



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, producción e realización para programas de entretenimento	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 e escénica

Materia	Dirección artística e escénica			
Código	P04G070V01701			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS 6	Sinale OB	Curso 4	Cuadrimestre 1c
Lingua de impartición	Galego			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Fernández Pérez, Rosa Mariana			
Profesorado	Fernández Fernández, Miguel Ángel Fernández Pérez, Rosa Mariana			
Correo-e	rofernandez@uvigo.es			
Web				
Descripción xeral				

Competencias

Código

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

Resultados de aprendizaxe

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

Contidos

Tema

Os bloques nos que está dividida a materia teñen en conta a dimensión eminentemente práctica da 1- Contextualización e marco histórico da Dirección Escénica mesma.

- 2- Metodoloxías e ferramentas da Dirección Escénica.
- 3- Análise activa.

CAPITULO 1 - DIRECCION ESCENICA

- 4- Propostas de Dirección. Dirección de secuencias.

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Presentación	2	0	2
Estudo de casos	30	28	58
Lección maxistral	10	24	34
Resolución de problemas e/ou exercicios	30	10	40
Traballo	0	16	16

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

Metodoloxía docente

	Descripción
Presentación	Exposición por parte do alumnado ante o docente e/ou un grupo de estudiantes dun tema sobre contidos da materia ou dos resultados dun traballo, exercicio, proxecto... Pódese levar a cabo de maneira individual ou en grupo.
Estudo de casos	Análise dun feito, problema ou suceso real coa finalidade de coñecelo, interpretalo, resolvelo, xerar hipóteses, contrastar datos, reflexionar, completar coñecementos, diagnosticalo e adestrarse en procedementos alternativos de solución.
Lección maxistral	Exposición por parte do profesor dos contidos sobre a materia obxecto de estudo, bases teóricas e/ou directrices dun traballo, exercicio ou proxecto a desenvolver polo estudiante

Atención personalizada

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

Avaliación

	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
Resolución de problemas e/ou exercicios	DIRECCION ARTISTICA - 50%	50	B3 B4 B6	C13 D2 D3 D4
	Asistencia: 10%			
	Ánalisis de películas: 10%			
	Traballo individual ou en equipo: 20%			
	Proba escrita: 10%			
Traballo	DIRECCION ESCENICA: Teoria - 15 % <input type="checkbox"/> Desenvolvemento dun tema específico.	50	B3 B4 B6	C13 D2 D3 D4
	Práctica - 35% <input type="checkbox"/> Presentación dunha análise dun guión audiovisual. <input type="checkbox"/> Presentación dun exercicio de Dirección dunha secuencia e a súa correspondente análise activa.			

Outros comentarios sobre a Avaliación

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

O alumnado deberá aprobar ámbalas dúas partes por separado, contribuindo a cualificación final coas seguintes porcentaxes: Dirección Escénica 50% e Dirección Artística 50%

Na segunda convocatoria o alumnado acordará co profesorado o tipo de exame, a partires de cada situación individual. Caso de aprobar unha das partes conservarase esa cualificación en xullo.

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

- Camino Jaime, **El oficio del director de Cine**, Cátedra, 1999
- Canfield Curtis, **El arte de la dirección escénica**, ADE, 1991
- Copeau Jacques, **La actitud del director de escena**, Paidós, 1991
- Declan Donnellan, **El actor y la diana**, 1º, Fundamentos, 2004
- Mamet David, **Dirigir Cine**, Instituto Mexicano de Cinematografía., 1997
- Miralles Albert, **La Dirección De Actores**, Cátedra, 2000
- Pudovkin, **El Actor en el Film**, Losange, 1995
- Ruiz Borja, **El arte del actor en el siglo XX**, 1º, Artezblai, 2008

ETTEDGUI PETER, DISEÑO DE PRODUCCIÓN & DIRECCIÓN ARTÍSTICA , OCÉANO., 2001
MURCIA FÉLIX, LA ESCENOGRAFÍA EN EL CINE. EL ARTE DE LA APARIENCIA , Fundación Autor, 2002
VILA SANTIAGO, LA ESCENOGRAFÍA. CINE Y ARQUITECTURA , Cátedra, signo e imagen, 1997
FERNÁNDEZ MAÑAS IGNACIO, GIL PARRONDO, LA REALIDAD PROYECTADA , Diputación de Almería, 2009
NAVARRO ÁLEX, JUAN BAYO & OLCINA ROBERTO, VESTIRLOS SUEÑOS. FIGURINISTAS DEL CINE ESPAÑOL , SEMINCI, 2007
Matellano Víctor, DECORADOS, GIL PARRONDO. , T&B Editores., 2008
Bibliografía Complementaria
Aristóteles, Poética de Aristóteles , 1º, Gredos, 1992
Artaud A, El teatro y su doble , Edhsa, 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, Semiotología 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 CINEMATOGRÁFICA 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 CINEMATOGRÁFICA , 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, PASIÓN 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 , Libraría, 2016

Recomendaciones

DATOS IDENTIFICATIVOS

Postproducción audiovisual

Materia	Postproducción audiovisual			
Código	P04G070V01702			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS 6	Sinale OB	Curso 4	Cuadrimestre 1c
Lingua de impartición	Castellano			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Fernández Santiago, Luis Emilio			
Profesorado	Fernández Santiago, Luis Emilio			
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.			

