



Facultad de Comunicación

Grado en Comunicación Audiovisual

Asignaturas

Curso 4

Código	Nombre	Cuatrimestre	Cr.totales
P04G071V01401	Propaganda en medios audiovisuales	1c	6
P04G071V01402	Guion, producción y realización de informativos	1c	12
P04G071V01403	Desarrollo de proyectos web	1c	6
P04G071V01404	Análisis y crítica audiovisual	1c	6
P04G071V01405	Guion, producción y realización de programas de entretenimiento	1c	6
P04G071V01406	Creación audiovisual en nuevos medios	1c	6
P04G071V01407	Entretenimiento interactivo: Videojuegos	1c	6
P04G071V01408	Postproducción II: Efectos visuales	2c	6
P04G071V01409	Aplicaciones móviles	2c	6
P04G071V01410	Producción y realización de contenidos de marca	2c	6
P04G071V01411	Perfiles profesionales en redes sociales	2c	6
P04G071V01981	Prácticas en empresa	2c	12
P04G071V01991	Trabajo de fin de grado	2c	6

DATOS IDENTIFICATIVOS**Propaganda en medios audiovisuales**

Asignatura	Propaganda en medios audiovisuales			
Código	P04G071V01401			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	4	1c
Lengua Impartición	Castellano Gallego			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Dafonte Gómez, Alberto			
Profesorado	Dafonte Gómez, Alberto			
Correo-e	albertodafonte@uvigo.es			
Web	http://about.me/albertodafonte			
Descripción general	Esta materia aborda las claves fundamentales del discurso propagandístico a lo largo de su evolución histórica y el estudio de sus técnicas retóricas y sus efectos a través de los medios audiovisuales			

Resultados de Formación y Aprendizaje

Código				
B1	Conocer las características esenciales de la comunicación, sus elementos y sus resultados.			
B3	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	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.			
B5	Conocer los valores constitucionales, principios éticos y normas deontológicas aplicables a la comunicación audiovisual, en especial las relativas a la igualdad de hombres y mujeres, a la no discriminación de personas con discapacidad y al uso no sexista de la imagen femenina en los medios de comunicación de masas.			
B6	Trabajar en equipo y comunicar las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio.			
C13	Conocer la historia y evolución del lenguaje y géneros audiovisuales a través de sus propuestas estéticas e industriales.			
C14	Conocer y aplicar los recursos, métodos y procedimientos empleados en la construcción y análisis de los relatos audiovisuales			
D2	Comunicar por oral y por escrito en la lengua gallega.			
D3	Sostenibilidad y compromiso ambiental. Uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.			

Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Conocer la historia y evolución de la fotografía, cine, radio y televisión en función de su empleo como medio de propaganda política, poniendo de manifiesto su relevancia social y cultural al largo del tiempo	B1	C13		
Comprender e integrar los nuevos medios tecnológicos y la evolución de los lenguajes audiovisuales en la transmisión y modernización de los mensajes publicitarios de índole política	B5	C14		
Conocer los modelos psicológicos específicamente desarrollados para la comunicación visual y la persuasión a través de la imagen y el sonido	B1 B3	D2		
Analizar relatos audiovisuales, atendiendo a los parámetros básicos del análisis de obras audiovisuales, considerando los mensajes visuales como producto de condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada.	B4	C13	D2	
Exponer de forma idónea los resultados de los trabajos académicos de manera oral o por medios audiovisuales o informáticos conforme a los cánones de las disciplinas de la comunicación.	B3 B6	D2		
Demostrar capacidad de adaptación a los cambios empresariales, para trabajar en equipo, asumir riesgos, tomar decisiones, hacer autocrítica y desarrollar una conciencia solidaria.	B5 B6	D3		

Contenidos

Tema				
1. Fundamentación teórica.	Origen y definiciones del concepto de propaganda. Evolución histórica del concepto. Principales modelos de propaganda. Estructura de la retórica: Ethos, pathos y logos.			

2. Modelos y técnicas clásicas de la propaganda a través de los medios de comunicación.	<p>Propaganda emocional y racional. Propaganda de agitación e integración. Propaganda negra, blanca o gris. Propaganda religiosa, de guerra y política. Propaganda vertical y horizontal. Propaganda explícita, implícita o subliminal. Subpropaganda. Censura y desinformación ("fake news"). Reglas básicas de la propaganda: Simplificación, desfiguración, orquestación, transfusión, contagio o unanimidad, entre otras. Reglas de la contrapropaganda. La campaña electoral como paradigma de la propaganda audiovisual.</p>
3. Propaganda audiovisual en Europa, Estados Unidos y España. Casos históricos paradigmáticos.	<p>Alemania y la II Guerra Mundial. Rusia y la propaganda soviética. Francia, Italia y propaganda en el resto de Europa. Estados Unidos. Evolución propagandística en España.</p>

Planificación			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	20	24	44
Prácticas con apoyo de las TIC	4	0	4
Seminario	10	8	18
Aprendizaje-servicio	14	48	62
Examen de preguntas objetivas	2	20	22

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

Metodologías	
	Descripción
Lección magistral	Las sesiones magistrales se basan en el trabajo semanal realizado de forma autónoma por el alumnado. Sobre la base del conocimiento previo adquirido por el alumnado se desarrollarán los contenidos teóricos de la materia.
Prácticas con apoyo de las TIC	Las sesiones magistrales se combina con la realización de tareas a través de plataformas digitales.
Seminario	Actividades de análisis y reflexión desarrolladas dentro de las sesiones prácticas, necesarias para desarrollar el proyecto de ApS
Aprendizaje-servicio	Realización del contenido audiovisual desarrollado dentro del marco general del Aprendizaje-servicio y redacción del portfolio del proyecto

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Lección magistral	Seguimiento personalizado de dudas relativas a las sesiones de aula tanto en horario de clase como en tutorías y en la plataforma de teledocencia
Aprendizaje-servicio	Seguimiento personalizado de los trabajos propuestos tanto en horario de clase como en tutorías y en la plataforma de teledocencia
Seminario	Seguimiento personalizado de los trabajos propuestos tanto en horario de clase como en tutorías y en la plataforma de teledocencia

Evaluación					
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Prácticas con apoyo de las TIC	Las sesiones magistrales se combinan con la realización de tareas a través de plataformas digitales.	15	B1	C13 C14	D2
Seminario	Actividades de análisis y reflexión desarrolladas dentro de las sesiones prácticas, necesarias para llevar a cabo el proyecto de ApS.	10	B5 B6	C14	
Aprendizaje-servicio	Desarrollo, grabación y edición de los contenidos audiovisuales requeridos dentro del marco del Aprendizaje-servicio y presentación de portfolio (trabajo en grupo).	40	B3 B4 B5 B6	C14	D2 D3
Examen de preguntas objetivas	Examen de la materia abordada en las sesiones teóricas y prácticas	35	B1 B5	C13 C14	

Otros comentarios sobre la Evaluación

El alumnado deberá aprobar cada una de las metodologías y pruebas descritas en este apartado para superar la asignatura. El procedimiento de evaluación descrito hasta este punto es válido para el alumnado que opte por la evaluación continua y cumpla con las entregas previstas a lo largo del cuatrimestre.

En caso de que desee optar por evaluación global, el alumnado deberá informar al docente de su renuncia expresa al sistema de evaluación continua en el plazo establecido por el centro para tal fin, adjuntando cubierto y firmado el documento habilitado para tal fin. El procedimiento de evaluación global es el descrito a continuación.

EVALUACIÓN GLOBAL DE LA MATERIA

La prueba de evaluación global se realizará en la fecha y horarios previstos por el centro en el calendario de exámenes oficial. El estudiante deberá superar todas y cada una de las pruebas de evaluación previstas que se detallan a continuación obteniendo una cualificación mínima de 5 puntos en cada una de ellas. Dada la extensión de las pruebas el alumnado que se acoja la evaluación global deberá disponer de 4 horas para la realización de las mismas a partir de la hora oficial de inicio del examen de la materia segundo el calendario oficial.

La evaluación global consta de las siguientes pruebas:

Prueba 1. Examen de la materia (40%)

Prueba 2. Trabajo de investigación 1 a acordar con el docente responsable (10%). Entrega a través de Moovi con límite en la fecha del examen.

Prueba 3. Trabajo de investigación 2 a acordar con el docente responsable (10%). Entrega a través de Moovi con límite en la fecha del examen.

Prueba 4. Desarrollo, grabación y edición de los contenidos audiovisuales requeridos dentro del marco del Aprendizaje-servicio y presentación de portfolio (40%). Entrega a través de Moovi con límite en la fecha del examen.

La información sobre las pruebas de evaluación, su formato, extensión, rúbrica de evaluación y canales de entrega serán detalladas a través de la plataforma Moovi. Es responsabilidad del alumno o alumna estar atento a la información subida y recopilar la información específica y complementaria que sea precisa para superar la materia.

