



## Facultade de Ciencias Sociais e da Comunicación

### Grao en Comunicación Audiovisual

#### Materias

#### Curso 4

Código	Nome	Cuadrimestre	Cr.totais
P04G070V01701	Dirección artística e escénica	1c	6
P04G070V01702	Posproducción audiovisual	1c	6
P04G070V01703	Propaganda en medios audiovisuais	1c	6
P04G070V01905	Crítica audiovisual	2c	6
P04G070V01906	Guión, produción e realización para programas de entretemento	1c	6
P04G070V01907	Proxectos interactivos en novos medios: telefonía móbil e TDT	1c	6
P04G070V01908	Videoxogos: Deseño e desenvolvemento	1c	6
P04G070V01909	Produción e realización en novos formatos	1c	6
P04G070V01910	Redes audiovisuais en internet	2c	6
P04G070V01911	Obradoiro de prácticas profesionais	2c	12
P04G070V01982	Prácticas externas	2c	12
P04G070V01991	Traballo de Fin de Grao	2c	12

**DATOS IDENTIFICATIVOS****Dirección artística y escénica**

Materia	Dirección artística y escénica			
Código	P04G070V01701			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OB	4	1c
Lingua de impartición				
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Fernández Pérez, Rosa Maríana			
Profesorado	Fernández Fernández, Miguel Ángel Fernández Pérez, Rosa Maríana			
Correo-e	marianacarbballal@hotmail.com			
Web				
Descripción xeral				

**Competencias**

Código	
B3	Capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen
B4	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
B6	Conocimientos sobre la evolución histórica de la imagen y de la cultura audiovisual, en sus diferentes formatos
C13	Capacidad para diseñar la puesta en escena, iluminación y dirección de actores de una producción audiovisual.
D2	Ser capaz de trabajar en equipo y de comunicar las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio.
D3	Ser capaz de asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.
D4	Ser capaz de organizar las tareas, realizándolas de manera ordenada y adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual.

**Resultados de aprendizaje**

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe
---------------------------------	---------------------------------------

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## Contenidos

### Tema

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

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

\*CAPITULO 1 - \*DIRECCION \*ESCENICA

\*CAPITULO 2: \*DIRECCION \*ARTISTICA

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

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

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

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

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

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

**Planificación**

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
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

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

**Metodoloxías**

	Descrición
Presentación	Exposición por parte do alumnado ante lo docente y/o un grupo de estudantes de un tema sobre contenidos de la materia o de los resultados de un trabajo, ejercicio, proyecto... Se pode llevar a cabo de maneira 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 do profesor de los contenidos sobre la materia objeto de estudio, bases teóricas y/o directrices de un trabajo, ejercicio o proyecto a desenvolver por el estudante

**Atención personalizada**

Probos	Descrición
Resolución de problemas y/o ejercicios	En horario de *tutorías

**Evaluación**

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

## Outros comentarios sobre a Avaliación

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

## Fuentes de información

### Bibliografía Básica

- Camino Jaime, **El oficio del director de Cine**, Cátedra, 1999
- Canfield Curtis, **El arte de la dirección escénica**, ADE, 1991
- Copeau Jacques, **La actitud del director de escena**, Paidós, 1991
- Declan Donnellan, **El actor y la diana**, 1º, Fundamentos, 2004
- Mamet David, **Dirigir Cine**, Instituto Mexicano de Cinematografía., 1997
- Miralles Albert, **La Dirección De Actores**, Cátedra, 2000
- Pudovkin, **El Actor en el Film**, Losange, 1995
- Ruiz Borja, **El arte del actor en el siglo XX**, 1º, Artezblai, 2008
- ETTEDGUI PETER, **DISEÑO DE PRODUCCIÓN & DIRECCIÓN ARTÍSTICA**, OCÉANO., 2001
- MURCIA FÉLIX, **LA ESCENOGRAFÍA EN EL CINE. EL ARTE DE LA APARIENCIA**, Fundación Autor, 2002
- VILA SANTIAGO, **LA ESCENOGRAFÍA. CINE Y ARQUITECTURA**, Cátedra, signo e imagen, 1997
- FERNÁNDEZ MAÑAS IGNACIO, **GIL PARRONDO, LA REALIDAD PROYECTADA**, Diputación de Almería, 2009
- NAVARRO ÁLEX, JUAN BAYO & OLCINA ROBERTO, **VESTIRLOS SUEÑOS.FIGURINISTAS DEL CINE ESPAÑOL**, SEMINCI, 2007
- Matellano Víctor, **DECORADOS, GIL PARRONDO.**, T&B Editores., 2008
- ### Bibliografía Complementaria
- Aristóteles, **Poética de Aristóteles**, 1º, Gredos, 1992
- Artaud A, **El teatro y su doble**, Edhasa, 1990
- Brecht Berthold, **Escritos sobre teatro**, 1º, Alba Editorial, 2004
- Bordwell David, **El significado del Filme**, 1º, Paidós, 1995
- Brook Peter, **El Espacio vacío**, Ediciones Península, 1968
- Casetti F.& Di Chio Federico, **Como analizar un film**, Paidós, 1991
- Chejov Michael, **Lecciones para el actor profesional**, 2º, Alba Editorial, 2010
- Helbo André, **Semiología de la representación. Teatro, Televisión, Cómic**, Gili, 1978
- Hormigón Juan, **Inicios de la Dirección de Escena**, Cátedra, 1991
- Mamet David, **Bambi contra Godzilla. Finalidad práctica y naturaleza de la industria del cine**, 1º, Alba Editorial, 2008
- May Renato, **Cine y televisión**, Rialp, 1959
- Meyerhol Mijail, **Teoría Teatral**, 2º, Fundamentos, 2006
- Oliva César & Torres Monreal F, **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