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		
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.		

Resultados de aprendizaje

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

Contenidos

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. Flujo de producción (genérico).
Preproducción:	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.
Pipelines específicos:	Vfx, Cgi, Interactivo.

Planificación	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.

Metodologías	Descripción
Estudio de casos	Análisis de guión para prever 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, metodología y flujos de trabajo, equipamiento, orientación de la producción a la postproducción e integración dentro del esquema de producción. CG6 CT1
Talleres	Clases prácticas sobre obtención de imágenes 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

Atención personalizada	
Probas	Descripción
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.

	Descripción	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 y prácticas externas 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	Exercicios 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 preguntas objetivas de la asignatura.(Individual)	30	B6 D1

Outros 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 prácticas, -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

McCLean, 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 Andoáin, 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 Andoáin, 2006

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

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

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

YEWDALL DAVID, LEWIS, **Uso práctico del sonido en cine**, Escuela de Cine y Vídeo de Andoáin, 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**, Paidos 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,

PERRERO, 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 Andoain, 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

DATOS IDENTIFICATIVOS

Propaganda en medios audiovisuais

Materia	Propaganda en medios audiovisuais			
Código	P04G070V01703			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS 6	Sinale OB	Curso 4	Cuadrimestre 1c
Lingua de impartición	Castelán Galego			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Frade Fraga, Sergio			
Profesorado	Frade Fraga, Sergio			
Correo-e	sergiofradefraga@gmail.com			
Web	http://https://csc.uvigo.es/sergio-frade-fraga/			
Descripción 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 construcción 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 manifiesto 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 específicamente desenvolvidos para a comunicación visual e a 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 autocriticía e desenvolver unha conciencia solidaria.	B5 B6	D5 D6

Contidos

Tema

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

Planificación

	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 desenvolvimento	2	4	6

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

Metodoloxía docente

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

Atención personalizada

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

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

Avaliación

	Descripción	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
Presentación	Realización de DOUS traballos en grupos de 4-5 alumnos: 1) Descripción 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) Descripción e análise dunha campaña de propaganda contemporánea desenvolvida a través de un ou varios medios audiovisuais (televisión, radio, redes dixitais, etc.) por algúun 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	C16 D6	D5 D6
Exame de preguntas de desenvolvimento	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 incluirán as películas que sexan analizadas en clase.	30	B1 B3 B4 B5 B6	C17	D5 D6

Outros comentarios sobre a Avaliación

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

Nos traballos valorarase especialmente que teñan unha estructura 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)**, Madrid, 2005

Newcourt-Nowodworski, Stanley, **La propaganda negra en la Segunda Guerra mundial**, Barcelona, 2006

Correas, María, **Fake news! Bulos que cambiaron el curso de la historia**, 2019

Alandete, David, **Fake news. La nueva arma de destrucción masiva**, 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

Recomendaciones

DATOS IDENTIFICATIVOS

Crítica audiovisual

Materia	Crítica audiovisual			
Código	P04G070V01905			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS 6	Sinale OP	Curso 4	Cuadrimestre 2c
Lingua de impartición	Castelán			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	López Fernández, José Manuel			
Profesorado	López Fernández, José Manuel Ramahí García, Diana			
Correo-e	josemlopez@uvigo.es			
Web				
Descripción xeral	Achegamento histórico, teórico e práctico á crítica audiovisual desde o final do clasicismo e o comezo da modernidade até as últimas transformacións no panorama audiovisual do século XXI. A través do visionado de escenas e películas, o estudo de textos fundamentais e a escritura de críticas, a materia busca profundar na análise e a comprensión das formas audiovisuais, ademais de permitir ao alumno mellorar a súa expresión escrita.			

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 lingua e xéneros audiovisuais a través das súas propostas estéticas e industriais.	
C17	Coñecemento e aplicación dos recursos, métodos e procedementos empregados na construcción 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 críticamente os contidos das obras audiovisuais.	B3	C16
6. Respectar, 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