Fuentes de información

Bibliografía Básica

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

Domenach, Jean Marie, **La Propaganda Política**, Buenos Aires, 1963

Ellul, Jacques, **Historia de la propaganda**, Monte Ávila, 1970

Huici Módenes, Adrián, **Teoría e historia de la propaganda**, Síntesis, 2017

Pizarroso Quintero, Alejandro, **Historia de la propaganda**, EUDEMA, 1992

Urbani, Shaydanay, **Guía básica de First Draft sobre cómo verificar información encontrada en línea**, First Draft, 2020

Wardle, Claire, **Guía básica de First Draft para comprender el desorden informativo**, First Draft, 2020

Bibliografía Complementaria

Recomendaciones

DATOS IDENTIFICATIVOS**Guion, producción y realización de informativos**

Asignatura	Guion, producción y realización de informativos			
Código	P04G071V01402			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	12	OB	4	1c
Lengua	Castellano			
Impartición	Gallego			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Soutelo Soliño, Carlos Manuel			
Profesorado	Frade Fraga, Sergio Miragaya López, Laura María Soutelo Soliño, Carlos Manuel			
Correo-e	carlossoutelo@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Técnicas y procesos de elaboración de un guión para formatos informativos de tv. Técnicas, expresión y lenguaje audiovisual aplicado la producción y realización de informativos en tv. Técnica y diseño de la iluminación y producción sonora para informativos en tv.			

Resultados de Formación y Aprendizaje

Código				
B3	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	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	Trabajar en equipo y comunicar las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio.			
C13	Conocer la historia y evolución del lenguaje y géneros audiovisuales a través de sus propuestas estéticas e industriales.			
C19	Gestionar con eficacia la comunicación en las redes sociales.			
C21	Conocer y aplicar las técnicas y procesos de producción y realización audiovisual en los formatos y soportes contemporáneos.			
C23	Analizar e implementar estrategias de marketing para el desarrollo, distribución y consumo de productos audiovisuales y multimedia orientados al mercado.			
D2	Comunicar por oral y por escrito en la lengua gallega.			
D3	Sostenibilidad y compromiso ambiental. Uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.			
D4	Adaptarse a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales			

Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Nueva		C19	D2
2 - Planificar y gestionar los recursos humanos, presupuestarios y medios técnicos, en las diversas fases de la producción de un programa informativo.			D2 D4
3 - Aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen en la realización de un programa informativo, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen	B3 B6	C21	D3
4 - Escribir con fluidez, textos, escaletas o guiones para programas informativos.		C23	
5 - Diseñar y concebir la presentación estética y técnica de la puesta en escena a través de las fuentes lumínicas y acústicas naturales o artificiales, atendiendo las características creativas y expresivas	B4	C13	D3
6 - Interpretar y construir el ambiente sonoro de una producción audiovisual para vídeo o TV, atendiendo la intención del texto y de la narración.		C19 C21	
7 - Emplear adecuadamente herramientas tecnológicas, especialmente informáticas, en las diferentes fases del proceso de realización audiovisual.		C19 C21	
8 - Interpretar los cambios empresariales, mostrar capacidad de trabajar en equipo, asumir riesgos y tomar decisiones de autocrítica y conciencia solidaria			D2 D4

Contenidos

Tema	
------	--

BLOQUE 1: EL GUIÓN NOS INFORMATIVOS

- 1.- Las noticias y la televisión. La estructura de una televisión. Los informativos en la parrilla de televisión. La estructura de un equipo de informativos: redacción, realización y producción.
- 2.- La noticia. Concepto, objetividad, veracidad y verdad. Características del lenguaje audiovisual. Géneros (tipos) en un telediario. Formatos de noticias. Desafíos del informador audiovisual. Los enfoques.
- 3.- Formatos de informativos: Flash. Avance. Boletín. Telediario. Especiales informativos. Los informativos temáticos
- 4.- La escaleta. Rutinas de trabajo: agenda, reuniones previas a la escaleta. . Escaleta: valor, estructura y datos esenciales. Criterios de noticiabilidad. Criterios de ordenación de noticias en la escaleta.
- 5.- La gestión de la noticia. Las fuentes. Documentación, valoración y comprobación. Trabajo de campo-recogida de información. Gestiones de producción y realización. Gestión de imágenes: grabación, archivo, grafismo y compra.
- 6.- La elaboración de la noticia. Características de la redacción de la noticia televisiva. Imagen, texto y son. La dramaturgia audiovisual. Estructura de la noticia: entradilla, texto y insertos o [totales]. Montaje-emisión-tiempo.
- 7.- Cualidades del informador audiovisual. La locución. La presentación. La apariencia. Lenguaje corporal, medio y contexto.
- 8.- Información en vivo: Documentación y planificación. La información en directo. Stand Up y funciones. El espacio. La presencia del informador. Criterios de directo. El reportaje en directo. Las retransmisiones.
- 9.- Géneros informativos dialogados: La entrevista como género. El debate. La tertulia.
- 10.- Géneros informativos relatados. La crónica. El reportaje noticioso. El docu- show, Docu-Reality. El gran reportaje o [documentaxe].
- 11.- TV y nuevos medios: la televisión por internet. La Tv por móvil y dispositivos personales (La información en la e-televisión.

BLOQUE 2: LA ILUMINACIÓN EN INFORMATIVOS

- 1.- Conceptos y Técnicas de Iluminación.
 - 2.- Calidad y tipos de luces. Temperatura de color.
 - 3.- Esquemas básicos de iluminación. Triángulo básico.
 - 4.- La iluminación en plató. Informativos. Entrevistas. Debates.
 - 5.- Iluminación para ENG. Grabación con luz de exteriores. Graabción de noche. Grabación con luz interior.
-

BLOQUE 3: EL SONIDO EN INFORMATIVOS

1.- Conceptos básicos. Características de la señal sonora. Sonido digital, sonido analógico: frecuencia de muestreo y profundidad de palabra. Medidores digitales de la señal y medidores analógicos. Cables y conectores. Señales balanceadas y no balanceadas Concepto de fase eléctrica.

2.- Equipamento para la producción sonora. Micrófonos: características, micrófonos de plató; micrófonos de toma en localización. Accesorios. Toma de sonido en localización: micrófonos para una persona y para varias personas. Toma de sonido en eventos públicos. Distribuidores de audio. Mesas de sonido: características, ecualización, compresión, niveles de señal. Concepto de N-1. Mesas analógicas y digitales. Líneas de comunicación: híbridos telefónicos, líneas RDSI y ADSL. El dúplex y la traducción simultánea.

3.- El montaje sonoro. Presets de audio de una estación de montaje. Pistas internacionales y de locución en el montaje de una noticia. La banda internacional en una noticia y en un reportaje.

4.- Indicadores sonoros. La sintonía. Ráfagas y separadores. El empleo de la música en programas informativos.

BLOQUE 4: PRODUCCIÓN Y REALIZACIÓN DE INFORMATIVOS

1.- La producción: conceptos generales. Modalidades de producción. El productor: funciones y capacidades. El equipo de producción: componentes y funciones. Organización de la producción.

2.- La realización: Conceptos generales. Modalidades de Realización. El director y realizador. Funciones y capacidades. El equipo de realización, componentes y funciones. Planificación de la realización.

3.- Equipos técnicos y humanos. El estudio de televisión: distribución física. La sala de control: imagen, sonido e iluminación. La entrada de señales, el almacenamiento y la recuperación. Funciones básicas de la mesa de realización. Equipo técnico, personal de informativos y personal de producción. Áreas de apoyo en el estudio: decoración, maquillaje y vestuario.

4.- Modalidades de realización. Producción-transmisión. Soporte de producción. Lugar de grabación. Naturaleza de la imagen. Tipos de producción. Estilos de producción. Elaboración de escaletas. Planificación y organización del trabajo: de la localización a la emisión. Realización en estudio: particularidades, funciones del realizador, equipo de realización y otros equipos técnicos; tecnología y métodos operativos específicos. Realización en exteriores: peculiaridades de la grabación y transmisión, equipos humanos y equipamiento técnico específico, tipos de realización en exteriores: ENG, PEL y unidades móviles.

5. Técnicas de realización y producción monocámara. La cámara de vídeo. Componentes y controles. Soportes. Técnicas operativas. Realización y producción de noticias. Realización y producción de reportajes.

6.- Técnicas de realización y producción multicámara. La organización y planificación de la producción. Rutinas y órdenes de trabajo. Estudios de producción. El plató y el control de realización. La entrada de señales, el almacenamiento y la recuperación. Funciones básicas de la mesa de realización. Salas técnicas y auxiliar. Grabación, edición, posproducción y grafismo.

7.- Realización de programas informativos. Informativos diarios (telediarios). Preparación y planificación, escaletas y minutos. Rutinas de trabajo y gestión operativa. Realización de reportajes y programas informativos no diarios. Realización de entrevistas y debates: puesta en escena, planificación, colocación de cámaras y estrategias de realización.