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

Guion, producción y realización para programas de entretenimiento/P04G070V01906

---

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

Guion, producción y realización de programas de ficción/P04G070V01602

---

## **Plan de Contingencias**

---

### **Descripción**

---

=== MEDIDAS EXCEPCIONALES PLANIFICADAS ===

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

=== ADAPTACIÓN DE LAS METODOLOGÍAS ===

\* Metodologías docentes que se mantienen

\* Metodologías docentes que se modifican

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

\* Modificaciones (si proceden) de los contenidos a impartir

\* Bibliografía adicional para facilitar el auto-aprendizaje

\* Otras modificaciones

=== ADAPTACIÓN DE LA EVALUACIÓN ===

\* Pruebas ya realizadas

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

...

\* Pruebas pendientes que se mantienen

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

...

\* Pruebas que se modifican

[Prueba anterior] => [Prueba nueva]

\* Nuevas pruebas

\* Información adicional

---

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

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

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

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

<b>Planificación</b>			
	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Estudio de casos	2	10	12
Lección magistral	22	30	52
Talleres	8	0	8
Informe de prácticas, prácticum y prácticas externas	3	12	15
Trabajo	4	16	20
Práctica de laboratorio	8	32	40
Resolución de problemas y/o ejercicios	2	0	2
Examen de preguntas objetivas	1	0	1

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

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

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

<b>Evaluación</b>			
	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Informe de prácticas, prácticum y prácticas externas	Trabajo/memoria personal con descripción de las tareas realizadas en el trabajo de grupo, problemas encontrados y soluciones propuestas.(Individual)	20	B3 C10 D1 B4 C19 D2 B6
Trabajo	Trabajo conjunto, llevar la termino por grupos un guion hasta el estado de emisión, producto completo.Incluye memoria técnica.(Grupal)	30	B3 C19 D1 B4 C21 D2 B6
Práctica de laboratorio	Ejercicios de manejo de software de postproducción. Evaluación en la eficiencia en el análisis de los casos propuestos, adecuación en la elección de herramientas y uso de las mismas (Individual)	20	B3 C10 B6 C21
Examen de preguntas objetivas	Evaluacion de fundamentos teóricos y practicos expuestos en las clases de la asignatura.(Individual)	30	B6 D1

