of these characteristics 2.- Realisation of individual works for the learning of the interactive script. In the first place it will create a script of linear structure that will transform in interactive
Presentation	Students must learn to present their projects in a professional environment. Defending the viability of your proposal on the basis of it.
Lecturing	Theoretical sessions where will facilitate to the students the base on the industry, the state of the art and also all those knowledges or references that are necessary for the student can develop the works entrusted, but also learn the reality of the sector.

Personalized assistance

Methodologies Description

Mentored work	The professor acted like the executive producer of the projects that design and develop the students
Case studies	The work of the teacher will consist in the editorial of a project of investigation. The student will be able to consult with the professor any doubt that have in this regard.

Assessment

	Description	Qualification	Evaluated Competences
Mentored work	The students will form groups to proceed to the realisation of an interactive project of *entretenimiento in team. Applying the knowledges given in the sessions *magistrales	60	CG3 CG4 CT2 CT3 CT4
Case studies	1.- Analysis and *deconstrucción of products of *entretenimiento interactive with the purpose to know the different parts of which states a project of these characteristics 2.- Realisation of individual works for the learning of the interactive script. *Presupuestación And presentation of projects.	30	CE23
Lecturing	Mixed questionnaire, type test and with long questions to evaluate the knowledges purchased by the student	10	CE25

Other comments on the Evaluation

To approve &*nbsp;the *asignatura the students will have to surpass of positive form the corresponding proofs to each one of the sections in which it divides the matter.&*nbsp;If it did not obtain a positive note in the works will not have option to present to the proof written., by what the student would appear as No Presented in the announcement.&*nbsp;If it was the examination written the no surpassed proof and the works had a near note to the remarkable, ONLY will have to repeat the proof written,&*nbsp;BUT if the works were not described like remarkable,&*nbsp;the student will have to go back to examine of all the matter. THAT IS TO SAY, &*nbsp;go back to realise the works and the examination

Sources of information

Basic Bibliography

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

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

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

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

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

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

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

Complementary Bibliography

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Recommendations

Subjects that are recommended to be taken simultaneously

New media interactive projects: mobile phones and DTT/P04G070V01907

Subjects that it is recommended to have taken before

(*)/

Multimedia design and storyboarding/P04G070V01901

Other comments

Other comments

There will be group work sessions on Wednesday mornings, alternating between the Campus of Vigo and Pontevedra. The University will provide free round trip transportation from the Escola de Enxeñaría de Telecomunicación or the Facultad de Ciencias Sociais e a Comunicación, respectively.

In 2017/18, multidisciplinary groups will be formed by students of the following three subjects: (1) Video Games: design and development, 4th year, Degree in Audiovisual Communication. (2) Multimedia Technology and Computer graphics, 4th year, Degree in Telecommunication Engineering Technologies, Sound and Image module. (3) Intelligent systems programming, 4th year, Degree in Telecommunication Engineering Technologies, Telematics module. The activity is coordinated by teachers of the Teaching Innovation Group: ComTecArt (Communication, Technology and Art in Virtual Environments).

Contingency plan

Description

=== SCHEDULED EXCEPTIONAL MEASURES ===

Due to the uncertain and unpredictable evolution of the sanitary alert caused by the COVID- 19, the University will trigger extraordinary measures when the authorities and the institution determine so. These measures attend security, health, and responsibility criteria and guarantee the teaching in a non entirely on-site environment. These already scheduled measures ensure, at the prescriptive moment, a more flexible and effective educational development when being known beforehand by students and readers through the teaching normalized and institutionalized tool DOCNET.

=== METHODOLOGY ADAPTATION ===

No modifications in the teaching methodology are expected, except the online provision of the theoretical contents.

Electronic mail and remote campus will provide students' online attention mechanisms (tutoring) during the scheduled time.

=== EVALUATION ADAPTATION ===

No modifications are scheduled in the evaluation methods, apart from the possibility that any of the evaluation tasks may be required to be off-site.

IDENTIFYING DATA**Producción e realización en novos formatos**

Subject	Producción e realización en novos formatos			
Code	P04G070V01909			
Study programme	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptors	ECTS Credits	Type	Year	Quadmester
	6	Optional	4	1c
Teaching language	Castelán			
Department	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinator	García Crespo, Oswaldo			
Lecturers	García Crespo, Oswaldo			
E-mail	oswaldogarcia@uvigo.es			
Web				
General description	Aproximación teórico práctica a modelos de produción audiovisual non tradicionais. A materia ocuparase da creación audiovisual en tempo real e sistemas de interactivos de composición visual e sonora.			