Planificación			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Resolución de problemas	0	60	60
Prácticas de laboratorio	50	0	50
Presentación	30	0	30

Aprendizaje basado en proyectos	0	110	110
Lección magistral	20	0	20
Práctica de laboratorio	0	15	15
Examen de preguntas objetivas	0	15	15

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

Metodologías

	Descripción
Resolución de problemas	El alumno de manera individual y en equipo desarrollará los guiones, la planificación y la producción necesaria para la realización del informativo.
Prácticas de laboratorio	El alumno desarrollará en equipos de trabajo todo el material necesario para la elaboración de un informativo: noticias, colas, reportajes, entrevistas...
Presentación	Los alumnos expondrán en el aula los trabajos realizados para la elaboración del informativo: noticias, reportajes... que serán corregidos atendiendo a cada uno de los bloques que componen la materia.
Aprendizaje basado en proyectos	El alumno en equipos de trabajo y de manera individual planificará y pondrá en funcionamiento su propio informativo atendiendo su escaleta.
Lección magistral	Clases de teoría sobre los conocimientos básicos que debe adquirir el alumno para el desarrollo de guiones y la realización y producción audiovisual de informativos.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Resolución de problemas	En tutorías
Prácticas de laboratorio	Con referencias del profesor

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Resolución de problemas	Evaluación continua individual del alumno en el desarrollo de los trabajos individuales y en equipo.	15	B3	C19	D3
Prácticas de laboratorio	Evaluación de los trabajos prácticos y proyectos que va resolviendo el alumno durante lo curso	35	B3	C13	D2
Práctica de laboratorio	Prueba práctica final a realizar en el mes de enero en la que los alumnos en equipos de dos componentes deberán guionizar, producir, realizar y montar de manera correcta una pieza informativa.	25	B4	C19	D3
Examen de preguntas objetivas	Examen final de los contenidos teóricos incluidos en el programa de la materia	25	B6	C19	D4

Otros comentarios sobre la Evaluación

El alumno puede optar por dos tipos de titulación: evaluación continua y evaluación global

1- Evaluación continua:

La asistencia a las clases teóricas y prácticas es absolutamente obligatoria. Para obtener el aprobado es necesario aprobar la mitad del porcentaje del examen teórico, el examen práctico y las prácticas obligatorias. La copia, el plagio, la reproducción de trabajos creativos de otros autores o la no participación con su equipo en alguna de las prácticas serán motivos de evaluación negativa. Se aplicarán los porcentajes y conceptos anteriores (Resolución de Problemas, Prácticas I, Prácticas II, examen final). La nota final será la nota media de los 3 apartados, según sus porcentajes relativos. Las calificaciones de los aprobados se conservarán para la próxima convocatoria. En segunda oportunidad se aplicará el mismo criterio. Todos los detalles relativos a la evaluación continua, Prácticas I, Prácticas II, examen final con sus correspondientes horarios de entrega, los criterios de corrección, así como las notas, serán publicados en la plataforma MOOVI. Será responsabilidad del estudiante estar al final de esta información, ya que no será proporcionada por ningún otro medio.

2 - Evaluación general:

De acuerdo con lo establecido en la Normativa de evaluación, calificación y calidad docente y del proceso de aprendizaje del alumno, el alumno que no opte por la modalidad de evaluación continua tendrá derecho a una prueba global en las fechas que determine la Facultad. Será una prueba única que permitirá a los alumnos calificar entre 0 y 10, al igual que en la evaluación continua. Esta posibilidad deberá ser solicitada expresamente por el alumno, con antelación y siguiendo los procedimientos que determine el Decanato de la Facultad, y dará lugar a la anulación automática de todas las calificaciones obtenidas por la modalidad de evaluación continua. Este procedimiento se puede consultar en la plataforma MOOVI. No se admitirán solicitudes fuera del plazo establecido y, una vez reconocido el derecho, no se podrá renunciar a él. Las pruebas se realizarán en la fecha y hora oficialmente establecida por la Facultad. Por norma general, la duración de esta prueba oficial es de dos horas. Para la evaluación general, cada estudiante necesitará 3 horas adicionales (5 desde el inicio de la prueba) para completarla. Constará de lo siguiente:

- **1º - Examen teórico práctico (30% de la nota).** Examen de cuestiones prácticas y de desarrollo en el que se plantearán cuestiones relacionadas con el contenido tratado en la lección del máster y estarán disponibles para los alumnos en la plataforma Moovi
- **2º - Entrega de Trabajos/Piezas (30% de la nota).** Similar a la propuesta en evaluación continua. El día de la prueba final de evaluación, el alumno entregará todas las piezas difundidas y todos los trabajos que los alumnos que realicen el modelo de evaluación continua deban guionizar, producir, realizar, editar y postproducir a lo largo del curso para su posterior utilización en el diferentes informativos que se realizan a lo largo del curso.
- **3º - Prueba Práctica (40% de la nota).** Realización de una prueba práctica para la elaboración de uno o varios reportajes. Esta prueba práctica podrá consistir en la resolución de un caso práctico. Esta prueba se realizará después del examen teórico y tendrá una duración máxima de 3 horas.

La nota final será la nota media de las 3 partes, según sus correspondientes porcentajes.

En segunda oportunidad se aplicará el mismo criterio.

Todos los detalles de la estructura del examen, especificaciones de trabajos y prácticas, cronograma de entrega, criterios de calificación así como las calificaciones se publicarán en la plataforma MOOVI. Será responsabilidad del estudiante estar al tanto de esta información, ya que no será proporcionada por ningún otro medio. Cualquier aspecto no previsto en esta guía se resolverá en base a la citada Normativa de evaluación, calificación y calidad de la enseñanza y del proceso de aprendizaje de los alumnos:

<https://secretaria.uvigo.gal/uv/web/normativa/public/show/565>

Fuentes de información

Bibliografía Básica

CASTILLO, J.M., **Televisión y lenguaje audiovisual**, IORTV,

MILLERSON, Gerald, Realización y Producción en Televisión,, **Realización y Producción en Televisión**, IORTV, 2001

SAINZ, Miguel, Manual Básico de Producción en Televisión,, **Manual Básico de Producción en Televisión**, IORTV, 1995

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

Bibliografía Complementaria

BARROSO, Jaime., **Realización de los géneros televisivos.**, Síntesis, 1995

SIMPSON, Robert S., **Control de la iluminación: tecnología y aplicaciones**, Andoain, Escuela de Cine y Vídeo, 2004

ZABALETA URKIOLA, Iñaki,, **Tecnología de la información audiovisual: sistemas y servicios de la radio y televisión digital y analógica por cable, satélite y terrestre**, Bosch, 2003

Javier Mayoral e outros, **Redacción periodística en televisión**, Síntesis, 2008

Recomendaciones

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Desarrollo de proyectos web				
Asignatura	Desarrollo de proyectos web			
Código	P04G071V01403			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	4	1c
Lengua	#EnglishFriendly			
Impartición	Castellano Gallego			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Martínez Rolán, Luís Xabier			
Profesorado	Martínez Rolán, Luís Xabier			
Correo-e	xabier.rolan@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Una introducción a la programación multimedia e interactiva de aplicaciones web que incluyan texto, imagen, animación, sonido y video.			

Resultados de Formación y Aprendizaje	
Código	
B3	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	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.
C23	Analizar e implementar estrategias de marketing para el desarrollo, distribución y consumo de productos audiovisuales y multimedia orientados al mercado.
D2	Comunicar por oral y por escrito en la lengua gallega.
D3	Sostenibilidad y compromiso ambiental. Uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.
D4	Adaptarse a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales

Resultados previstos en la materia		
Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Conocer los lenguajes básicos de generación y programación de documentos web.	B3	C23
Conocer y organizar los diferentes formatos de texto, imagen, animación, sonido y video que forman parte de un documento web interactivo.	B3	
Analizar las necesidades de un proyecto multimedia y destreza para optimizar recursos e implementar soluciones técnicas a los diferentes requisitos del proyecto.		C23
Aplicar técnicas modernas de diseño, adaptadas a la generación de documentos web y sistemas de gestión de contenidos (CMS).	B3	
Aplicar las técnicas y procesos de producción de proyectos web, en todas sus fases, desde el punto de vista de la organización y gestión de los recursos técnicos, humanos y presupuestarios necesarios.	B4	D2
Habilidad para investigar, redactar y presentar informes y trabajos relacionados con la comunicación en red.		D3 D4

Contenidos	
Tema	
Introducción a los conceptos fundamentales de una Obra Audiovisual Multimedia y la Web.	Evolución tecnológica y social de la web, de los precedentes y de su estado actual
Análisis y diseño de proyectos web.	Consultoría y auditoría web. Arquitectura cliente-servidor. Enfoques y perspectiva de género en el desarrollo de proyectos web.
Lenguajes de desarrollo de proyectos web.	Lenguajes orientados a servidor: php Lenguajes orientados a cliente: html, css, javascript Uso de inteligencia artificial en el diseño web
Métodos para la definición, desarrollo y evaluación de proyectos web.	Diseño de la información Diseño de navegación Diseño web Usabilidad

Sistemas de Gestión de Contenidos (CMS) para el desarrollo de proyectos web. Las diferentes opciones existentes en la actualidad.