### **Otros comentarios sobre a Avaliación**

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

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

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

## Fuentes de información

### Bibliografía Básica

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

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

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

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

### Bibliografía Complementaria

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## Recomendaciones

### Materias que se recomienda cursar simultaneamente

Dirección artística y escénica/P04G070V01701

Guion, producción y realización para programas de entretenimiento/P04G070V01906

Videojuegos: Diseño y desarrollo/P04G070V01908

### Materias que se recomienda ter cursado previamente

Guion, producción y realización de programas de ficción/P04G070V01602

Guion, producción y realización para televisión/P04G070V01502

Narrativa audiovisual/P04G070V01503

## Plan de Contingencias

### Descripción

=== MEDIDAS EXCEPCIONALES PLANIFICADAS ===

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

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

=== ADAPTACIÓN DE METODOLOGÍAS ===

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

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

=== ADAPTACIÓN DE LA EVALUACIÓN ===

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

---

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

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

**Competencias**

Código				
B1	Coñecemento das características esenciais da comunicación, os seus elementos e os seus resultados.			
B3	Capacidade para aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe aos diferentes soportes audiovisuais, a partir do coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe			
B4	Habilidade para expor os resultados dos traballos académicos de maneira escrita, oral ou por medios audiovisuais ou informáticos de acordo aos canons das disciplinas da comunicación.			
B5	Coñecemento dos valores constitucionais, principios éticos e normas deontolóxicas aplicables á comunicación audiovisual, en especial as relativas á igualdade de homes e mulleres, á non discriminación de persoas con discapacidade e ao uso non sexista da imaxe feminina nos medios de comunicación de masas.			
B6	Coñecementos sobre a evolución histórica da imaxe e da cultura audiovisual, nos seus diferentes formatos			
C16	Coñecemento da historia e evolución da linguaxe e xéneros audiovisuais a través das súas propostas estéticas e industriais.			
C17	Coñecemento e aplicación dos recursos, métodos e procedementos empregados na construción e análise dos relatos audiovisuais.			
D5	Comprender a importancia de desenvolver un respecto solidario polas diferentes persoas e pobos do planeta, polos valores universais de educación, cultura, paz e xustiza, polos dereitos humanos, a igualdade de oportunidades e a non discriminación por razóns de sexo, raza ou relixión.			
D6	Comprender a necesidade da conservación do patrimonio lingüístico, audiovisual e cultural de Galicia			

**Resultados de aprendizaxe**

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

**Contidos**

Tema	
------	--

1. Fundamentación teórica	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Orixe e definicións do concepto de propaganda.</li> <li>- Evolución histórica do concepto.</li> <li>- Principais modelos de propaganda.</li> <li>- Estructura da retórica: Ethos, pathos e logos.</li> </ul>
2. Modelos e técnicas clásicas da propaganda a través dos medios de comunicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Propaganda emocional e racional.</li> <li>- Propaganda de axitación e integración.</li> <li>- Propaganda negra, branca ou gris.</li> <li>- Propaganda relixiosa, de guerra e política.</li> <li>- Propaganda vertical e horizontal.</li> <li>- Propaganda explícita, implícita ou subliminal.</li> <li>- Subpropaganda.</li> <li>- Censura e desinformación ("fake news").</li> <li>- Regras básicas da propaganda: Simplificación, desfiguración, orquestación, transfusión, contaxio ou unanimidade, entre outras.</li> <li>- Regras da contrapropaganda.</li> <li>- A campaña electoral como paradigma da propaganda audiovisual.</li> </ul>
3. Propaganda audiovisual en Europa, Estados Unidos e España. Casos históricos paradigmáticos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alemaña: Leni Riefensthal.</li> <li>- Italia: Roberto Rossellini</li> <li>- Rusia: Sergei Eisenstein</li> <li>- Francia: Jean Renoir e Jean Luc Godard.</li> <li>- Estados Unidos: D. W. Griffith</li> <li>- España: NODO e o cine franquista</li> </ul>

### Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
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

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

### Metodoloxía docente

	Descrición
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 explicárase en sesións de carácter maxistral, aínda que fomentando sempre a participación dos alumnos e co apoio de abundante material audiovisual.
Seminario	Centraránse en temas monográficos da materia que poidan ser analizados cunha maior profundidade en grupos reducidos.

### Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Seminario	Centraránse 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.
--------------	---

<b>Avaliación</b>					
	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
Presentación	Realización de DOUS traballos en grupos de 4-5 alumnos:  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.  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.]	70	B1 B3 B4 B5 B6	C16	D5 D6
Exame de preguntas de desenvolvemento	A avaliación teórica consistirá nun exame final de dúas preguntas a desenvolver sobre contidos relacionados co programa da materia. Dentro da preparación teórica, tamén se incluírán as películas que sexan analizadas en clase.	30	B1 B3 B4 B5 B6	C17	D5 D6

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

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**

#### **Bibliografía Básica**

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

## Bibliografía Complementaria

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

## Recomendacións

## Plan de Continxencias

### Descrición

=== 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 pasará a desenvolverse exclusivamente de xeito síncrono por videoconferencia a través do Campus Remoto ou calquera outro medio electrónico co apoio de Fatic.

\* 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 Fatic 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.

**DATOS IDENTIFICATIVOS****Crítica audiovisual**

Materia	Crítica audiovisual			
Código	P04G070V01905			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OP	4	2c
Lingua de impartición	Galego			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Fernández Fernández, Miguel Ángel			
Profesorado	Fernández Fernández, Miguel Ángel López Fernández, José Manuel			
Correo-e	franksoutelo@yahoo.es			
Web				
Descrición xeral	A materia aborda a crítica audiovisual combinando o enfoque teórico e a perspectiva histórica da disciplina co desenvolvemento práctico			