Competencias

Code	
CG3	Capacidade para aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe aos diferentes soportes audiovisuais, a partir do coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe
CG4	Habilidade para expor os resultados dos traballos académicos de maneira escrita, oral ou por medios audiovisuais ou informáticos de acordo aos canons das disciplinas da comunicación.
CG6	Coñecementos sobre a evolución histórica da imaxe e da cultura audiovisual, nos seus diferentes formatos
CE14	Capacidade para definir proxectos persoais de creación innovadora que contribúan ao coñecemento ou desenvolvemento das linguaxes audiovisuais ou á súa interpretación
CE19	Coñecemento e aplicación das tecnoloxías audiovisuais (fotografía, cinema, radio, televisión e multimedia) en función das súas capacidades expresivas.
CE24	Coñecemento e aplicación das técnicas e procesos de produción e realización audiovisual nos formatos e soportes contemporáneos
CT2	Ser capaz de traballar en equipo e de comunicar as propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio.
CT3	Ser capaz de asumir riscos expresivos e temáticos, aplicando solucións e puntos de vista persoais no desenvolvemento dos proxectos.
CT4	Ser capaz de organizar as tarefas, realizándoas de maneira ordenada e adoptando con lóxica as decisións prioritarias nos diferentes procesos de produción audiovisual.

Resultados de aprendizaxe

Learning outcomes	Competences		
1 - Atopar solucións tecnolóxicas flexibles a propostas narrativas e estéticas non vinculadas con medios tradicionais de produción audiovisual	CG6	CE14 CE19 CE24	CT2 CT3 CT4
2 - Diseñar solucións narrativas e tecnolóxicas con autonomía en función das necesidades dun proxecto experimental e exploratorio	CG6	CE14 CE24	CT2 CT3 CT4
3 - Desenvolver e estruturar discursos audiovisuais en directo.	CG3 CG6	CE14 CE19 CE24	CT2 CT3 CT4
4 - Vincular, a través dos novos medios, propostas estéticas e narrativas de carácter audiovisual a valores de marca.	CG4 CG6	CE24	CT2 CT3 CT4

Contidos

Topic	
Bloque 1: Antecedentes e desenvolvemento dos novos medios.	- Tecnoloxía e creatividade na produción audiovisual - O nacemento dos novos medios. - Cultura dixital, software e creación audiovisual

Bloque 2. Creación audiovisual en tempo real	<ul style="list-style-type: none"> - Xestión do tempo e o espazo en artes visuais desde a perspectiva da narrativa cinematográfica - Exploración da narrativa en tempo real: Fragmentación e bucle. - Automatización de procesos e estética xenerativa - Introducción a Resolume Arena
Bloque 3. As formas dos novos Medios	<ul style="list-style-type: none"> - Interfaz Gráfica de Usuario - Computer Vision - Glitch - CGI postrealista
Bloque 4. Tendencias tecnolóxicas na creación audiovisual en tempo real	<ul style="list-style-type: none"> - Machine Learning; Uso do Wekinator - Software procedural: Programación creativa visual baseada en nodos - Introducción a Touchdesigner
Bloque 5. Intervención do espazo e interactividade	<ul style="list-style-type: none"> - A superficie de proxección como elemento escénico

Planificación

	Class hours	Hours outside the classroom	Total hours
Traballo tutelado	8	9	17
Estudo de casos	4	13	17
Presentación	1	3	4
Prácticas de laboratorio	30	30	60
Lección maxistral	15	15	30
Exame de preguntas de desenvolvemento	2	20	22

*The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.

Metodoloxía docente

	Description
Traballo tutelado	Deseño, desenvolvemento e produción dunha peza audiovisual de creación en tempo real
	Produción dunha peza de Branded Content
Estudo de casos	Visionado e análise de contidos audiovisuais relacionados cos traballos tutelados
Presentación	Presentación dos proxectos da materia; FRagmentación e Proxecto final
Prácticas de laboratorio	Exploración de software de creación audiovisual en tempo real: Resolume Arena + Touchdesigner
Lección maxistral	Exposición dos fundamentos teóricos asociados aos Novos Medios no contexto da Narrativa Audiovisual

Atención personalizada

Methodologies	Description
Traballo tutelado	Aplicación de técnicas de aprendizaxe baseada en proxectos
Presentación	Presentación dos proxectos prácticos a desenvolver durante e semestre