Creación de contenidos con CMS
 Inserción de funcionalidades con CMS
 Maquetación y apariencia gráfica con CMS

Posicionamiento SEO y Analítica Web

SEO y SEM
 La analítica de datos
 Toma de decisiones estratégicas en proyectos web

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	22.5	0	22.5
Trabajo tutelado	3	80	83
Estudio de casos	4.5	4	8.5
Resolución de problemas	14	15	29
Examen de preguntas objetivas	1	1	2
Simulación o Role Playing	5	0	5

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

Metodologías

	Descripción
Lección magistral	Exposición en clase de los contenidos teórico-prácticos de la materia, junto a los correspondientes ejemplos y debate sobre sus propiedades y características
Trabajo tutelado	Se propondrán, a lo largo del curso, uno o varios trabajos de índole práctica vinculados con la creación de una página web interactiva
Estudio de casos	Análisis y discusión de páginas web: de su estructura, estética y contenidos
Resolución de problemas	Propuesta y resolución de actividades prácticas a lo largo del curso, que consistirán en breves ejercicios de producción y programación multimedia e interactiva

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Trabajo tutelado	Asistencia al alumno en horas de tutoría, presencial o virtual

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Trabajo tutelado	Proyectos WEB individual con un pliego de condiciones que cumplir	20	B3 C23 D2 B4 D3 D4
Resolución de problemas	El alumno, para demostrar su comprensión de los conceptos teóricos explicados realizará diferentes trabajos de análisis y elaboración de proyectos web.	20	
Examen de preguntas objetivas	Prueba teórica sobre los contenidos de la materia	20	C23
Simulación o Role Playing	Ejercicio de simulación real. El alumnado se distribuye en grupos, se le ofrece un briefing y deben elaborar en 5h una web completamente funcional	40	B3 D2 B4 D3 D4

Otros comentarios sobre la Evaluación

Otros comentarios sobre la Evaluación

1.- Consideraciones sobre la evaluación continua.

El/la estudiante cursa evaluación continua por defecto.

Para superar la materia es necesario obtener un mínimo del 50% de la puntuación de cada una de las metodologías/pruebas indicadas. En caso de no obtener la puntuación mínima, el alumno/a no superará la materia, y figurará como suspendido en esa convocatoria con la nota menos lesiva para su expediente.

No se hace media de ningún apartado si no se obtiene la puntuación mínima (50% del total de cada metodología).

Excepcionalmente, en el caso del examen de preguntas objetivas, es necesario que el alumnado obtenga una puntuación mínima del 40% para poder hacer media con el resto de metodologías, que sí deberán ser superadas con el 50% de la nota mínima.

La asistencia es obligatoria, tanto a la teoría como a las clases prácticas. Los estudiantes deben asistir con regularidad a la materia (mínimo un 80% de las clases), en caso de no superar esa cifra, perderán el derecho a ser evaluados en la primera convocatoria.

En la segunda convocatoria y sucesivas, la prueba de resolución de problemas tendrá un peso del 40% y no se evaluará el trabajo tutorizado.

2.- Breve descripción de la segunda oportunidad:

El estudiante que curse evaluación continua deberá superar en segunda convocatoria todas aquellas metodologías o pruebas que no haya superado con el 50% de la puntuación mínima en la primera convocatoria.

El estudiante que curse evaluación global deberá someterse en la segunda convocatoria a las mismas condiciones descritas en la evaluación global. Es decir, tendrá el mismo sistema de evaluación descrito en el punto 3 de estas instrucciones.

Con el fin de coordinar la segunda oportunidad, el alumnado que deba someterse a esta evaluación deberá contactar con el docente responsable de la asignatura, quien establecerá las pruebas pertinentes ya sea en Moovi o de forma física durante la fecha establecida y aprobada en Junta de Facultad.

Las condiciones de segunda oportunidad descritas aquí se aplican para el resto de convocatorias sucesivas.

3.- Breve descripción de la evaluación global:

El estudiante que así lo desee y solicite formalmente de acuerdo con el plazo y mecanismos establecidos por el decanato tendrá derecho a la evaluación global. Para tal efecto, conviene revisar la información facilitada por el centro.

La prueba de evaluación global se llevará a cabo en la fecha establecida por el centro y aprobada en Junta de Facultad, y evaluará de forma sistemática todas las metodologías y pruebas establecidas en la guía docente, y tendrá una duración total de 5 horas.

El estudiante que realice la evaluación global realizará el mismo examen de preguntas objetivas que los estudiantes que cursan evaluación continua. La nota global del examen teórico tendrá el mismo peso proporcional. Es necesario obtener el 50% de la puntuación alcanzada para poder hacer media con la prueba práctica. La duración del examen teórico es de 1 hora.

La prueba tiene carácter eliminatorio. Si no se supera el 50% de la puntuación mínima, no se podrá realizar la siguiente parte de la evaluación.

Tras la realización del examen dará inicio a las pruebas que evaluarán la parte práctica.

Dicha parte de la evaluación se llevará a cabo presencialmente en la facultad en el espacio habilitado para tal fin, y contará con las siguientes partes:

Un supuesto práctico que evalúe la metodología de resolución de problemas, con una calificación del 40%, con una duración de 1 hora, de carácter eliminatorio. Es necesario obtener una puntuación mínima del 50% para poder superar esta parte de la prueba y realizar la siguiente parte.

Tras un receso de 15 minutos, continuará la prueba práctica con un ejercicio de simulación o Role Playing de 3 horas de duración en el que el estudiante deberá crear una página web perfectamente funcional a partir de un briefing dado por el docente.

Para la realización de la parte práctica no es posible utilizar los equipos personales del alumnado ni consultar la documentación de la materia en Moovi. Cualquier violación de estas condiciones anulará la prueba a realizar.

4.- Otras consideraciones:

Para todo lo no contemplado y/o detallado en esta guía, se tomarán como referencia las indicaciones del REGULAMENTO SOBRE A VALIACIÓN, A CUALIFICACIÓN E A CALIDADE DA DOCENCIA E DO PROCESO DE APRENDIZADO DO ESTUDANTE (Aprobado en el claustro del 18 de abril de 2023).

La guía docente presenta el planteamiento general de la asignatura. Por motivos de extensión y ante la imposibilidad de subir documentación complementaria en la plataforma Docnet, los detalles más concretos se gestionarán a través de la plataforma Moovi.

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Aubry, Christophe, **HTML5 y CSS3 para sitios con diseño web responsive**, Eni Ediciones, 2014

Castells, Manuel, **La Transición en la sociedad en red**, Ariel, 2007

MacDonald, Matthew, **Creación y diseño web**, Anaya Multimedia, 2016

Matarazzo, Denis, **Aprenda los lenguajes HTML5, CSS3 y JavaScript para crear su primer sitio web**, Eni Ediciones, 2015

Aubry, Christophe y Van Lancker, Luc, **HTML5 y CSS3 - Domine los estándares de la creación de sitios Web**, 3ª, ENI, 2017

Rull, Luís; Valdivia, Rocío, **WORDPRESS PARA DUMMIES**, CEAC, 2012

Martínez Rolán, Xabier, **Diseño de páginas web. WordPress para todos los públicos**, Editorial UOC, 2019

Bibliografía Complementaria

Beati, Hernan, **El gran libro del PHP: Creación de páginas web dinámicas**, Marcombo, S.A, 2012

Caumont, Stéphanie □ Kandjian, Francis □ Talazac, Fabrice, **Google AdWords: la guía completa**, Eni Ediciones, 2014

Chardonneau, Ronan y Prat, Marie, **Posicionamiento y análisis del tráfico de su sitio web con Google Analytics (2ª edición) (Pack dos libros)**, Eni Ediciones, 2014

Elósegui Figueroa, Tristán y Muñoz Vera, Gemma, **Marketing Analytics**, Anaya Multimedia, 2015

Eric Schmidt, Jared Cohen, **El futuro digital**, Anaya Multimedia, 2014

Guérin, Brice-Arnaud, **Gestión de proyectos informáticos - Desarrollo, análisis y control**, 2ª, Eni Ediciones, 2015

Heurtel, Olivier, **PHP y MySQL - Domine el desarrollo de un sitio web dinámico e interactivo**, 2ª, Eni Ediciones, 2014

Heurtel, Olivier, **PHP 5.6 - Desarrollar un sitio web dinámico e interactivo**, Eni Ediciones, 2015

Kaushik, Avinash, **Analítica WEB 2.0: El arte de analizar resultados y la ciencia de Centrarse en el cliente**, Ediciones Gestión 2000, 2011

Lancker, Luc Van, **jQuery El framework JavaScript de la Web 2.0 (2a edición)**, Eni Ediciones, 2014

Lassoff, Mark, **JAVASCRIPT: Técnicas esenciales**, Anaya Multimedia, 2013

Maciá Domené, Fernando; Gosende Grela, Javier, **Posicionamiento en buscadores**, Anaya Multimedia, 2012

McFarland, David Sawyer, **JavaScript y jQuery**, Anaya Multimedia, 2012

Muñoz Vera, Gemma; Elósegui Figueroa, Tristán, **El arte de medir: Manual de analítica Web**, Profit Editorial, S.L,

Nielsen, Jacob y Pernice, Kara, **Técnicas de Eyetracking para usabilidad WEB**, Anaya Multimedia, 2010

Pisani, Francis y Piotet, Dominique, **La alquimia de las multitudes. Cómo la web está cambiando el mundo**, Paidós, 2008

Prat, Marie, **SEO - Posicionamiento de su sitio web en Google y otros buscadores**, Eni Ediciones, 2014

Vigouroux, Christian, **Aprender a desarrollar con JavaScript**, Eni Ediciones, 2015

Prat, Marie, **Posicionamiento web - Estrategias de SEO - Google y otros buscadores**, 4ª, ENI Ediciones, 2016