INTRODUCCIÓN Á CRÍTICA AUDIOVISUAL	<input type="checkbox"/> ¿Que é (e que non é) a crítica audiovisual? <input type="checkbox"/> Tipos de crítica: xeneralista, especializada e académica <input type="checkbox"/> A crítica como "arte de amar" <input type="checkbox"/> A crítica audiovisual e os xuízos de valor <input type="checkbox"/> O proceso de análise crítica: "montar e desmontar o xoguete"
PAUTAS XERAIS DE ESTILO	<input type="checkbox"/> Estrutura básica dunha crítica <input type="checkbox"/> Escritura impersonal vs. escritura persoal <input type="checkbox"/> Normas de citación (obras, autores, movementos...). <input type="checkbox"/> Normas ortotipográficas (puntuación, cursivas, parágrafos...). <input type="checkbox"/> Etc.
FUNDAMENTOS DA ESTÉTICA DO CINE	<input type="checkbox"/> El tránsito del clasicismo a la modernidad <input type="checkbox"/> Roberto Rossellini y otros precursores <input type="checkbox"/> "Escribir de cine ya era hacer cine": la nouvelle vague y la invención de la cinefilia <input type="checkbox"/> La teoría del autor (y la teoría del guionista y la del actor) <input type="checkbox"/> La cámara-stylo y la puesta en escena
CASOS DE ESTUDIO	<input type="checkbox"/> O caso francés: Cahiers du cinéma e Positif André Bazin, Alexandre Astruc, Jacques Rivette, Serge Daney <input type="checkbox"/> O caso norteamericano: Film Culture e Film Comment James Agee, Manny Farber, Andrew Sarris, Pauline Kael <input type="checkbox"/> O caso español : Film Ideal e Nuestro cine José Luís Guarner, Ángel Fernández Santos
A CRÍTICA AUDIOVISUAL NO SÉCULO XXI	<input type="checkbox"/> A enésima "morte" do cine (e da cinefilia) <input type="checkbox"/> Poscine e outras formas audiovisuais contemporáneas <input type="checkbox"/> ¿Que era, que é e que seguirá sendo o cine? <input type="checkbox"/> ¿"Vella crítica" (en papel) vs. "nova crítica" (en Internet)? <input type="checkbox"/> Escribir con imaxes e sons: o ensaio audiovisual crítico

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Lección maxistral	20	10	30
Traballo tutelado	10	10	20
Estudo de casos	10	10	20
Presentación	10	0	10
Exame de preguntas de desenvolvimento	0	30	30
Traballo	0	40	40

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

Metodoloxía docente

	Descripción
Lección maxistral	Fundamentos estéticos, teóricos e históricos da análise crítica de textos audiovisuais
Traballo tutelado	Escrutura de críticas sobre obras audiovisuais visionadas na clase
Estudo de casos	Visionado, análise e posta en común de escenas de películas e/ou lectura, análise e posta en común de textos críticos fundamentais
Presentación	Exposición en clase e posta en común dos traballos tutelados e/ou os estudos de casos

Atención personalizada

Metodoloxías	Descripción
Traballo tutelado	Visionado en clase e posterior escritura por parte do ou a alumna de críticas de obras audiovisuais seleccionadas polo docente, seguindo as pautas indicadas por este. En cada unha das entregas fixadas iranse supervisando e poñendo en común esas críticas.
Lección maxistral	Os alumnos recibirán os coñecementos teóricos nas sesións maxistrais que se desenvolverán nas horas teóricas semanais. O docente orientará ao alumno na asimilación dos contidos da materia e atenderá ás preguntas e dúbdidas expostas polo alumnado. Tamén nos seus correspondentes tutorías. Os coñecementos teóricos adquiridos serán avaliados nun exame de preguntas de desenvolvimento.
Presentación	Tanto os traballos tutelados como os estudos de casos serán expostos, comentados polo ou a autora e/ou o docente e postos en común en clase. O docente orientará no posible a preparación e o desempeño dos alumnos en devanditas exposicións.
Estudo de casos	Visionado, análise e posta en común de escenas de películas e/ou lectura, análise e posta en común de textos críticos fundamentais. Semana a semana, o docente irá supervisando e orientando o traballo sobre eses materiais.

Avaliación

	Descripción	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe	
Exame de preguntas de desenvolvemento	Os coñecementos teóricos obtidos nas sesións maxistrais serán avaliados neste exame de preguntas de desenvolvemento.	40	B1 B3 B6	C16 C17
Traballo	Os traballos tutelados e os estudos de casos serán avaliados neste apartado.	60	B1 B3 B4 B5 B6	C16 C17 D5 D6

Outros comentarios sobre a Avaliación

A asistencia presencial ás sesións teóricas e prácticas no horario establecido é obligatoria, e será tida en conta na evaluación. As faltas de asistencia non xustificada e/ou non cumplir coas entregas marcadas nos traballos prácticos restarán nota (e serán acumulativas). Cando o alumno non poida asistir a clase deberá porse en contacto co docente para que isto non suceda.

É necesario obter mais dun 4 (sobre 10) en cada parte para poder facer a media e superar a materia. De non ser así, para a convocatoria de xullo conservarase a nota da parte aprobada e deberá ser reevaluada a parte suspensa, realizando novas entregas prácticas ou un novo exame teórico, segundo sexa o caso.