Avaliación

	Description	Qualification	Evaluated Competences		
Traballo tutelado	PROXECTO 1: Fragmentación en tríptico e adaptación en tempo real dun discurso cinematográfico lineal	60	CG3 CG6	CE14 CE19 CE24	CT2 CT3 CT4
	PROXECTO 2: Deseño, produción e posta en escena dun proxecto de creación audiovisual en tempo real.				
	PROXECTO 3: Producción dun making of do proceso de produción do proxecto 2 incluíndo entrevistas.				
Presentación	Presentación/s dos prototipos dos dous proxectos	20	CG4		CT4
Exame de preguntas de desenvolvemento	Desenvolvemento dunha análise a propósito de unha peza de Novos Medios	20	CG4 CG6	CE19	CT3

Other comments on the Evaluation

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

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

Para aprobar a materia en segunda convocatoria o sistema de avaliación é o mesmo, podendo realizarse os proxectos en parellas ou ben adaptando o volume de traballo o desenvolvemento individual do mesmo.

Bibliografía. Fontes de información

Basic Bibliography

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

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

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

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

Complementary Bibliography

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

Recomendacións

Subjects that are recommended to be taken simultaneously

Traballo de Fin de Grao/P04G070V01991

Subjects that it is recommended to have taken before

Guión e deseño multimedia/P04G070V01901

Guión, produción e realización de programas de ficción/P04G070V01602

Guión, produción e realización para televisión/P04G070V01502

Narrativa audiovisual/P04G070V01503

Posprodución audiovisual/P04G070V01702

Other comments

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

Plan de Continxencias

Description

=== MEDIDAS EXCEPCIONAIS PLANIFICADAS ===

Ante a incerta e imprevisible evolución da alerta sanitaria provocada pola COVID-19, a Universidade establece una planificación extraordinaria que se activará no momento en que as administracións e a propia institución o determinen atendendo a criterios de seguridade, saúde e responsabilidade, e garantindo a docencia nun escenario non totalmente presencial. Estas medidas xa planificadas garanten, no momento que sexa preceptivo, o desenvolvemento da docencia dun xeito mais áxil e eficaz ao ser coñecido de antemán (ou cunha ampla antelación) polo alumnado e o profesorado a través da ferramenta normalizada e institucionalizada das guías docentes DOCNET.

=== ADAPTACIÓN DAS METODOLOXÍAS ===

Non se contemplan modificacións nas metodoloxías docentes coa única salvedade de que os contidos teóricos poderán ser impartidos de xeito non presencial ou ben que os traballos deban desenvolverse en formato de prototipo por imposibilidade de acceder ao equipamento técnico necesario.

Os mecanismos non presenciais de atención ao alumnado (titorías) serán o despacho virtual do campus remoto no horario indicado e o correo electrónico.

=== ADAPTACIÓN DA AVALIACIÓN ===

Non se contemplan modificacións nos sistemas de avaliación máis aló da
posibilidade de que algunha das probas de avaliación teñan que realizarse de xeito
non presencial.

IDENTIFYING DATA**Redes audiovisuais en internet**

Subject	Redes audiovisuais en internet			
Code	P04G070V01910			
Study programme	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptors	ECTS Credits	Type	Year	Quadmester
	6	Optional	4	2c
Teaching language	Castelán Galego			
Department	Psicoloxía evolutiva e comunicación			
Coordinator	Martí Pellón, Daniel Francisco			
Lecturers	Martí Pellón, Daniel Francisco			
E-mail	dmarti@uvigo.es			
Web	http://comunisfera.blogspot.com.es/p/curso-de-imagen.html			
General description	Introdución á xestión da imaxe de proxectos audiovisuais e da reputación profesional nas redes sociais			

Competencias

Code	
CG3	Capacidade para aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe aos diferentes soportes audiovisuais, a partir do coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe
CG4	Habilidade para expor os resultados dos traballos académicos de maneira escrita, oral ou por medios audiovisuais ou informáticos de acordo aos canons das disciplinas da comunicación.
CE22	Capacidade para xestionar con eficacia a comunicación nas redes sociais
CT2	Ser capaz de traballar en equipo e de comunicar as propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio.
CT3	Ser capaz de asumir riscos expresivos e temáticos, aplicando solucións e puntos de vista persoais no desenvolvemento dos proxectos.
CT4	Ser capaz de organizar as tarefas, realizándoas de maneira ordenada e adoptando con lóxica as decisións prioritarias nos diferentes procesos de produción audiovisual.