Aubry, Christophe y Van Lancker, Luc, **jQuery - El framework JavaScript para sitios dinámicos e interactivos**, 3ª, Eni, 2017

CHARDONNEAU, Ronan COUTANT, Maxime y SOULIER, Pierre, **Google Analytics**, 3ª, ENI, 2017

Gauchat, Juan Diego, **EL GRAN LIBRO DE HTML5, CSS3 Y JAVASCRIPT**, 3ª, Marcombo,

Arce Anguiano, Francisco Javier, **DESARROLLO WEB CON HTML5**, 1ª, Marcombo,

Torres Remon, Manuel Ángel, **DISEÑO WEB CON HTML5 Y CSS3**, 1ª, Marcombo,

Lasa Gómez, Carmen; Álvarez García, Alonso y Heras del Dedo, Rafael de las, **Metodos ágiles: scrum, kanban, lean**, Anaya Multimedia, 2017

Williams, Robin, **Diseño gráfico. Principios y tipografía**, Anaya Multimedia, 2015

Pérez de Silva, J., **La nueva producción audiovisual en la era de Internet: la tercera revolución industrial**, Gedisa, 2000

Maitane Valdecantos Flores, **Legalidad de los negocios digitales**, Anaya Multimedia,

Antonio Fagundo, Rubén Bastón, Valentín Hernández, **Ecommerce. Cómo montar una tienda online... ¡y que venda!**, Anaya Multimedia,

Iñaki Gorostiza Esquerdeiro, Asier Barainca Fontao, **Data Analytics. Mide y Vencerás**, Anaya Multimedia,

Recomendaciones

DATOS IDENTIFICATIVOS**Análisis y crítica audiovisual**

Asignatura	Análisis y crítica audiovisual			
Código	P04G071V01404			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	4	1c
Lengua Impartición	#EnglishFriendly Castellano Gallego			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Ramahí García, Diana			
Profesorado	Ramahí García, Diana			
Correo-e	dianaramahi@gmail.com			
Web				
Descripción general	(*)A materia oriéntase a ofrecer un achegamento teórico e pragmático á crítica audiovisual como disciplina, no sentido amplo do termo, tal e como se emprega noutras artes consolidadas, dende o seu xurdimento ata a actualidade.			

Resultados de Formación y Aprendizaje

Código	
B1	Conocer las características esenciales de la comunicación, sus elementos y sus resultados.
B3	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	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.
B5	Conocer los valores constitucionales, principios éticos y normas deontológicas aplicables a la comunicación audiovisual, en especial las relativas a la igualdad de hombres y mujeres, a la no discriminación de personas con discapacidad y al uso no sexista de la imagen femenina en los medios de comunicación de masas.
B7	Asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicar soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos
C13	Conocer la historia y evolución del lenguaje y géneros audiovisuales a través de sus propuestas estéticas e industriales.
C14	Conocer y aplicar los recursos, métodos y procedimientos empleados en la construcción y análisis de los relatos audiovisuales
D2	Comunicar por oral y por escrito en la lengua gallega.

Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Identificar las principales corrientes y escuelas de crítica cinematográfica y televisiva.	B1	C13	
Describir la evolución histórica de los medios audiovisuales, teniendo presente las condiciones sociopolíticas y culturales de la época en que surgen.	B3	C13 C14	
Describir y analizar la obra audiovisual, sobre todo, en el nivel de su estructura narrativa.	B4		
Analizar y describir (temática, formal, estética y narrativamente) los relatos audiovisuales según los parámetros y métodos de análisis.	B3 B7	C13 C14	D2
Interpretar y debatir críticamente los contenidos de las obras audiovisuales.	B3 B7	C13	D2
Respetar, a la hora de realizar la crítica, los distintos géneros narrativos y su uso en producciones audiovisuales de otras culturas y con otros valores sociales.	B5		
Mostrar sensibilidad por la conservación del patrimonio audiovisual generado a través de los tiempos	B5		

Contenidos

Tema	
1. Fundamentos	1.1. La lectura de las imágenes 1.2. Las vías de aproximación al texto fílmico
2. Concepto y función	2.1. El sentido crítico 2.2. El arte como crítica 2.3. La crítica como arte 2.4. El ejercicio crítico

3. Historias	3.1. El tránsito del clasicismo a la modernidad 3.2. La institucionalización del conocimiento cinematográfico 3.3. Mutaciones del cine contemporáneo
4. Teorías	4.1. El realismo 4.2. La autoría y la puesta en escena 4.3. La teorización 4.4. La politización 4.5. La recapitulación 4.6. El debate crítico contemporáneo
5. Formas	5.1. La palabra 5.2. La imagen, el sonido

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	20	40	60
Estudio de casos	20	40	60
Trabajo tutelado	6	15	21
Examen de preguntas objetivas	2	5	7
Observación sistemática	2	0	2

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

Metodologías

	Descripción
Lección magistral	Exposición por parte del docente de los contenidos sobre la materia objeto de estudio, de las directrices de los trabajos o ejercicios a desarrollar.
Estudio de casos	Análisis de elementos con la finalidad de conocerlos, interpretarlos, reflexionar o completar conocimientos, que en este caso se concreta, como veremos, en la visualización y reflexión sobre obras audiovisuales.
Trabajo tutelado	El alumnado debe realizar críticas en formato escrito sobre las obras indicadas y según las pautas definidas por la docente.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Lección magistral	El alumnado puede recibir asesoramiento sobre el contenido de la materia o el desarrollo de las actividades en horario de clase y tutorías.
Estudio de casos	El alumnado puede recibir asesoramiento sobre el contenido de la materia o el desarrollo de las actividades en horario de clase y tutorías.
Trabajo tutelado	El alumnado puede recibir asesoramiento sobre el contenido de la materia o el desarrollo de las actividades en horario de clase y tutorías.

Pruebas	Descripción
Examen de preguntas objetivas	El alumnado puede recibir asesoramiento sobre el contenido de la materia o el desarrollo de las actividades en horario de clase y tutorías.

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Trabajo tutelado	El alumnado debe realizar críticas en formato escrito sobre las obras indicadas y según las pautas definidas por la docente.	40	B1 B3 B4 B5 B7	C13 C14	D2
Examen de preguntas objetivas	Prueba de examen oral o escrita.	40	B1	C13 C14	D2
Observación sistemática	Evaluación de la presencia del alumnado en el aula y participación activa en las sesiones	20	B1 B3 B4 B5 B7		D2

Otros comentarios sobre la Evaluación

Evaluación continua

Evaluación basada en la participación activa del alumno y en la entrega de los trabajos requeridos a lo largo del curso.

Evaluación global del proceso de aprendizaje y adquisición de competencias y conocimientos a través de pruebas presenciales en las fechas oficiales aprobadas por el centro

Será preciso obtener al menos un 50% de la puntuación total de todas las partes evaluables para superar la materia.

EVALUACIÓN GLOBAL

El alumnado deberá informar al docente de su renuncia expresa al sistema de evaluación continua en el plazo establecido por el centro para tal fin, adjuntando cubierto y firmado el documento habilitado para tal fin.

La prueba de evaluación global se realizará en la fecha y horarios previstos por el centro en el calendario de exámenes oficial. El estudiante deberá superar todas y cada una de las pruebas de evaluación previstas que se detallan a continuación obteniendo una cualificación mínima del 50% en cada una de ellas. Dada la extensión de las pruebas el alumnado que se acoja la evaluación global deberá disponer de 4 horas para la realización de las mismas a partir de la hora oficial de inicio del examen de la materia según el calendario oficial.

Breve descripción de las pruebas

Prueba 1. Examen de preguntas objetivas. La prueba tiene un valor del 40% sobre el total de la nota siendo preciso obtener una cualificación mínima del 50% de la misma para aprobar esta parte.

Prueba 2. Trabajo I. Realización de las críticas audiovisuales a realizar en la evaluación continua siguiendo las pautas definidas por el docente. El conjunto de los trabajos tiene un valor del 20% sobre el total de la cualificación. Debe obtenerse una cualificación mínima del 50% en cada uno de los trabajos para superar esta parte. Los trabajos serán entregados en la fecha y horario del examen. El detalle de los contenidos de los trabajos, metodologías y criterios de evaluación serán facilitados a los estudiantes de evaluación global una vez finalizado el plazo de renuncia expresa a la evaluación continua.

Prueba 3. Trabajo II. Realización de las críticas audiovisuales de las obras proyectadas en las sesiones siguiendo las pautas definidas por el docente. Tiene un valor del 40% sobre el total de la cualificación. Debe obtenerse una cualificación mínima del 50% para superar esta parte. Será entregado en la fecha y horario del examen. El detalle de los contenidos, metodologías y criterios de evaluación serán facilitados a los estudiantes de evaluación global una vez finalizado el plazo de renuncia expresa a la evaluación continua.

Resumen de las pruebas y porcentaje de valoración global del conjunto de tareas:

Prueba 1. Examen de preguntas objetivas. Prueba de examen. Valoración del 40% sobre el total de la nota.

Prueba 2. Trabajo I. Valoración del 20% sobre el total de la nota.

Prueba 3. Trabajo II. Valoración del 40% sobre el total de la nota.