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

Aumont, Jacques y Marie, Michel, Análisis del film , Paidós, 1990
Baecque, Antoine de (ed.), Nuevos cines, nueva crítica. El cine en la era de la globalización , Paidós, 2006
Baecque, Antoine de (ed.), La política de los autores. Manifiestos de una generación de cinéfilos , Paidós, 2003
Casetti, Francesco y Di Chio, Federico, Cómo analizar un film , Paidós, 1991
Casas, Quim, Análisis y crítica audiovisual , UOC, 2006
Rosenbaum, Jonathan y Martin, Adrian (eds.), Mutaciones del Cine Contemporáneo , Errata Naturae, 2011
Bazin, André, ¿Qué es el cine? , RIALP, 2017
Bergala, Alain, La hipótesis del cine. Pequeño tratado sobre la transmisión del cine en la escuela y fuera de ella , Laertes, 2007
Daney, Serge, Cine, arte del presente , Santiago Arcos Editor, 2004
Farber, Manny, Escritos fundamentales , Monte Hermoso ediciones, 2021

Bibliografía Complementaria

Agee, James, Escritos sobre cine , Paidós, 2001
Baecque, Antoine de (ed.), Teoría y crítica del cine. Avatares de una cinefilia , Paidós, 2005
Fernández-Santos, Ángel, La mirada encendida , Debate, 2007
Guarner, José Luis, Autoretrato del cronista , Anagrama, 2012
Zunzunegui, Santos, Paisajes de la forma , Cátedra, 1994
Yáñez Murillo, Manuel, La Mirada Americana. 50 Años de Film Comment , T&B Editores, 2012
Bordwell, David y Thompson, Kristin, El arte cinematográfico: una introducción , Paidós, 1995
Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie y Marc Vernet, Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje , Paidós, 1985
Burch, Noël, Praxis del cine , Fundamentos, 1998
Comolli, Jean-Louis, Ver y poder. La inocencia perdida: cine, televisión, ficción, documental , Aurelia Rivera, 2007

Recomendacións

Materias que continúan o temario

Posproducción audiovisual/P04G070V01702

Materias que se recomienda cursar simultaneamente

Dirección artística e escénica/P04G070V01701

Producción e realización en novos formatos/P04G070V01909

Materias que se recomienda ter cursado previamente

Guión, producción e realización para programas de entretenimento/P04G070V01906

DATOS IDENTIFICATIVOS

Guión, producción e realización para programas de entretemento

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

Competencias

Código

B3	Capacidade para aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe aos diferentes soportes audiovisuais, a partir do coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe	
B4	Habilidade para expor os resultados dos traballos académicos de maneira escrita, oral ou por medios audiovisuais ou informáticos de acordo aos canons das disciplinas da comunicación.	
B6	Coñecementos sobre a evolución histórica da imaxe e da cultura audiovisual, nos seus diferentes formatos	
C13	Capacidade para deseñar a posta en escena, iluminación e dirección de actores dunha producción audiovisual.	
C21	Capacidade para levar a cabo a gravación, composición, edición e postproducción de produtos audiovisuais.	
C23	Capacidade para escribir con fluidez guións para os diferentes formatos audiovisuais	
C24	Coñecemento e aplicación das técnicas e procesos de producción 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, realizándolas de maneira ordenada e adoptando con lóxica as decisións prioritarias nos diferentes procesos de producción audiovisual.	

Resultados de aprendizaxe

Resultados previstos na materia

Resultados de Formación e Aprendizaxe

2. Definir e identificar as técnicas e as tecnoloxías audiovisuais en función das súas capacidades expresivas.	B3 B6	C21 C24	D3
3. Aplicar os diferentes mecanismos e elementos da construcción do guión atendendo os diferentes formatos, tecnoloxías e soportes de producción	B6	C23 C24	D3
4. Analizar e valorar o emprego dos diferentes elementos que componen a mensaxe audiovisual nun programa de televisión	B3 B6	C23 C24	D2 D3
5. Crear e dirixir a posta en escena de producións de entretemento para TV tendo en conta as tendencias da programación actual.	B3 B6	C13 D2 D4	D2 D3
6. Identificar o público obxectivo, sinalar posibles vías de financiamento e deseñar unha estratexia de comercialización e distribución dunha producción de entretemento para TV	B4 B6	C24	D3

Contidos

Tema

1. O entretemento en televisión	1a. Introdución e situación xeral do entretenemento en TV 1b. O mercado televisivo transmedia en España
---------------------------------	--