**Competencias**

Código	
B1	Coñecemento das características esenciais da comunicación, os seus elementos e os seus resultados.
B3	Capacidade para aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe aos diferentes soportes audiovisuais, a partir do coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe
B4	Habilidade para expor os resultados dos traballos académicos de maneira escrita, oral ou por medios audiovisuais ou informáticos de acordo aos canons das disciplinas da comunicación.
B5	Coñecemento dos valores constitucionais, principios éticos e normas deontolóxicas aplicables á comunicación audiovisual, en especial as relativas á igualdade de homes e mulleres, á non discriminación de persoas con discapacidade e ao uso non sexista da imaxe feminina nos medios de comunicación de masas.
B6	Coñecementos sobre a evolución histórica da imaxe e da cultura audiovisual, nos seus diferentes formatos
C16	Coñecemento da historia e evolución da linguaxe e xéneros audiovisuais a través das súas propostas estéticas e industriais.
C17	Coñecemento e aplicación dos recursos, métodos e procedementos empregados na construción e análise dos relatos audiovisuais.
D5	Comprender a importancia de desenvolver un respecto solidario polas diferentes persoas e pobos do planeta, polos valores universais de educación, cultura, paz e xustiza, polos dereitos humanos, a igualdade de oportunidades e a non discriminación por razóns de sexo, raza ou relixión.
D6	Comprender a necesidade da conservación do patrimonio lingüístico, audiovisual e cultural de Galicia

**Resultados de aprendizaxe**

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

**Contidos**

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

### 3 TENDENCIAS E REFERENCIAS DA CRÍTICA UNIVERSAL

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

### 4 A CRÍTICA EN ESPAÑA

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

### 5 AS FASES DA ANÁLISE CRÍTICA

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

### 6 MODELOS DE CRÍTICAS E CASOS PRÁCTICOS

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

#### Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Seminario	5	0	5
Traballo tutelado	0	70	70
Lección maxistral	15	0	15
Traballo tutelado	30	0	30
Exame de preguntas de desenvolvemento	0	30	30

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

#### Metodoloxía docente

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

#### Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Traballo tutelado	En titorías

#### Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe	
Traballo tutelado	Visionado e crítica de películas 30% Ensaíos sobre un autor: 20 %	50	B1	C16
			B3	C17
			B6	
Exame de preguntas de desenvolvemento	Examen de teoría	50	B1	C16
			B3	C17
			B6	

#### Outros comentarios sobre a Avaliación

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

#### Bibliografía. Fontes de información

## Bibliografía Básica

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

## Bibliografía Complementaria

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

## Recomendaciones

### Materias que se recomienda cursar simultaneamente

Propaganda en medios audiovisuais/P04G070V01703

## Plan de Contingencias

### Descripción

=== 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

---

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

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

**Competencias**

Código	
B3	Capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen
B4	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
B6	Conocimientos sobre la evolución histórica de la imagen y de la cultura audiovisual, en sus diferentes formatos
C13	Capacidad para diseñar la puesta en escena, iluminación y dirección de actores de una producción audiovisual.
C19	Conocimiento y aplicación de las tecnologías audiovisuales (fotografía, cine, radio, televisión y multimedia) en función de sus capacidades expresivas.
C21	Capacidad para llevar a cabo la grabación, composición, edición y postproducción de productos audiovisuales.
C23	Capacidad para escribir con fluidez guiones para los diferentes formatos audiovisuales
C24	Conocimiento y aplicación de las técnicas y procesos de producción y realización audiovisual en los formatos y soportes contemporáneos
D2	Ser capaz de trabajar en equipo y de comunicar las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio.
D3	Ser capaz de asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.
D4	Ser capaz de organizar las tareas, realizándolas de manera ordenada y adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual.

**Resultados de aprendizaje**

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe	
2 - Desarrollar estrategias adecuadas a cada proyecto de ficción en lo que se refiere la gestión de los recursos técnicos y humanos involucrados en el relato audiovisual.	B3	C24
3 - Gestionar y calcular las partidas presupuestarias asociadas a una producción de ficción.		C24
4 - Aplicar criterios narrativos y estéticos a la utilización de la cámara desde el punto de vista del uso del lenguaje fotográfico al servicio de la historia.	B6	C13 C19
5 - Interpretar desde el punto de vista narrativo un espacio sonoro y proponer una identidad sonora para guiones originales		C19 C21

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

---

## Contenidos

Tema

---

## BLOQUE 2 EL GUIÓN EN LA FICCIÓN

### GUIÓN DE FICCIÓN

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

### ELEMENTOS DE LA NARRACIÓN AUDIOVISUAL

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

### LA MANIFESTACIÓN DEL PERSONAJE

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

### EL DIÁLOGO COMO ELEMENTO DEL PERSONAJE

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

### LA TRAMA

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

### LA ESTRUCTURA DEL ARGUMENTO

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

### MECANISMOS NARRATIVOS

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

### EL PROCESO DEL GUIÓN

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

### LOS FORMATOS DEL GUIÓN

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

---

## BLOQUE 1 PRODUCCIÓN Y REALIZACIÓN DE FICCIÓN

### LA REALIZACIÓN AUDIOVISUAL ES NARRACIÓN

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

### LAS HERRAMIENTAS DEL NARRADOR AUDIOVISUAL

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

### LA PRODUCCIÓN EN LA REALIZACIÓN DE PRODUCTOS DE FICCIÓN

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

### FICCIÓN MULTICÁMARA PARA TV

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

### RUTINAS DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL Una perspectiva profesional en la actualidad

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

## Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
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

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

## Metodoloxías

	Descrición
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 la 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 guioness y la realización y producción proyectos de ficción.