Resultados de aprendizaxe

Learning outcomes	Competences		
1 - Saber atopar e cualificar información audiovisual e opinións en Internet. Dispor de antoloxías e unha rede de relatos e perfís profesionais pola súa innovación e comunidades de interese. Publicar contidos cualificados de forma adecuada a cada canle dixital	CG3 CG4	CE22	CT2 CT3 CT4
2 - Diseñar e publicar unha marca profesional dixital, xestionar a súa branding nas plataformas máis adecuadas para manter a súa visibilidade así como a súa cooperación en proxectos, comunicando tamén desde redes sociais	CG3 CG4	CE22	CT2 CT3 CT4
3 - Coñecer estratexias de comunicación para grupos e organizacións, capacitando para tomar decisións casos e crises de comunicación audiovisual (viral, etc.) en relación a marcas, organizacións (multiplataforma, cros-media, trans-media)	CG3 CG4	CE22	CT2 CT3 CT4

Contidos

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

Planificación

	Class hours	Hours outside the classroom	Total hours
Cartafol/dossier	14	56	70
Estudo previo	12	0	12
Estudo de casos	14	28	42
Estudo de casos	4	4	8
Cartafol/dossier	6	12	18

*The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.

Metodoloxía docente	
	Description
Cartafol/dossier	Presentación en LinkedIn, en outra rede profesional ou en un blogue persoal a marca profesional ou o proxecto a desenvolver completado o grado
Estudo previo	Documentación en rede e verificación da información de actualidade
Estudo de casos	Análise e solución de problemas e casos de xestión de imaxe local

Atención personalizada	
Methodologies	Description
Estudo de casos	Monitorización e análise de referentes en usos dixitais en redes de interese profesional para o sector
Cartafol/dossier	Exposición da aprendizaxe alcadada en exercicios en redes sociais durante as prácticas do curso

Avaliación					
	Description	Qualification	Evaluated Competences		
Estudo de casos	reputación de contidos e conversacións mantidas en redes sociais profesionais	30	CG3 CG4	CE22	CT2 CT3 CT4
Cartafol/dossier	autoavaliación do perfil profesional presentado, da aprendizaxe durante o curso e propostas para desenvolvemento da imaxe profesional persoal	70	CG3 CG4		CT3 CT4

Other comments on the Evaluation

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

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

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

Bibliografía. Fontes de información

Basic Bibliography

Complementary Bibliography

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

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

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

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

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

Recomendacións

Subjects that it is recommended to have taken before

Estratexias publicitarias e de relacións públicas para produtos audiovisuais/P04G070V01501

Proxectos interactivos en novos medios: web/P04G070V01903

Produción e realización en novos formatos/P04G070V01909

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

Videoxogos: Deseño e desenvolvemento/P04G070V01908

Other comments

Plan de Continxencias

Description

=== MEDIDAS EXCEPCIONAIS PLANIFICADAS ===

Ante a incerta e imprevisible evolución da alerta sanitaria provocada pola COVID- 19, a Universidade establece una planificación extraordinaria que se activará no momento en que as administracións e a propia institución o determinen

atendendo a criterios de seguridade, saúde e responsabilidade, e garantindo a docencia nun escenario non totalmente presencial. Estas medidas xa planificadas garanten, no momento que sexa preceptivo, o desenvolvemento da docencia dun xeito mais áxil e eficaz ao ser coñecido de antemán (ou cunha ampla antelación) polo alumnado e o profesorado a través da ferramenta normalizada e institucionalizada das guías docentes DOCNET.

=== ADAPTACIÓN DAS METODOLOXÍAS ===

Non se contemplan modificacións nas metodoloxías docentes coa única salvedade de que os contidos teóricos poderán ser impartidos de xeito non presencial.

Os mecanismos non presenciais de atención ao alumnado (titorías) serán o despacho virtual do campus remoto no horario indicado e o correo electrónico.

=== ADAPTACIÓN DA AVALIACIÓN ===

Non se contemplan modificacións nos sistemas de avaliación máis aló da posibilidade de que algunha das probas de avaliación teñan que realizarse de xeito non presencial.

IDENTIFYING DATA**Obradoiro de prácticas profesionais**

Subject	Obradoiro de prácticas profesionais			
Code	P04G070V01911			
Study programme	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptors	ECTS Credits	Type	Year	Quadmester
	12	Mandatory	4	2c
Teaching language				
Department				
Coordinator				
Lecturers				
E-mail				
Web				
General description				

Competencias

Code

Resultados de aprendizaxe

Learning outcomes

Competences

Contidos

Topic

Planificación

Class hours

Hours outside the classroom

Total hours

*The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.