2. Adquisición e creación de programas de entretemento	2a. Introdución 2b. Formato, xénero e programa 2c .Adquisición de formatos. Adaptación. Compravenda. Opción. Biblia de producción. Asesoría de producción 2d. Desenvolvemento e creación de formatos orixinais. Elementos esenciais. Proceso. Formato escrito.
3. Formatos de xénero	3a. Reality 3b. Talk Show 3c. Game 3d. Magazin 3e. Humor 3f. Construcción de guións.
4. Os xéneros televisivos e a escritura televisiva. A relación do guión cos outros departamentos (producción e realización)	4a. Xéneros televisivos na hipertelevisión 4b. O preguión, guión e escaletas dos programas de entretenemento. Equipo de redacción e guionistas 4.c Estructura departamental
5. Sistemas de producción para programas de entretemento	5a. Deseño 5b. Fases 5c. Recursos
6. O entretemento audiovisual no escenario multiplataforma	6a. Grupos e estructuras multiplataforma 6.b Multiplataforma para el mercado de entretenemento 7.c Idiosincrasia dos contidos multiplataforma: tipoloxía, adaptaciós, características, etc
7. Deseño de programas de entretemento: criterios (tipo de canle, horario, periodicidade, tempada, público, contido, xénero, difusión, seccións, espazos publicitarios, sponsor).	7a. Canles de entretenemento 7b. Parrilla para PGM entretenemento 7c. A fragmentación do consumo e audiencias
8. Guión, producción e realización dun docu-reality (laboratorio práctico)	<p>8.a Práctica 1. Magazine falso directo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Deseño do Programa. Contidos. Pre-escaleta. - Guión. Orzamento. Organización recursos. - Planificación - Localizacíons - Grabación plató/edición y master - Biblia de Formato <p>8.b Práctica 2 -Reality</p> <p>8.c Práctica 3</p> <p>Salvados</p> <p>-</p>

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Prácticas de laboratorio	17	20	37
Saídas de estudo	10	15	25
Lección maxistral	10	15	25
Traballo tutelado	30	0	30
Traballo	0	33	33

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

Metodoloxía docente

	Descripción
Prácticas de laboratorio	Se realizan no estudo 1 multicámara, con control de realización, son e iluminación.
Saídas de estudo	Todas aquellas prácticas necesarias cos equipos ENG para a captación de imaxe e son, precisos para a realización dos formatos de vídeo.
Lección maxistral	Exposición semanal co apoio de PowerPoint do temario teórico da materia.
Traballo tutelado	Preparacións de escritas de guións, escaletas, plans de traballo, deseños de producción, etc.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descripción
Prácticas de laboratorio	No sistema de traballo analizarase a progresión do alumno na realización da documentación implicada no proceso de gravación no laboratorio, e a súa actuación no propio laboratorio no momento de gravación das pezas audiovisuais, atendendo á planificación. Valorarase a súa habilidade para enfocar e solucionar imprevistos e problemas técnicos no laboratorio.
Saídas de estudio	Neste caso, analizarase a progresión reflectida no resultado dos contidos e baseada na documentación que planifica as saídas.
	Guíarase ó alumnado na elaboración dos traballos en grupo, facendo un seguimento das achegas de documentación e proxectos.
Lección magistral	Neste caso, salvo necesidade excepcional o seguimento realizarase a través das probas teóricas e os seus resultados
Probas	Descripción
Traballo	No sistema de traballo analizarase a progresión do alumno na habilidade de acadar os obxectivos previstos nas planificacións, cos recursos facilitados e as ferramentas desenvolvidas durante o curso. Baseado todo isto, na evolución dos tres proxectos a entregar dende o primeiro ó derradeiro, nun ámbito conceptual e práctico.

Avaliación		Descripción	Cualificación		Resultados de Formación e Aprendizaxe	
Prácticas de laboratorio	Se realizan no estudio 1 multicámara, con control de realización, son e iluminación.	15	B3	C13 C21 C24	D2 D3 D4	
Saídas de estudio	Todas aquellas prácticas necesarias cos equipos ENG para a captación de imaxe e son precisos para a realización dos formatos de video.	10	B3	C21 C24	D2 D3 D4	
(*)		0				
Lección magistral	Proba teórica	20	B4 B6	C24	D3	
Traballo tutelado	Preparacións de escritas de guións, escaletas, plans de traballo, deseños de producción, etc.	20	B4 B6	C24	D4	
Traballo	Gravación de programas e produto resultante 15%. Peza individual 15%	35	B3 B4 B6	C13 C21 C23 C24		

Outros comentarios sobre a Avaliación

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

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

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

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

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

En caso de ter que suspender as clases presenciais por motivos de saúdo pública, realizaram-se as mesmas a través de titorías colectivas on Line e a avaliación realizara-se mediante trabalhos individuais relacionados coas prácticas presenciais e cunha carga de cualificación avaliativa equivalente.

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

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

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

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

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

Bibliografía Complementaria

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Recomendación

Materias que continúan o temario

Producción e realización en novos formatos/P04G070V01909

DATOS IDENTIFICATIVOS

Videoxogos: Deseño e desenvolvemento

Materia	Videoxogos: Deseño e desenvolvemento			
Código	P04G070V01908			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS 6	Sinale OP	Curso 4	Cuadrimestre 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	http://http://blegeren.webs.uvigo.es/			
Descripción 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, Tecnología e Arte en Contornas Virtuales). Crearanse grupos de traballo con alumnos de Enxeñaría de Telecomunicación.			