## Atención personalizada

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

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

#### Otros comentarios sobre a Avaliación

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

#### Fuentes de información

##### Bibliografía Básica

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

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

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

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

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

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

##### Bibliografía Complementaria

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

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

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

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

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

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

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

#### Recomendaciones

##### Materias que continúan o temario

Guión y diseño multimedia/P04G070V01901

##### Materias que se recomienda cursar simultaneamente

Guion, producción y realización para televisión/P04G070V01502

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

(\*)/

Narrativa audiovisual/P04G070V01503

#### Plan de Contingencias

## Descripción

---

### === MEDIDAS EXCEPCIONALES PLANIFICADAS ===

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

### === ADAPTACIÓN DE Las METODOLOGÍAS ===

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

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

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

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

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

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

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

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

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

\* Otras modificaciones

### === ADAPTACIÓN DE La EVALUACIÓN ===

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

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

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

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

---

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

Materia	Proxectos interactivos en novos medios: telefonía móbil e TDT			
Código	P04G070V01907			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OP	4	1c
Lingua de impartición	Galego			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Profesorado	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Correo-e	fortunatorf@uvigo.es			
Web				
Descrición	Unha introdución á realización de proxectos multimedia en contornas móbiles: tabletas e teléfonos xeral			

**Competencias**

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

**Resultados de aprendizaxe**

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe
1 - Aplicar as técnicas e procesos de produción e difusión de produtos interactivos e multimedia, nas súas diversas fases, desde o punto de vista da organización e xestión dos recursos técnicos, humanos e orzamentarios necesarios.	C23 C25
2 - Aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe á produción multimedia, a partir do B3 coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe.	C25
3 - Identificar procesos e técnicas implicadas na dirección e xestión de empresas multimedia na súa estrutura industrial: produción, distribución e exhibición, así como interpretar datos estatísticos do mercado audiovisual multimedia.	C25
4 - Orde e método: organizar e reorganizar a temporalización das tarefas, ao adaptar con lóxica as B4 decisións prioritarias nos diferentes procesos de produción audiovisual multimedia	D4
5 - Adaptación aos cambios empresariais, capacidade de traballar en equipo, de asumir riscos, de tomar decisións, de autocrítica e conciencia solidaria.	D2 D3

**Contidos**

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

### Planificaci3n

	Horas na aula	Horas f3ra da aula	Horas totais
Lecci3n maxistral	21	0	21
Traballo tutelado	7	70	77
Pr3cticas con apoio das TIC	20	20	40
Resoluci3n de problemas e/ou exercicios	2	10	12

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

### Metodolox3a docente

	Descrici3n
Lecci3n maxistral	Exposici3n por parte do profesor dos contidos sobre a materia obxecto de estudo, bases te3ricas e/ou directrices dun traballo, exercicio ou proxecto a desenvolver polo estudante, xunto aos correspondentes exemplos e debate sobre as s3as propiedades e caracter3sticas
Traballo tutelado	O estudante, de maneira individual ou en grupo, elabora un proxecto interactivo sobre a tem3tica da materia que abarque todas as 3reas da materia de xeito transversal
Pr3cticas con apoio das TIC	O estudante desenvolve exercicios ou proxectos durante as clases pr3cticas, baixo as directrices e supervisi3n do profesor, preparando e presentando supostos de 3ndole pr3ctica

### Atenci3n personalizada

Metodolox3as	Descrici3n
Traballo tutelado	Os alumnos poder3n establecer contacto co profesor ben de forma presencial no horario de titor3as asignado ou ben a trav3s da plataforma online que o docente utilice para a impartici3n online da materia.

### Avaliaci3n

	Descrici3n	Cualificaci3n	Resultados de Formaci3n e Aprendizaxe
Traballo tutelado	Desenvolvemento conceptual e produto m3nimo viable dunha aplicaci3n ou servizo para dispositivos m3viles, contemplando o aspecto gr3fico, deseño de contidos, funcionalidades, 3rbore de navegaci3n, diagrama de fluxo, p3blico obxectivo e modelo de negocio plenamente desenvolvido. Deber3 presentarse en clase en forma de pitching.	60	B3 C23 D2 C25 D3 D4
Pr3cticas con apoio das TIC	Breves proxectos que desenvolvan os conceptos explicados en clase e que deben ser resoltos e entregados polos alumnos semanalmente.	20	B3 C25 D4
Resoluci3n de problemas e/ou exercicios	Proba, de respostas curtas ou tipo test, sobre os contidos te3ricos explicados en clase	20	C25

### Outros comentarios sobre a Avaliaci3n

A asistencia a clase de teor3a non ser3 obrigatoria, nin se ter3 en conta na avali3n final. As pr3cticas entregadas puntuar3n na calificaci3n final e empregaranse para presentar e comentar os exercicios e proxectos semanais, polo que o alumno que non asista perder3 a parte da calificaci3n correspondente a esa pr3ctica.