Metodoloxía docente

Description

Atención personalizada**Avaliación**

Description

Qualification

Evaluated Competences

Other comments on the Evaluation**Bibliografía. Fontes de información****Basic Bibliography****Complementary Bibliography****Recomendacións****Plan de Continxencias**

IDENTIFYING DATA**Prácticas externas**

Subject	Prácticas externas			
Code	P04G070V01982			
Study programme	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptors	ECTS Credits	Type	Year	Quadmester
	12	Mandatory	4	2c
Teaching language	Gallego			
Department	Psicología evolutiva y comunicación			
Coordinator	Román Portas, María Mercedes			
Lecturers	Román Portas, María Mercedes			
E-mail	mroman@uvigo.es			
Web				
General description	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

Code	
CB2	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
CB3	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
CB4	Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
CB5	Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
CG3	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
CG4	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
CG6	Conocimientos sobre la evolución histórica de la imagen y de la cultura audiovisual, en sus diferentes formatos
CE1	Conocimiento del uso correcto oral y escrito de las lenguas oficiales como forma de expresión profesional en la industria audiovisual.
CE2	Capacidad para percibir críticamente el mundo audiovisual como fruto de unas condiciones sociopolíticas y culturales ligadas a una época histórica determinada.
CE3	Conocimiento teórico-práctico de los mecanismos legislativos de incidencia en el audiovisual, así como el régimen jurídico de su aplicación en las producciones audiovisuales.
CE4	Conocimiento de los procesos y técnicas implicadas en la dirección y gestión de empresas audiovisuales.
CE5	Conocimiento y aplicación de las técnicas de producción y emisión radiofónicas.
CE6	Conocimientos de las políticas públicas de promoción y regulatorias en el ámbito de la producción y distribución audiovisual en los niveles de gobernanza europeos, nacional y autonómico.
CE7	Capacidad para llevar a cabo el análisis e implementación de estrategias de distribución y difusión de contenidos audiovisuales y su influencia en el proceso de producción
CE8	Conocimiento y aplicación de los fundamentos de la animación audiovisual
CE9	Conocimiento y aplicación de las técnicas de documentación audiovisual.
CE10	Capacidad para recrear el ambiente sonoro de una producción audiovisual
CE11	Capacidad para llevar a cabo el análisis de las estructuras, contenidos y estilos de la programación televisiva.
CE12	Conocimiento de la naturaleza e interrelaciones entre los sujetos de la comunicación audiovisual: autores, instituciones, empresas, medios, soportes y espectadores.
CE13	Capacidad para diseñar la puesta en escena, iluminación y dirección de actores de una producción audiovisual.
CE14	Capacidad para definir proyectos personales de creación innovadora que contribuyan al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o a su interpretación
CE15	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.
CE16	Conocimiento de la historia y evolución del lenguaje y géneros audiovisuales a través de sus propuestas estéticas e industriales.
CE17	Conocimiento y aplicación de los recursos, métodos y procedimientos empleados en la construcción y análisis de los relatos audiovisuales.
CE18	Conocimiento sobre los fundamentos de la historia y teoría de la comunicación

- CE19 Conocimiento y aplicación de las tecnologías audiovisuales (fotografía, cine, radio, televisión y multimedia) en función de sus capacidades expresivas.
- CE20 Conocimiento de la imagen espacial y de las representaciones icónicas en el espacio, tanto en la imagen fija como en movimiento.
- CE21 Capacidad para llevar a cabo la grabación, composición, edición y postproducción de productos audiovisuales.
- CE22 Capacidad para gestionar con eficacia la comunicación en las redes sociales
- CE23 Capacidad para escribir con fluidez guiones para los diferentes formatos audiovisuales
- CE24 Conocimiento y aplicación de las técnicas y procesos de producción y realización audiovisual en los formatos y soportes contemporáneos
- CE25 Conocimiento y aplicación de las técnicas para el diseño y desarrollo de proyectos multimedia interactivos
- CE26 Capacidad para llevar a cabo el análisis e implementación de estrategias de marketing para el desarrollo, distribución y consumo de productos audiovisuales y multimedia orientados al mercado
- CT1 Comprender la importancia de los cambios tecnológicos, económicos y sociales en el desarrollo de proyectos audiovisuales
- CT2 Ser capaz de trabajar en equipo y de comunicar las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio.
- CT4 Ser capaz de organizar las tareas, realizándolas de manera ordenada y adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual.
- CT6 Comprender la necesidad de la conservación del patrimonio lingüístico, audiovisual y cultural de Galicia