Los estudiantes deberán obtener una cualificación mínima del 50% en todas las pruebas para superar la materia.

La información sobre las pruebas de evaluación, su formato, extensión, rúbrica de evaluación y canales de entrega serán detalladas a través de la plataforma Moovi. Es responsabilidad del alumno o alumna estar atento a la información subida y recopilar la información específica y complementaria que sea precisa para superar la materia.

SEGUNDA OPORTUNIDAD

El sistema de evaluación es el mismo en todas las convocatorias.

Fuentes de información

Bibliografía Básica

ANDREW, J. D., **Las principales teorías cinematográficas**, Rialp, 1992

- AUMONT, J., **Estética del cine**, Paidós, 1996
-
- AUMONT, J., **Las Teorías de los cineastas**, Paidós, 2004
-
- BORDWELL, D., **El significado del filme. Inferencia y retórica en la interpretación cinematográfica**, Paidós, 1995
-
- CASAS, Q., **Análisis y crítica audiovisual**, UOC, 2006
-
- ECO, U., **Interpretación y sobreinterpretación**, Cambridge University Press, 1997
-
- ECO, U., **Los límites de la interpretación**, Lumen, 1998
-
- ECO, U., **Lector in fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo**, Lumen, 1999
-
- FRODON, J.-M., **La critique de cinéma**, Cahiers du cinéma, 2008
-
- STAM, R., **Teorías del cine. Una introducción**, Paidós, 2001
-
- ZUNZUNEGUI, S., **Paisajes de la forma**, Cátedra, 1994
-
- Bibliografía Complementaria**
-
- AGEE, J., **Escritos sobre cine**, Paidós, 2001
-
- BAZIN, A., **¿Qué es el cine?**, Rialp, 1990
-
- BAZIN, A., (et. al), **La política de los autores. Entrevistas**, Paidós, 2003
-
- COMOLLI, J.-L., **Ver y poder. La inocencia perdida: cine, televisión, ficción, documental**, Aurelia Rivera, 2007
-
- DANEY, S., **Cine, arte del presente**, Santiago Arcos, 2004
-
- DE BAECQUE, A. & LUCANTONIO, G. (comp.), **La política de los autores. Manifiestos de una generación de cinéfilos**, Paidós, 2003
-
- DE BAECQUE, A. & TESSON, C. (comp.), **Una cinefilia a contracorriente. La Nouvelle Vague y el gusto por el cine americano**, Paidós, 2004
-
- DE BAECQUE, A. (comp.), **Teoría y crítica del cine. Avatares de una cinefilia**, Paidós, 2005
-
- DE BAECQUE, A. (comp.), **Nuevos cines, nueva crítica. El cine en la era de la globalización**, Paidós, 2006
-
- FARBER, M., **Escritos fundamentales**, Monte Hermoso ediciones, 2021
-
- ROSENBAUM, J. & MARTIN, A., **Mutaciones del Cine Contemporáneo**, Errata Naturae, 2011
-
- YÁÑEZ, M. (comp.), **La Mirada Americana. 50 Años de Film Comment**, T&B Editores, 2012
-

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Comunicación: Teoría y técnica de la imagen/P04G071V01103

Narrativa audiovisual/P04G071V01207

Cine de no ficción/P04G071V01301

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

Asignatura	Guion, producción y realización de programas de entretenimiento			
Código	P04G071V01405			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	4	1c
Lengua	Gallego			
Impartición				
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Fernández Pérez, Rosa Maríana			
Profesorado	Fernández Pérez, Rosa Maríana			
Correo-e	rofernandez@uvigo.es			
Web				
Descripción general	(*)Guión,producción e realización para programas de entretemento. Abarcará unha visión global da construción dos textos de guións para os diferentes xéneros audiovisuais (Reality,Talk Show, Game, Magazine, Humor) Coas áreas de produción e realización. Desenvolvemento e a creación de formatos orixinais, híbridos e adaptados co seus procesos de desenvolvemento naturais de contrución a nivel profesional.			

Resultados de Formación y Aprendizaje

Código	
B3	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	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	Trabajar en equipo y comunicar las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio.
C13	Conocer la historia y evolución del lenguaje y géneros audiovisuales a través de sus propuestas estéticas e industriales.
C21	Conocer y aplicar las técnicas y procesos de producción y realización audiovisual en los formatos y soportes contemporáneos.
C23	Analizar e implementar estrategias de marketing para el desarrollo, distribución y consumo de productos audiovisuales y multimedia orientados al mercado.
D1	Comprender el significado y aplicación de la perspectiva de género en los distintos ámbitos de conocimiento y en la práctica profesional con el objetivo de alcanzar una sociedad más justa e igualitaria.
D2	Comunicar por oral y por escrito en la legua gallega.

Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Nueva	B3	C13	D1
	B4	C21	D2
	B6	C23	

Contenidos

Tema	
(*)1. O entretemento en televisión	(*)1a. Introducción e situación xeral do entretememento en TV
(*)2. Formatos de xénero	(*)2a. Reality 2b. Talk Show 2c. Game 2d. Magazin 2e. Humor
(*)3. Adquisición y creación de programas de entretenimiento	(*)3a.Introducción 3b. Formato, xénero e programa 3c. Adquisición de formatos. Adaptación. Compravenda. Opción. Biblia de produción. Asesoría de produción 3d. Desenvolvemento e creación de formatos orixinais. Elementos esenciais. Proceso. Formato escrito.

(*)4. Los géneros televisivos y la escritura televisiva. La relación del guión con otros departamentos (producción y realización)	(*)4a. O preguición, guión e escaletas dos programas de entretenemento. 4b. Equipo de redacción e guionistas 4c. Construción de guións.
(*)5. Sistemas de producción para programas de entretenimiento	(*)5a. Deseño 5b. Fases 5c. Recursos
(*)6.El entretenimiento audiovisual en escenario multiplataforma	(*)6a. Grupos e estruturas multiplataforma 6b. Multiplataforma para el mercado de entretenemento
(*)7. Diseño de programas de entretenimiento	(*)7a. Canles de entretenemento 7b. A fragmentación do consumo e audiencias
(*)8. Guión, producción e realización dun docu-reality (laboratorio práctico)	(*)8a. 8.a Práctica 1. Magazine falso directo Deseño do Programa. Contidos. Pre-escaleta. - Guión. Orzamento. Organización recursos. - Planificación - Localizacións - Grabación plató/edición y master - Biblia de Formato 8b. Práctica 2 -Reality Deseño do Programa. Contidos. Pre-escaleta. - Guión. Orzamento. Organización recursos. - Planificación - Localizacións - Grabación plató/edición y master - Biblia de Formato

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Prácticas de laboratorio	17	20	37
Salidas de estudio	10	20	30
Lección magistral	15	5	20
Trabajo tutelado	30	0	30
Simulación	0	33	33

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

Metodologías

	Descripción
Prácticas de laboratorio	(*)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.
Salidas de estudio	(*) Analizarase a progresión reflectida no resultado dos contidos e baseada na documentación que planifica as saídas.
Lección magistral	(*)Exposición por parte do profesor dos contidos da materia obxecto de estudo, bases teóricas e/ou liñamentos dun traballo, exercicio que ha de desenvolver o el alumnado.
Trabajo tutelado	(*)Preparacións de escritas de guións, escaletas, plans de traballo, deseños de produción, etc.
	Atención personalizada
Simulación	(*)O alumnado realiza actividades nas que reproduce ou presenta formatos de entretemento,destacando os aspectos máis importantes da súa execución e planificación, seguindo modelos televisivos, ou de nova creación.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Prácticas de laboratorio	
Trabajo tutelado	

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Prácticas de laboratorio	(*)Se realizan no estudo 1 multicámara, con control de realización, son e iluminación.	30	B3 B4	C13 C21	D2

Salidas de estudio	(*)Analizarase a progresión reflectida no resultado dos contidos e baseada na documentación que planifica as saídas.	10	B3	C21	D1 D2
Trabajo tutelado	(*)Guiarase ó alumnado na elaboración dos traballos en grupo, facendo un seguimento das achegas de documentación e proxectos. Preparacións de escritas de guións, escaletas, plans de traballo, deseños de produción, etc.	20	B4 B6	C23	D2
Simulación	(*)Gravación de 2 programas e produto resultante.	40	B3 B4 B6	C13 C21 C23	

Otros comentarios sobre la Evaluación

Avaliación Continua

- Saída de estudos: 10%
- Presentación do resultado do traballo tutelado 20%
- Práctica laboratorio 30%
- Gravación 2 programas e produto resultante 40%

A perda da avaliación continúa

- Terase en conta as partes aprobadas da avaliación continua e o alumnado realizará a proba final das partes non superadas.

Avaliación Global

A duración da proba será de 5 horas por avaliado/a.

- Traballo práctico:
 - . Poderase pedir calquera das prácticas de laboratorio 20%
 - . Presentar una reseña dun libro da Bibliografía. 10%
- Examen teórico con desenvolvemento de tema/s. 40%
- Actividades prácticas
 - Gravación dun programa. Terá que aportar recursos humanos e técnicos 30%

A materia de **Guión, produción e realización de programas de entretemento** é eminentemente práctica, po lo que a asistencia activa é vital. Xa que a aprendizaxe completase coa a observación da resolución de problemas do resto do alumnado.