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

### Bibliograf3a. Fontes de informaci3n

#### Bibliograf3a B3sica

Cuello, J., & Vittone, J., **Diseñando apps para m3viles.**,  
 Jeffrey Hughes;; 2011, **Marketing de aplicaciones Android**, Anaya Multimedia,  
 Matthew MacDonald, **Creaci3n Y Diseño Web - Edici3n 2016**, Anaya, 2016

#### Bibliograf3a Complementaria

Lequerica, Joan Ribas, **Desarrollo de aplicaciones para Android**, Anaya Multimedia, 2011  
 Zechner, Mario, **Desarrollo de juegos para Android**, Anaya Multimedia, 2011  
 Stevens, Chris, **Diseñar para el IPAD**, Anaya Multimedia, 2011  
 Nielsen, Jakob y Budi, Raluca, **Usabilidad de dispositivos m3viles**, Anaya, 2013

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

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

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

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

Damián de Luca, **AÑADIR APPS HTML5 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

### Materias que continúan o temario

Redes audiovisuais en internet/P04G070V01910

### Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Videoxogos: Diseño e desenvolvemento/P04G070V01908

### Materias que se recomenda ter cursado previamente

Guión e deseño multimedia/P04G070V01901

Proxectos interactivos en novos medios: web/P04G070V01903

---

## Plan de Continxencias

### Descrición

=== 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.

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

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

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

<b>Contidos</b>	
Tema	
Videoxogos. Historia e Xéneros	Estado da Arte Tipos de Xogadores.
Introducción deseño de xogos. (conceito, especificacions-arquitectura, deseño- entrega, postmortem)	Deseño, Planificación, Produción, Probas e Mantemento. Equipos e funcións. Metodoloxía de xestión

Deseño de Videoxogos (Elementos que os compoñen □ historia, mecánicas, arte, tecnoloxía, organización. Introducción a cada uno de ellos). Deseño de historia e deseño de niveis.	Elementos do deseño Regras Mecánicas Storydesign LevelDesign Dialogue
Modelos de Negocio	Xestión de presupostos Control económico do proxecto Monetización de aplicacións. O futuro

### Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Traballo tutelado	18	54	72
Estudo de casos	14	16	30
Presentación	6	8	14
Lección maxistral	16	18	34

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

### Metodoloxía docente

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

### Atención personalizada

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

### Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Traballo tutelado	Os alumnos formarán grupos para proceder á realización dun proxecto interactivo de entretemento en equipo. Aplicando os coñecementos impartidos nas sesións maxistrais . Os grupos se formarán con alumnos da materia TMCG de 4º de Inxeniería de Telecomunicacións.	60	B3 B4 D2 D3 D4
Estudo de casos	1.- Análise e deconstrución de produtos de entretemento interactivo coa finalidade de coñecer as diferentes partes das que consta un proxecto destas características  2.- Realización de traballos individuais para a aprendizaxe do guión interactivo. Presupuestación e presentación de proxectos.	30	C23
Lección maxistral	Elaboración dun ensaio sobre algún dos contidos da materia	10	C25

### Outros comentarios sobre a Avaliación

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

No caso de traballo tutelado os alumnos deberán traballar en equipo, e neste caso prestarase especial atención a participación no proxecto e no grupo.

## **Bibliografía. Fontes de información**

### **Bibliografía Básica**

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

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

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

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

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

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

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

### **Bibliografía Complementaria**

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

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

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

Corneliussen, 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

Jul, 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

Férnandez 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

## **Recomendacións**

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

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

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

(\*)/

Guión e deseño multimedia/P04G070V01901

### **Outros comentarios**

Outros comentarios

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

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

## **Plan de Continxencias**

---

### **Descrición**

---

#### **=== 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 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 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.

---

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

Materia	Producción e realización en novos formatos			
Código	P04G070V01909			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OP	4	1c
Lingua de impartición	Castelán			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	García Crespo, Oswaldo			
Profesorado	García Crespo, Oswaldo			
Correo-e	oswaldogarcia@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	Aproximación teórico práctica a modelos de produción audiovisual non tradicionais. A materia ocuparase da creación audiovisual en tempo real e sistemas de interactivos de composición visual e sonora.			