Competencias

Código

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

Resultados de aprendizaxe

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe
2.- Recoñecer os recursos, elementos, métodos e procedementos usados na construcción 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 diferencias entre todos os integrantes do equipo.	D2 D3
5.- Organizar e planificar as tarefas para determinar as decisións prioritarias nos diferentes procesos dunha producción interactiva de entretemento.	D4
6.- Defender en público un proxecto innovador conforme aos canons das disciplinas da comunicación	B4

Contidos

Tema

Videoxogos. Historia e Xéneros	Estado da Arte Tipos de Xogadores.
Introducción deseño de xogos. (conceto, especificaciones-arquitectura, deseño- entrega, postmortem)	Deseño, Planificación, Producción, Probas e Mantemento. Equipos e funcións. Metodoloxía de xestión

Deseño de Videoxogos (Elementos que os compoñen □ historia, mecánicas, arte, tecnoloxía, Regras organización. Introducción a cada uno de ellos). Deseño de historia e deseño de niveis.	Elementos do deseño Mecánicas Storydesign LevelDesign Dialogue
Modelos de Negocio Xogos serios (introducción)	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

	Descripción
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 deconstrucción 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 creárase un guión de estrutura lineal que se transformará en interactivo
Presentación	Os alumnos deberán aprender a presentar os seus proxectos nun entorno profesional. Terán que defender a viabilidade da sua 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 estudiante poida desenvolver os traballos encomendados, pero tamén aprender a realidade do sector.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descripción
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

	Descripción	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 Telcomunicacións.	60	B3 B4 D4
Estudo de casos	1.- Análise e deconstrucción 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 prestarse 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
Jorgenesen, K, **Gameworld Interfaces**, Mit Press, 2013
Juul, J, **A Casual Revolution Reinventing Video Games and Their Players**, Mit Press, 2012
MacLuhan,M, **Understanding media: The extensions of the man**, The new American Library, 1964
Marcos Molano, M., & Santorum, M., **I Congreso Internacional de Videojuegos**, Icono 14, 2010
Marcos Molano, M., & Santorum, M., **La próxima Next Gen.**, Icono 14-, Icono 14, 2009
Murray, Janet H, **Hamlet on the Holodeck. The future of narrative in cyberspace**, Mit Press, 1997
Murray, Janet H, **Inventing the medium**, Mit Press, 2012
Parlett, D, **The oxford history of board games**, Oxford University Press, 1999
Taylor, T. L., **Raising The Stakes E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming**, Mit Press, 2012
Despain, Wendy, **Professional Techniques for Videogame Writing**, A.K.Peters, 2008
Juul, J, **Half -Real**, Mit Press, 2011
Juul, J, **The art of failure**, Mit Press, 2013
Dillon, Robert, **On the way to fun**, A.K.Peters, 2013
Rogers, Scott, **Level Up**, Wiley, 2014
Juul, J, **A Casual Revolution**, Mit Press, 2010
Costikyan, G, **Uncertainty in Games**, Mit Press, 2013
Fernández Gonzalo, Jorge, **Pixelar a Platón**, Micromegas, 2015
Leaver, T & Wilson M, **Social, Casual and Mobile Games**, Bloomsbury, 2016
Herman, David, **Narratology beyond the human**, Oxford University Press, 2018
Cuadrado Alvarado, A; Planells, Jose A, **Ficción y Videojuegos**, UOC Press, 2020
Rollinger, Christian, **Classical Antiquity in Videogames**, Bloomsbury, 2020
Drache, A; Pejman, M; Lennart, **Games User Research**, Oxford University Press, 2018

Recomendacións

Materias que continúan o temario

Traballo de Fin de Grao/P04G070V01991

Materias que se recomienda cursar simultaneamente

Producción e realización en novos formatos/P04G070V01909

Redes audiovisuais en internet/P04G070V01910

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 2022/23 os grupos multidisciplinarios estarán formados por alumnos das tres materias seguintes: (1)Videoxogos: Deseño e desenvolvemento, 4º curso, Grao en Comunicación Audiovisual. (2)Tecnoloxía multimedia e Computer graphics, 4º curso, Grao en Enxeñaría de Tecnoloxías de Telecomunicación, módulo de Son e Imaxe. (3)Programación de sistemas intelixentes, 4º curso, Grao en Enxeñaría de Tecnoloxías de Telecomunicación, módulo de Telemática. A actividade está coordinada por profesores do Grupo de Innovación Docente: ComTecArt (Comunicación, Tecnoloxía e Arte en Contornas

Virtuais).