O resto de exercicios serán especificados na aula. En principio o alumnado que elixe a avaliación continua e supera todos os ítems, poderá igualmente presentarse ao exame final, se considera a posibilidade de subir nota.

A segunda oportunidade, refírese ao caso da perda de avaliación continua. O alumnado que perda a avaliación continua, poderá presentarse ao exame final. Este efectuarase sobre as partes non superadas. Mántense os criterios aplicados a avaliación continua.

A Avaliación Global, que terá que ser elixida no primeiro mes de clase, e supón a renuncia a Avaliación continua, constará **dun exame individual de 5 horas** de duración (Con periodos de descanso que se decidirán previamente).

Este exame incluírá todos os traballos especificados no apartado anterior.

O estudante deberá superar todas e cada unha das probas da avaliación previstas que se detallan a continuación obtendo unha cualificación mínima de 5 puntos en cada unha delas.

- . Prácticas de laboratorio 20% + Presentación dunha reseña dun libro da Bibliografía. 10% . Terá que ter unha cualificación mínima 5 puntos.
- . Exame teórico 40%. Terá que ter unha cualificación mínima de 5 puntos
- . Actividade práctica: gravación 30%. Terá que ter unha cualificación mínima de 5 puntos.

Unha cualificación inferior en calquera das probas non servirá como media coas outras probas.

En resumen:

Trabajos prácticos. Valoración 20+10. 30% sobre o total da nota

Exame teórico. Valoración 40% sobre o total da nota

Actividades prácticas. Valoración 30% sobre o total da nota

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Saló, Gloria, **¿Que 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, **Barroso García, Jaime**, Editorial Síntesis, 2002

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

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

Medina de la Vera, Moreno Díaz, **La producción en televisión.Contexto, herramientas y proceso**, 9788417387051, Ommpress, 2022

Frances i Domenec, M(Coord), **Contenidos y Formatos de calidad en la nueva Televisión**, 9788488788818, Instituto RTVE, 2011

Recomendaciones

DATOS IDENTIFICATIVOS**Creación audiovisual en nuevos medios**

Asignatura	Creación audiovisual en nuevos medios			
Código	P04G071V01406			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	4	1c
Lengua Impartición	#EnglishFriendly Castellano			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	García Crespo, Oswaldo			
Profesorado	García Crespo, Oswaldo			
Correo-e	oswaldogarcia@uvigo.es			
Web	http://http://oswaldogarcia.webs.uvigo.es/portada/			
Descripción general	El diálogo entre creatividad y tecnología permite reflexionar tanto sobre la relación que queremos establecer con nuestro entorno como sobre las soluciones para integrar espacio físico y otras realidades digitales. Quizá por eso los derivan constantemente a reflexionar sobre nuestra responsabilidad como individuos y sociedad.			
	En este escenario, la materia Creación Audiovisual en Nuevos Medios pretende ser un espacio para integrar la capacidad para generar discursos visuales en tiempo real, automatizar procesos e integrar nuestras piezas audiovisuales en propuestas escénicas y de intervención del espacio físico.			

Resultados de Formación y Aprendizaje

Código	
B2	Conocer la realidad político-social del mundo en la era de la comunicación global.
B3	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	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.
C11	Definir proyectos personales de creación innovadora que contribuyan al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o a su interpretación
C16	Conocer y aplicar las tecnologías audiovisuales (fotografía, cine, radio, televisión y multimedia) en función de sus capacidades expresivas.
C21	Conocer y aplicar las técnicas y procesos de producción y realización audiovisual en los formatos y soportes contemporáneos.
D2	Comunicar por oral y por escrito en la lengua gallega.
D3	Sostenibilidad y compromiso ambiental. Uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.
D4	Adaptarse a los cambios tecnológicos, empresariales u organizaciones laborales

Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Encontrar soluciones tecnológicas flexibles a propuestas narrativas y estéticas no vinculadas con medios tradicionales de producción audiovisual		C11 C16 C21	D3 D4
Diseñar soluciones narrativas y tecnológicas con autonomía en función de las necesidades de un proyecto experimental y *exploratorio	B2 B3 B4	C11 C16 C21	D2 D3 D4
Desarrollar y estructurar discursos audiovisuales en directo.	B3	C11 C16 C21	D3 D4
Vincular, a través de los nuevos medios, propuestas estéticas y narrativas de carácter audiovisual a valores de marca	B2 B3 B4	C11 C16 C21	D2 D3 D4

Contenidos

Tema	
Bloque 1: Antecedentes y desarrollo de los nuevos medios.	<ul style="list-style-type: none"> - Tecnología y creatividad en la producción audiovisual - El nacimiento de los nuevos medios. - Cultura digital, software y creación audiovisual

Bloque 2. Creación audiovisual en tiempo real - Gestión del tiempo y el espacio en artes visuales desde la perspectiva de la narrativa cinematográfica	- Exploración de la narrativa en tiempo real: Fragmentación y bucle. - Automatización de procesos y estética xenerativa - Introducción a Resolume Arena
Bloque 3. Las formas de los nuevos Medios - Interfaz Gráfica de Usuario	- Computer Vision - Glitch - CGI postrealista
Bloque 4. Tendencias en la creación audiovisual en tiempo real	- Machine Learning: Uso del Wekinator - Software procedural: Programación creativa visual basada en nodos - Introducción a Touchdesigner
Bloque 5. Intervención del espacio e interactividad	- La superficie de proyección como elemento escénico

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	8	6	14
Estudio de casos	9	11	20
Prácticas de laboratorio	7	16	23
Trabajo tutelado	12	24	36
Trabajo tutelado	8	17	25
Presentación	4	8	12
Estudio de casos	2	8	10
Proyecto	0	10	10

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

Metodologías

	Descripción
Lección magistral	Exposición de los fundamentos teóricos asociados a los Nuevos Medios en el contexto de la Narrativa Audiovisual
Estudio de casos	Visionado y análisis de contenidos audiovisuales relacionados con los trabajos tutelados
Prácticas de laboratorio	Exploración de software de creación audiovisual en tiempo real: Resolume *Arena + Touchdesigner
Trabajo tutelado	PROYECTO 1: *Fragmentación en tríptico y adaptación en tiempo real de un discurso cinematográfico lineal
Trabajo tutelado	PROYECTO 2:Diseño, producción y puesta en escena de un proyecto de creación audiovisual en tiempo real.
Presentación	Presentación/*s de los prototipos de los dos proyectos

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Prácticas de laboratorio	Resolución de dudas y buenas prácticas asociadas al uso de las herramientas software
Trabajo tutelado	Revisión de los procesos de desarrollo de la idea y proceso de *producción del proyecto 1
Trabajo tutelado	Revisión de los procesos de desarrollo de la idea y proceso de *producción del proyecto 2
Presentación	*Feedback de la presentación de los proyectos

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Trabajo tutelado	PROYECTO 1: *Fragmentación en tríptico y adaptación en tiempo real de un discurso cinematográfico lineal	30	B2 B3 B4	C11 C16 C21	D3 D4
Trabajo tutelado	PROYECTO 2:Diseño, producción y puesta en escena de un proyecto de creación audiovisual en tiempo real.	30	B2 B3 B4	C11 C16 C21	D3 D4
Presentación	Presentación de las ideas de los proyectos	10	B2 B3 B4	C11 C16 C21	D2 D3 D4
Estudio de casos	Desarrollo de un análisis a propósito de una pieza de Nuevos Medios	20	B2 B3 B4	C11 C16 C21	D2 D3 D4
Proyecto	Making of del proyecto 2	10	B2 B3 B4	C11 C16 C21	D2 D3 D4

Otros comentarios sobre la Evaluación

La información sobre las pruebas de evaluación, su formato, extensión, rúbrica de evaluación y canales de entrega serán detalladas a través de la plataforma Moovi. Es responsabilidad del alumno o alumna estar atento a la información subida y recopilar la información específica y complementaria que sea precisa para superar la materia.

EVALUACIÓN CONTINUA

Será obligatoria la asistencia a las sesiones prácticas en un 70% para cada uno de los dos proyectos de que incluye la materia.

Para aprobar es necesario conseguir alcanzar un aprobado tanto en la [Estudio de casos] como en la media de los proyectos entregados. Las entregas fuera de fecha, están sujetos a una reducción del 50% de la cualificación de ese trabajo.

SEGUNDA OPORTUNIDAD Y FIN DE CARRERA

El alumnado que tenga aprobada alguna de las partes de la materia (la parte práctica: que contempla la media de los dos proyectos o la parte teórica: prueba de Estudios de caso), podrán conservar la nota y solo tendrán que presentarse aparte suspenso.

Para superar la materia en segunda oportunidad será necesario aprobar el estudio de caso y/o entregar el proyecto 1 en formato tiempo real de forma individual. En el caso del alumnado con el bloque práctico suspenso, se le propondrá la realización de una serie de modificaciones sobre el proyecto 1 mostrado, que deberá realizarse en el tiempo establecido por el docente, no superior a tres horas.