**Competencias**

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

**Resultados de aprendizaxe**

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
1 - Atopar solucións tecnolóxicas flexibles a propostas narrativas e estéticas non vinculadas con medios tradicionais de produción audiovisual	B6	C14 C19 C24	D2 D3 D4
2 - Diseñar solucións narrativas e tecnolóxicas con autonomía en función das necesidades dun proxecto experimental e exploratorio	B6	C14 C24	D2 D3 D4
2 - Desenvolver estratexias adecuadas a cada proxecto de ficción no que se refire a xestión dos recursos técnicos e humanos involucrados no relato audiovisual.			
3 - Desenvolver e estruturar discursos audiovisuais en directo.	B3 B6	C14 C19 C24	D2 D3 D4
4 - Vincular, a través dos novos medios, propostas estéticas e narrativas de carácter audiovisual a valores de marca.	B4 B6	C24	D2 D3 D4

**Contidos**

Tema	
Bloque 1: Antecedentes e desenvolvemento dos novos medios.	- 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"> <li>- Xestión do tempo e o espazo en artes visuais desde a perspectiva da narrativa cinematográfica</li> <li>- Exploración da narrativa en tempo real: Fragmentación e bucle.</li> <li>- Automatización de procesos e estética xenerativa</li> <li>- Introducción a Resolume Arena</li> </ul>
Bloque 3. As formas dos novos Medios	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interfaz Gráfica de Usuario</li> <li>- Computer Vision</li> <li>- Glitch</li> <li>- CGI postrealista</li> </ul>
Bloque 4. Tendencias tecnolóxicas na creación audiovisual en tempo real	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Machine Learning; Uso do Wekinator</li> <li>- Software procedural: Programación creativa visual baseada en nodos</li> <li>- Introducción a Touchdesigner</li> </ul>
Bloque 5. Intervención do espazo e interactividade	<ul style="list-style-type: none"> <li>- A superficie de proxección como elemento escénico</li> </ul>

### Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
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

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

### Metodoloxía docente

	Descrición
Traballo tutelado	Deseño, desenvolvemento e produción dunha peza audiovisual de creación en tempo real
	Produción dunha peza de Branded Content
Estudo de casos	Visionado e análise de contidos audiovisuais relacionados cos traballos tutelados
Presentación	Presentación dos proxectos da materia; FFragmentación 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

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

### Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
Traballo tutelado	PROXECTO 1: Fragmentación en tríptico e adaptación en tempo real dun discurso cinematográfico lineal	60	B3 B6	C14 C19 C24	D2 D3 D4
	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	B4		D4
Exame de preguntas de desenvolvemento	Desenvolvemento dunha análise a propósito de unha peza de Novos Medios	20	B4 B6	C19	D3

---

## Outros comentarios sobre a Avaliación

---

O método de avaliación será de tipo continuo, cunha atención permanente ao desenvolvemento dos traballos que levarán a cabo; ás achegas en discusións e debates e 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

### Bibliografía Básica

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

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

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

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

### Bibliografía Complementaria

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

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

Skandar, Xarene, **VEJA**, 2006

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

---

---

## Recomendacións

### Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Traballo de Fin de Grao/P04G070V01991

---

### Materias que se recomenda ter cursado previamente

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

---

## Outros comentarios

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

---

---

## Plan de Continxencias

### Descrición

=== 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.

---

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

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

**Competencias**

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

**Resultados de aprendizaxe**

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

**Contidos**

Tema			
Deseño e comunicación dunha marca profesional	Selección e edición de contidos curados nun cartafol profesional comunicado nas redes sociais		
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**

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
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

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

## Metodoloxía docente

	Descrición
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

### Metodoloxías Descrición

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

Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
Estudo de casosreputación de contidos e conversacións mantidas en redes sociais profesionais	30	B3 B4	C22	D2 D3 D4
Cartafol/dossier autoavaliación do perfil profesional presentado, da aprendizaxe durante o curso e propostas para desenvolvemento da imaxe profesional persoal	70	B3 B4		D3 D4

## Outros comentarios sobre a Avaliación

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

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

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

## Bibliografía. Fontes de información

### Bibliografía Básica

### Bibliografía Complementaria

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

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

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

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

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

## Recomendacións

### Materias que se recomenda ter cursado previamente

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

## Outros comentarios

## Plan de Continxencias

### Descrición

=== 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.