Resultados de aprendizaje

Learning outcomes	Competences			
1 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.	CB2	CG3	CE1	CT1
		CG4	CE2	CT2
		CG6	CE3	CT4
			CE4	CT6
			CE5	
			CE6	
			CE7	
			CE8	
			CE9	
			CE10	
			CE11	
			CE12	
			CE13	
			CE14	
			CE15	
			CE16	
			CE17	
			CE18	
			CE19	
			CE20	
			CE21	
			CE22	
			CE23	
			CE24	
			CE25	
			CE26	

2 - 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	CB3	CG3	CE1	CT1
		CG4	CE2	CT2
		CG6	CE3	CT4
			CE4	CT6
			CE5	
			CE6	
			CE7	
			CE8	
			CE9	
			CE10	
			CE11	
			CE12	
			CE13	
			CE14	
			CE15	
			CE16	
			CE17	
			CE18	
			CE19	
			CE20	
			CE21	
			CE22	
			CE23	
			CE24	
			CE25	
			CE26	
3 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y solución a un público tanto especializado como no especializado	CB4	CG3	CE1	CT1
		CG4	CE2	CT2
		CG6	CE3	CT4
			CE4	CT6
			CE5	
			CE6	
			CE7	
			CE8	
			CE9	
			CE10	
			CE11	
			CE12	
			CE13	
			CE14	
			CE15	
			CE16	
			CE17	
			CE18	
			CE19	
			CE20	
			CE21	
			CE22	
			CE23	
			CE24	
			CE25	
			CE26	

4 - Que los estudiantes desarrollen aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.	CB5	CG3	CE1	CT1
		CG4	CE2	CT2
		CG6	CE3	CT4
			CE4	CT6
			CE5	
			CE6	
			CE7	
			CE8	
			CE9	
			CE10	
			CE11	
			CE12	
			CE13	
			CE14	
			CE15	
			CE16	
			CE17	
			CE18	
			CE19	
			CE20	
			CE21	
			CE22	
			CE23	
			CE24	
			CE25	
			CE26	

Contenidos

Topic

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

	Class hours	Hours outside the classroom	Total hours
Actividades introductorias	4	0	4
Prácticum, Practicas externas y clínicas	0	296	296

*The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.

Metodologías

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

Atención personalizada

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

Evaluación

Description	Qualification	Evaluated	Competences
-------------	---------------	-----------	-------------

Prácticum, Practicas externas y clínicas	Para la calificación se tendrán en cuenta los informes de los tutores (externo en la empresa y el responsable de prácticas del centro) y el informe del alumno	100	CB2 CB3 CB4 CB5	CG3 CG4 CG6	CE1 CE2 CE3 CE4 CE5 CE6 CE7 CE8 CE9 CE10 CE11 CE12 CE13 CE14 CE15 CE16 CE17 CE18 CE19 CE20 CE21 CE22 CE23 CE24 CE25 CE26	CT1 CT2 CT4 CT6
---	--	-----	--------------------------	-------------------	---	--------------------------

Other comments on the Evaluation

Las mismas condiciones que en la evaluación de junio

Fuentes de información

Basic Bibliography

Complementary Bibliography

Recomendaciones

Other comments

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

Plan de Contingencias

Description

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

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

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

IDENTIFYING DATA**Traballo de Fin de Grao**

Subject	Traballo de Fin de Grao			
Code	P04G070V01991			
Study programme	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptors	ECTS Credits	Type	Year	Quadmester
	12	Mandatory	4	2c
Teaching language	Castelán Galego			
Department	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinator	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Lecturers	Rodríguez Fernández, Fortunato			
E-mail	fortunatorf@uvigo.es			
Web	http://www.coordinacav.blogspot.com			
General description	Traballo final obrigatorio donde o alumno deberá demostrar as competencias obtidas o longo dos seus estudos			