DATOS IDENTIFICATIVOS

Produción e realización en novos formatos

Materia	Producción e realización en novos formatos			
Código	P04G070V01909			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS 6	Sinale OP	Curso 4	Cuadrimestre 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				
Descripción xeral	Aproximación teórico práctica a modelos de producción audiovisual non tradicionais. A materia ocuparase da creación audiovisual en tempo real e sistemas de interactivos de composición visual e sonora. Materia do programa English Friendly. Os/ as estudiantes internacionais poderán solicitar ao profesorado: a) materiais e referencias bibliográficas para o seguimento da materia en inglés, b) atender as titorías en inglés, c) probas e evaluacións en inglés.			

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 producción 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 producción 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 producción audiovisual	B6	C14	D2
		C19	D3
		C24	D4
2 - Deseñar solucións narrativas e tecnolóxicas con autonomía en función das necesidades dun proxecto experimental e exploratorio	B6	C14	D2
		C24	D3
			D4
3 - Desenvolver e estruturar discursos audiovisuais en directo.	B3	C14	D2
	B6	C19	D3
		C24	D4
4 - Vincular, a través dos novos medios, propostas estéticas e narrativas de carácter audiovisual a valores de marca.	B4	C24	D2
	B6		D3
			D4

Contidos

Tema

Bloque 1: Antecedentes e desenvolvemento dos novos medios.	<ul style="list-style-type: none"> - Tecnoloxía e creatividade na produción audiovisual - O nacemento dos novos medios.
Bloque 2. Creación audiovisual en tempo real	<ul style="list-style-type: none"> - Cultura dixital, software e creación audiovisual - Xestión do tempo e o espazo en artes visuais desde a perspectiva da narrativa cinematográfica - Exploración da narrativa en tempo real: Fragmentación e bucle. - Automatización de procesos e estética xenerativa - Introducción a Resolume Arena
Bloque 3. As formas dos novos Medios	<ul style="list-style-type: none"> - Interfaz Gráfica de Usuario - Computer Vision - Glitch - CGI postrealista
Bloque 4. Tendencias tecnolóxicas na creación audiovisual en tempo real	<ul style="list-style-type: none"> - Machine Learning: Uso do Wekinator - Software procedural: Programación creativa visual basada en nodos - Introducción a Touchdesigner
Bloque 5. Intervención do espacio e interactividade	<ul style="list-style-type: none"> - A superficie de proxección como elemento escénico

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

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

Atención personalizada

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

Avaliación

	Descripción	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe

Traballo tutelado	PROXECTO 1: Fragmentación en tríptico e adaptación en tempo real dun discurso cinematográfico lineal PROXECTO 2:Deseño, producción e posta en escena dun proxecto de creación audiovisual en tempo real. PROXECTO 3: Producción dun making of do proceso de producción do proxecto 2 incluíndo entrevistas.	60	B3 B6	C14 C19 C24	D2 D3 D4
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 avaliação 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 avaliação 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

Posproducción 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.

DATOS IDENTIFICATIVOS

Redes audiovisuais en internet

Materia	Redes audiovisuais en internet			
Código	P04G070V01910			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	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	comunisfera@gmail.com			
Web	http://comunisfera.blogspot.com.es/p/curso-de-imagen.html			
Descripción xeral	Introdución á xestión da imaxe de proxectos audiovisuais e da reputación profesional nas redes sociais			

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, realizándolas de maneira ordenada e adoptando con lóxica as decisións prioritarias nos diferentes procesos de producción 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 D3 D4	D2
2 - Deseñar e publicar unha marca profesional dixital, xestionar a súa branding nas plataformas más adecuadas para manter a súa visibilidade así como a súa cooperación en proxectos, comunicando tamén desde redes sociais	B3 B4	C22 D3 D4	D2
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 D3	D2 D4

Contidos

Tema

Creación, deseño e comunicación dunha marca profesional	Selección e edición de contidos curados con profesionais dunha especialidade comunicativa
Monitorización, estratexia e dirección de marca profesional nunha rede social	Ánalise e selección de canles e redes para a publicación de contido curado na rede social profesional máis estendida do momento
Documentación profesional e identificación de contidos especiais de calidade	Estudos de marcas profesionais en redes sociais, seguimento de referentes activos, de comunidades de aprendizaxe e desenvolvemento e de proxectos do sector alcanzables.

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

Descripción	
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 Descripción

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

Descripción	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

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 obligatorios 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

José Luis Orihuela, **Culturas digitales**, 978-84-7768-424-4, ediciones eunate, 2021

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

José Carlos Ruiz, **Filosofía ante el desánimo: pensamiento crítico para construir una personalidad sólida**, 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