---

**DATOS IDENTIFICATIVOS****Obradoiro de prácticas profesionais**

Materia	Obradoiro de prácticas profesionais			
Código	P04G070V01911			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS 12	Sinale OB	Curso 4	Cuadrimestre 2c
Lingua de impartición				
Departamento				
Coordinador/a				
Profesorado				
Correo-e				
Web				
Descrición xeral				

**Competencias**

Código

**Resultados de aprendizaxe**

Resultados previstos na materia

Resultados de Formación e Aprendizaxe

**Contidos**

Tema

**Planificación**

Horas na aula

Horas fóra da aula

Horas totais

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

**Metodoloxía docente**

Descrición

**Atención personalizada****Avaliación**

Descrición

Cualificación

Resultados de Formación e Aprendizaxe

**Outros comentarios sobre a Avaliación****Bibliografía. Fontes de información****Bibliografía Básica****Bibliografía Complementaria****Recomendacións****Plan de Continxencias**

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

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

**Competencias**

Código	
A2	Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
A3	Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
A4	Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
A5	Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
B3	Capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen
B4	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
B6	Conocimientos sobre la evolución histórica de la imagen y de la cultura audiovisual, en sus diferentes formatos
C1	Conocimiento del uso correcto oral y escrito de las lenguas oficiales como forma de expresión profesional en la industria audiovisual.
C2	Capacidad para percibir críticamente el mundo audiovisual como fruto de unas condiciones sociopolíticas y culturales ligadas a una época histórica determinada.
C3	Conocimiento teórico-práctico de los mecanismos legislativos de incidencia en el audiovisual, así como el régimen jurídico de su aplicación en las producciones audiovisuales.
C4	Conocimiento de los procesos y técnicas implicadas en la dirección y gestión de empresas audiovisuales.
C5	Conocimiento y aplicación de las técnicas de producción y emisión radiofónicas.
C6	Conocimientos de las políticas públicas de promoción y regulatorias en el ámbito de la producción y distribución audiovisual en los niveles de gobernanza europeos, nacional y autonómico.
C7	Capacidad para llevar a cabo el análisis e implementación de estrategias de distribución y difusión de contenidos audiovisuales y su influencia en el proceso de producción
C8	Conocimiento y aplicación de los fundamentos de la animación audiovisual
C9	Conocimiento y aplicación de las técnicas de documentación audiovisual.
C10	Capacidad para recrear el ambiente sonoro de una producción audiovisual
C11	Capacidad para llevar a cabo el análisis de las estructuras, contenidos y estilos de la programación televisiva.
C12	Conocimiento de la naturaleza e interrelaciones entre los sujetos de la comunicación audiovisual: autores, instituciones, empresas, medios, soportes y espectadores.
C13	Capacidad para diseñar la puesta en escena, iluminación y dirección de actores de una producción audiovisual.
C14	Capacidad para definir proyectos personales de creación innovadora que contribuyan al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o a su interpretación
C15	Conocimiento de los fundamentos de la información periodística a través de los distintos textos y géneros al uso, para su aplicación en medios impresos y digitales.
C16	Conocimiento de la historia y evolución del lenguaje y géneros audiovisuales a través de sus propuestas estéticas e industriales.
C17	Conocimiento y aplicación de los recursos, métodos y procedimientos empleados en la construcción y análisis de los relatos audiovisuales.
C18	Conocimiento sobre los fundamentos de la historia y teoría de la comunicación

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

### Resultados de aprendizaje

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

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

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

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

### Contenidos

Tema

Sin temario específico

NO hay

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

### Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Actividades introductorias	4	0	4
Prácticum, Practicas externas y clínicas	0	296	296

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

### Metodoloxías

	Descrición
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

Metodoloxías	Descrición
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

Descrición	Cualificación Resultados de Formación e Aprendizaxe
------------	---

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

---

#### **Otros comentarios sobre a Avaliación**

Las mismas condiciones que en la evaluación de junio

---

#### **Fuentes de información**

##### **Bibliografía Básica**

##### **Bibliografía Complementaria**

---

#### **Recomendaciones**

---

#### **Otros comentarios**

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

---

#### **Plan de Contingencias**

##### **Descripción**

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

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

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

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

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

**Competencias**

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

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

## Resultados de aprendizaxe

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

## Contidos

Tema	
1. 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

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

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

## Metodoloxía docente

	Descrición
Aprendizaxe baseado en proxectos	O estudante realizará un traballo de investigación, de 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 estudantado das características, obxectivos e metodoloxía do proxecto.

### Atención personalizada

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

### Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe			
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	A2 A3 A5	B3 B6	C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 C10 C11 C12 C13 C14 C15 C16 C17 C18 C19 C20 C21 C22 C23 C24 C25 C26	D1 D3 D4
Presentación	Na avaliación da exposición do traballo teranse especialmente en conta o cumprimento das pautas para a presentación de traballos académicos.	10	A4	B4	C1	

### Outros comentarios sobre a Avaliación

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. Ise 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**

### **Bibliografía Básica**

### **Bibliografía Complementaria**

---

## **Recomendacións**

---

## **Plan de Continxencias**

---

### **Descrición**

---

=== 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

Non 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)

---