Competencias

Code	
CB2	Que os estudantes saiban aplicar os seus coñecementos ao seu traballo ou vocación dunha forma profesional e posúan as competencias que adoitan demostrarse por medio da elaboración e defensa de argumentos e a resolución de problemas dentro da súa área de estudo
CB3	Que os estudantes teñan a capacidade de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro da súa área de estudo) para emitir xuízos que inclúan unha reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica ou ética
CB4	Que os estudantes poidan transmitir información, ideas, problemas e solución a un público tanto especializado coma non especializado.
CB5	Que os estudantes desenvolvan aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía.
CG3	Capacidade para aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe aos diferentes soportes audiovisuais, a partir do coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe
CG4	Habilidade para expor os resultados dos traballos académicos de maneira escrita, oral ou por medios audiovisuais ou informáticos de acordo aos canons das disciplinas da comunicación.
CG6	Coñecementos sobre a evolución histórica da imaxe e da cultura audiovisual, nos seus diferentes formatos
CE1	Coñecemento do uso correcto oral e escrito das linguas oficiais como forma de expresión profesional na industria audiovisual.
CE2	Capacidade para percibir críticamente o mundo audiovisual como froito dunhas condicións sociopolíticas e culturais ligadas a unha época histórica determinada.
CE3	Coñecemento teórico-práctico dos mecanismos legislativos de incidencia no audiovisual, así como o réxime xurídico da súa aplicación nas producións audiovisuais.
CE4	Coñecemento dos procesos e técnicas implicadas na dirección e xestión de empresas audiovisuais.
CE5	Coñecemento e aplicación das técnicas de produción e emisión radiofónicas.
CE6	Coñecementos das políticas públicas de promoción e regulatorias no ámbito da produción e distribución audiovisual nos niveis de gobernanza europeos, nacional e autonómico.
CE7	Capacidade para levar a cabo a análise e implementación de estratexias de distribución e difusión de contidos audiovisuais e a súa influencia no proceso de produción
CE8	Coñecemento e aplicación dos fundamentos da animación audiovisual
CE9	Coñecemento e aplicación das técnicas de documentación audiovisual.
CE10	Capacidade para recrear o ambiente sonoro dunha produción audiovisual
CE11	Capacidade para levar a cabo a análise das estruturas, contidos e estilos da programación televisiva.
CE12	Coñecemento da natureza e interrelacións entre os suxeitos da comunicación audiovisual: autores, institucións, empresas, medios, soportes e espectadores.
CE13	Capacidade para deseñar a posta en escena, iluminación e dirección de actores dunha produción audiovisual.
CE14	Capacidade para definir proxectos persoais de creación innovadora que contribúan ao coñecemento ou desenvolvemento das linguaxes audiovisuais ou á súa interpretación
CE15	Coñecemento dos fundamentos da información xornalística a través dos distintos textos e xéneros ao uso, para a súa aplicación en medios impresos e dixitais.
CE16	Coñecemento da historia e evolución da linguaxe e xéneros audiovisuais a través das súas propostas estéticas e industriais.
CE17	Coñecemento e aplicación dos recursos, métodos e procedementos empregados na construción e análise dos relatos audiovisuais.
CE18	Coñecemento sobre os fundamentos da historia e teoría da comunicación

CE19	Coñecemento e aplicación das tecnoloxías audiovisuais (fotografía, cinema, radio, televisión e multimedia) en función das súas capacidades expresivas.
CE20	Coñecemento da imaxe espacial e das representacións icónicas no espazo, tanto na imaxe fixa como en movemento.
CE21	Capacidade para levar a cabo a gravación, composición, edición e postproducción de produtos audiovisuais.
CE22	Capacidade para xestionar con eficacia a comunicación nas redes sociais
CE23	Capacidade para escribir con fluidez guións para os diferentes formatos audiovisuais
CE24	Coñecemento e aplicación das técnicas e procesos de produción e realización audiovisual nos formatos e soportes contemporáneos
CE25	Coñecemento e aplicación das técnicas para o deseño e desenvolvemento de proxectos multimedia interactivos
CE26	Capacidade para levar a cabo a análise e implementación de estratexias de mercadotecnia para o desenvolvemento, distribución e consumo de produtos audiovisuais e multimedia orientados ao mercado
CT1	Comprender a importancia dos cambios tecnolóxicos, económicos e sociais no desenvolvemento de proxectos audiovisuais
CT3	Ser capaz de asumir riscos expresivos e temáticos, aplicando solucións e puntos de vista persoais no desenvolvemento dos proxectos.
CT4	Ser capaz de organizar as tarefas, realizándoas de maneira ordenada e adoptando con lóxica as decisións prioritarias nos diferentes procesos de produción audiovisual.

Resultados de aprendizaxe

Learning outcomes	Competences			
1. Habilidade para expor os resultados dos traballos académicos de maneira oral ou por medios audiovisuais ou informáticos segundo os canons das disciplinas da comunicación.	CB4	CG4	CE1	
2. Capacidade para definir proxectos persoais no campo da comunicación audiovisual.	CB2 CB3 CB5	CG3 CG6	CE2 CE3 CE4 CE5 CE6 CE7 CE8 CE9 CE10 CE11 CE12 CE13 CE14 CE15 CE16 CE17 CE18 CE19 CE20 CE21 CE22 CE23 CE24 CE25 CE26	CT1 CT3 CT4

Contidos

Topic	
1. Definición do tema e elección do titor/a	Definición dun proxecto e un plan de traballo relacionado cun ou varios dos ámbitos de coñecemento asociados ao título. Elección dun titor/a.
2. Realización	Desenvolvemento do traballo proxectado baixo a titorización do profesor/a.
3. Presentación	Presentación e defensa do traballo proxectado ante un tribunal.