Producción e realización en novos formatos/P04G070V01909

Videogoxos: Deseño e desenvolvemento/P04G070V01908

Outros comentarios

DATOS IDENTIFICATIVOS

Obradoiro de prácticas profesionais

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

Competencias

Código

Resultados de aprendizaxe

Resultados previstos na matéria

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

Descripción

Atención personalizada

Avaluación

Descripción

Cualificación

Resultados de Formación e Aprendizaxe

Outros comentários sobre a Avaliação

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Física

Bibliografía Complementaria

Recomendaciones

DATOS IDENTIFICATIVOS

Prácticas externas

Materia	Prácticas externas			
Código	P04G070V01982			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriidores	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 B4 B6 C4 C5 C6 C7 C8 C9 C10 C11 C12 C13 C14 C15 C16 C17 C18 C19 C20 C21 C22 C23 C24 C25 C26	C1 C2 C3 D4 D6	D1 D2 D4 D6
3 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y solución a un público tanto especializado como no especializado	A4 B3 B4 B6 C4 C5 C6 C7 C8 C9 C10 C11 C12 C13 C14 C15 C16 C17 C18 C19 C20 C21 C22 C23 C24 C25 C26	C1 C2 C3 D4 D6	D1 D2 D4 D6

4 - Que los estudiantes desarrollen aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender A5	B3	C1	D1
	B4	C2	D2
	B6	C3	D4
		C4	D6
		C5	
		C6	
		C7	
		C8	
		C9	
		C10	
		C11	
		C12	
		C13	
		C14	
		C15	
		C16	
		C17	
		C18	
		C19	
		C20	
		C21	
		C22	
		C23	
		C24	
		C25	
		C26	

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.

Metodologías

	Descripción
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	Descripción
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

	Descripción	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
--	--	-----	----------------------	----------------	---	----------------------

Outros comentarios sobre a Avaliación

Las mismas condiciones que en la evaluación de junio

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Bibliografía Complementaria

Recomendaciones

Outros 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

DATOS IDENTIFICATIVOS**Traballo de Fin de Grao**

Materia	Traballo de Fin de Grao			
Código	P04G070V01991			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS 12	Sinale OB	Curso 4	Cuadrimestre 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	http://www.coordinacav.blogspot.com			
Descripción xeral	Traballo final obligatorio donde o alumno deberá demostrar as competencias obtidas o longo dos seus estudos			

Competencias**Código**

A2	Que os estudiantes saibam 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 estudiantes 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 estudiantes poidan transmitir información, ideas, problemas e solución a un público tanto especializado coma non especializado.
A5	Que os estudiantes desenvolvan aquellas 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 lexislativos 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 producción e emisión radiofónicas.
C6	Coñecementos das políticas públicas de promoción e regulatorias no ámbito da producción 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 producción
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 producción audiovisual
C11	Capacidade para levar a cabo a análise das estruturas, contidos e estilos da programación televisiva.
C12	Coñecemento da natureza e interrelaciones 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 producción 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 lingua e xéneros audiovisuais a través das súas propostas estéticas e industriais.
C17	Coñecemento e aplicación dos recursos, métodos e procedementos empregados na construcción 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 producción 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, realizándolas de maneira ordenada e adoptando con lóxica as decisións prioritarias nos diferentes procesos de producción 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. Capacidad 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 tutor/a	Definición dun proxecto e un plan de trabalho relacionado cun ou varios dos ámbitos de coñecemento asociados ao título. Elección dun tutor/a.
2. Realización	Desenvolvemento do trabalho proxectado baixo a tutorización do profesor/a.
3. Presentación	Presentación e defensa do trabalho 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 introductorias	2	0	2

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

Metodoloxía docente

Descripción	
Aprendizaxe baseado en proxectos	O estudiante 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. O tempo asignado será de entre 10 e 15 minutos.
Actividades introdutorias	Terán como obxectivo informar ó estudantado das características, obxectivos e metodoloxía do proxecto.

Atención personalizada

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

Avaliación

	Descripción	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe			
Aprendizaxe baseado en proxectos	A avaliação do Traballo de Fin de Grao será responsabilidade dun tribunal avaliador.	90	A2	B3	C2	D1
			A3	B6	C3	D3
			A5	C4	D4	
	O tribunal avaliará o resultado, así como a aprendizaxe e adquisición de competencias e coñecementos.			C5		
				C6		
				C7		
				C8		
				C9		
				C10		
				C11		
				C12		
				C13		
				C14		
				C15		
				C16		
				C17		
				C18		
				C19		
				C20		
				C21		
				C22		
				C23		
				C24		
				C25		
				C26		
Presentación	Na avaliação 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 avaliação levaráse a cabo segundo os parámetros xerais especificados no Regulamento do Traballo de Fin de Grao.

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

Con carácter xeral, os tribunais serán conxuntos, formados por 3 profesores da titulación. De maneira excepcional, a Comisión Académica de Grao autorizará que forme parte do tribunal colexiado de avaliação outro persoal docente, persoas colaboradoras ou membros de institucións externas á Universidade de Vigo, que poderán actuar en calidade de vogais, con voz e voto, ou de persoas asesoras sen voto. A calificación outorgada por o tribunal conxunto estará comprendida entre 0 e 10.

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

Bibliografía Complementaria

Recomendacións