Planificación

	Class hours	Hours outside the classroom	Total hours
Aprendizaxe baseado en proxectos	6	286	292
Presentación	1	5	6
Actividades introdutorias	2	0	2

*The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.

Metodoloxía docente

Description

Aprendizaxe baseado en proxectos	O estudante realizará un traballo de investigación, de índole teórica, práctica ou teórico-práctica, sobre algún dos aspectos ou disciplinas contempladas no plan de estudos
Presentación	Ó finalizar o proxecto, e nas datas aprobadas, levará a cabo a exposición do mesmo ante un Tribunal específico, sempre segundo as directrices definidas no Regulamento de Traballos de Fin de Grao aprobado na Xunta de Facultade.
Actividades introdutorias	Terán como obxectivo informar ó estudiantado das características, obxectivos e metodoloxía do proxecto.

Atención personalizada

Methodologies	Description
Aprendizaxe baseado en proxectos	Cada alumno terá asignado un titor/a que lle orientará na realización do seu traballo.

Avaliación

	Description	Qualification	Evaluated	Competences
Aprendizaxe baseado en proxectos	A avaliación do Traballo de Fin de Grao será responsabilidade dun tribunal avaliador. O tribunal avaliará o resultado, así como a aprendizaxe e adquisición de competencias e coñecementos.	90	CB2 CB3 CB5	CG3 CG6 CE2 CE3 CE4 CE5 CE6 CE7 CE8 CE9 CE10 CE11 CE12 CE13 CE14 CE15 CE16 CE17 CE18 CE19 CE20 CE21 CE22 CE23 CE24 CE25 CE26
Presentación	Na avaliación da exposición do traballo teranse especialmente en conta o cumprimento das pautas para a presentación de traballos académicos.	10	CB4	CG4 CE1

Other comments on the Evaluation

A avaliación levaráse a cabo segundo os parámetros xerais especificados no Regulamento do Traballo de Fin de Grao.

Para ser avaliados, os traballos deberán respectar o número de caracteres (segundo se consideren traballos teóricos, prácticos ou mixtos) aprobados na Comisión Académica do Título. Ese número marcará un mínimo, podendo o alumno aumentalo se o considera esencial para o desenvolvemento do traballo.

A avaliación realizarase mediante rúbricas adaptadas ao tipo de traballo (teórico, práctico ou mixto) e aprobadas na Comisión Académica do Título.

A presentación valorarase de forma independente (ata un 10% da nota final).

Para facilitar o labor do tribunal, o titor cubrirá o apartado "informe" da Secretaría Virtual, resaltando os aspectos máis notables do traballo así como as súas posibles deficiencias. O titor/a, achegará, do mesmo xeito e no mesmo apartado, unha nota que poderá ser tida en conta na avaliación final.

Poderanse solicitar informes a terceiros (a un máximo de dous profesores da titulación) cando haxa discrepancia entre os membros ou cando o tema do traballo sexa de especial dificultade. Solicitaranse a petición do tribunal antes da constitución do mesmo e poderán ser tidos en conta na cualificación final.

O alumno disporá de un máximo de 15 minutos na exposición diante do Tribunal

Bibliografía. Fontes de información

Basic Bibliography

Complementary Bibliography

Recomendacións

Plan de Continxencias

Description

=== ADAPTACIÓN DAS METODOLOXÍAS ===

Metodoloxías docentes que se manteñen

Mantéñense todas, xa que se poden levar a cabo a través do campus remoto

Metodoloxías docentes que se modifican

No se contemplan modificacións en este apartado

Mecanismo non presencial de atención ao alumnado (titorías)

Os alumnos poden concertar e asistir a titorías a través do Campus Remoto

Modificacións (se proceder) dos contidos a impartir

Non se contemplan modificacións neste apartado

Bibliografía adicional para facilitar a auto-aprendizaxe

Outras modificacións

Non se contemplan modificacións neste apartado

=== ADAPTACIÓN DA AVALIACIÓN ===

Non se contemplan modificacións nas probas, mantéñense as mesmas, salvo que haxa que virtualizar a defensa do TFG (que seguirá sendo o mesmo proceso ante un tribunal)