SISTEMA DE EVALUACIÓN GLOBAL

La evaluación global de la materia comprende un bloque teórico y un práctico con una duración global de 5 horas. Será obligatorio aprobar cada una de las partes de cada uno de los bloques para superar la materia:

El bloque teórico, con una duración de dos horas, comprende análisis de dos piezas de nuevos medios propuestos durante el cuatrimestre y de acuerdo con los criterios de análisis aplicados durante lo curso. Este bloque pondera un 40% de la nota final.

El bloque práctico, con una duración de 3 horas, parte de una propuesta en tiempo real de apropiación de uno de los filmes propuestos durante lo curso junto con una pieza de making off explicando las decisiones adoptadas y aportando material del proceso de trabajo. Después de la primera exposición en tiempo real se solicitarán cambios que deben ser aplicados y expuestos en el tiempo restante. Este bloque pondera un 60% de la nota final.

Es responsabilidad del alumnado de evaluación global acceder a la Moovi para consultar las fuentes de información y académicas relativas a la materia. En ningún caso tendrá derecho a recibir docencia durante las sesiones de tutoría, que estarán encaminadas únicamente a la resolución de dudas.

La fecha de la prueba de la evaluación global coincidirá con las pruebas del examen oficial en primera y segunda convocatoria.

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Bibliografía Complementaria

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

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

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

Recomendaciones

DATOS IDENTIFICATIVOS**Entretimiento interactivo: Videojuegos**

Asignatura	Entretimiento interactivo: Videojuegos			
Código	P04G071V01407			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	4	1c
Lengua Impartición	#EnglishFriendly Castellano			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Legerén Lago, Beatriz			
Profesorado	Legerén Lago, Beatriz			
Correo-e	blegeren@uvigo.es			
Web				
Descripción general	<p>A través de esta materia el alumno conocerá que es un videojuego, como se diseña, como se desarrolla, como se ponen en el mercado. Con la finalidad de proporcionar al alumno una formación el más próxima a la realidad que se van a encontrar en el mundo profesional.</p> <p>Esta materia se imparte de forma *colaborativa con 2 materias de *Enxenería de Telecomunicaciones - Videojuegos y Realidad Virtual es Programación de Sistemas Inteligentes . Los estudiantes de ambos grados trabajan de forma conjunta para poder diseñar un videojuego. *Enfrentándose las *problematicas de colaborar con perfiles que provienen de diferentes ámbitos.</p>			

Resultados de Formación y Aprendizaje

Código	
A4	Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
B3	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	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	Trabajar en equipo y comunicar las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio.
B8	Orden y método: habilidad para la organización y temporalización de las tareas, realizándolas de manera ordenada adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual
C20	Escribir con fluidez guiones para los diferentes formatos audiovisuales
C22	Conocer y aplicar las técnicas para el diseño y desarrollo de proyectos multimedia interactivos
D2	Comunicar por oral y por escrito en la lengua gallega.
D4	Adaptarse a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales

Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Nueva		B3	
		B8	
Nueva			C22
Nueva		B3	C20
Nueva		B6	D4
Nueva		B8	D4
Nueva	A4	B4	D2

Contenidos

Tema	
Videojuegos: Historia y Géneros	Taxonomía de juegos
Introducción el diseño de videojuegos	Concepto Especificaciones-Arquitectura. Diseño-Entrega. Postmortem

Diseño de Videojuegos	Elementos que lo componen Historia. Mecánicas. Arte. Tecnología. Organización. Diseño de la Historia Diseño de Niveles
Videojuegos Serios	Qué es un juego serio. Tipología de juego serio.

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	15	6	21
Trabajo tutelado	10	25	35
Resolución de problemas de forma autónoma	0	15	15
Presentación	4	0	4
Aprendizaje colaborativo.	10	25	35
Proyecto	4	14	18
Simulación o Role Playing	2	0	2
Trabajo	0	20	20

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

Metodologías

	Descripción
Lección magistral	Exposición de los distintos temas de la materia
Trabajo tutelado	Los alumnos realizarán trabajos el largo del curso, seguidos de la exposición y discusión.
Resolución de problemas de forma autónoma	Los alumnos deberán solucionar de forma autónoma algunos de los problemas relacionados con el trabajo colaborativo que desarrollan en la materia.
Presentación	Los alumnos deberán realizar la presentación de los trabajos que les vaya encargando el profesor
Aprendizaje colaborativo.	Los alumnos deberán trabajar de forma colaborativa con alumnos de otros grados hacia diseñar el piloto de un videojuego.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Trabajo tutelado	El profesor hará un seguimiento del trabajo del alumno a largo del curso.
Pruebas	Descripción
Proyecto	El profesor hará revisión periódicas del proyecto que realicen los alumnos

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Aprendizaje colaborativo.	(*)O impartirse a materia de forma colaborativa con materias de Enxenería de Telecomunicacions. Os estudantes de ambos graos traballan de forma conxunta para poder deseñar un videoxogo.	20	A4 B3
Proyecto	(*)O deseño do proxecto conxunto, levará os estudantes a enfrentarse as problemáticas de colaborar con perfís que proveñen de diferentes ámbitos.	40	B4 B6 B8 D4
Trabajo	(*)O estudante deberá desenvolver un traballo de corte académico sobre algún tema relacionado con algún contido da materia.	40	C20 D2 C22

Otros comentarios sobre la Evaluación

El alumno optará por dos tipos de evaluación: evaluación continua y evaluación global

Los alumnos deberán comunicar al profesor su renuncia expresa al sistema de evaluación continua en el plazo establecido por el centro al efecto, junto con el documento debidamente cumplimentado y firmado autorizado al efecto.

1- Evaluación continua. Se aplicarán los porcentajes y conceptos anteriores (Examen, Observación Sistemática y Proyecto), con las siguientes consideraciones: La asistencia a clase es obligatoria ya que una de las metodologías es el aprendizaje colaborativo (se trabajará con alumnos de otros centros), por lo que se recomienda la asistencia de los alumnos

que opten por la evaluación continua.

En la segunda convocatoria (julio) se aplicarán los mismos criterios de calificación, aunque no se reevaluará el Aprendizaje Colaborativo y el Proyecto, manteniéndose la calificación de la primera edición. El alumno deberá mejorar su nota a través de un proyecto individual.

2. Evaluación global - De acuerdo con lo establecido en el Estatuto del Estudiante de la Universidad de Vigo, los alumnos que no opten por la modalidad de evaluación continua tendrán derecho a una prueba global en las fechas que determine la Facultad. Será una prueba única y tendrá una nota entre 0 y 10, al igual que en la evaluación continua. La prueba de evaluación global se realizará en la fecha y hora previstas por el centro en el calendario oficial de exámenes. El alumno deberá superar todas y cada una de las pruebas de evaluación previstas a continuación, obteniendo una calificación mínima de 5 puntos en cada una de ellas.

Esta modalidad constará de una parte teórica (40% de la nota), y dos trabajos prácticos (40% de la nota), y exposición de los mismos (20%).

1. La parte teórica incluirá preguntas cortas (20% de la nota) y otra parte del desarrollo de un tema del programa (20% de la nota).
2. La parte práctica consistirá en el diseño de un proyecto de videojuego, sobre un tema propuesto por el profesor. (40%). El cual deberá ser entregado el día de la prueba teórica.
3. Se debe hacer una presentación oral del proyecto. (20%), que tendrá lugar después del examen teórico.

En la segunda convocatoria (julio) se aplicarán los mismos criterios de calificación.

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Bogost, I, **Persuasive Games**, 9780262514880, MIT Press, 2010

Despain, Wendy, **Writing for Video Game Genres: From FPS to RPG**, 1568814178, 1st, AK Peters / CRC Press, 2009

Skolnick, Evan, **Video Game Storytelling**, 0385345828, Watson-Guptill, 2014

Rogers, Scott, **Level UP!**, 1118877160, Wiley, 2014

Schell, Jessw, **The art of Game Design**, 1138632058, 3rd, A K Peters/CRC Press, 12016

Salen, Katie; Zimmerman, Eric, **Rules of Play: Game Design Fundamentals**, MIT Press, 2003

Schreier, Jason, **Blood, Sweat and Pixels**, 0062651234, 1st, Harper paperback, 2017

Williams, Walt, **Significant Zero: Heroes, Villains, and the Fight for Art and Soul in Video Games**, 1501129953, Atria Books, 2017

Cuadrado, Alfonso; Planells, Antonio, **Ficción y videojuegos. Teoría y Práctica De La Ludonarración**, 8491807209, UOC, 2020

Kocurek.C., **Walter Benjamin on the Video Screen: Storytelling and Game Narratives**, 10.3390/arts7040069, 2018

Bibliografía Complementaria

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

Trabajo de fin de grado/P04G071V01991

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Aplicaciones móviles/P04G071V01409

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Diseño y desarrollo de productos interactivos/P04G071V01210

Guión audiovisual/P04G071V01209

Guión y diseño transmedia/P04G071V01309

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Postproducción II: Efectos visuales				
Asignatura	Postproducción II: Efectos visuales			
Código	P04G071V01408			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS 6	Seleccione OP	Curso 4	Cuatrimestre 2c
Lengua Impartición	#EnglishFriendly Castellano Gallego			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Fernández Santiago, Luis Emilio			
Profesorado	Fernández Santiago, Luis Emilio			
Correo-e	faraon@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Elementos de postproducción orientados a flujos de producción y trabajo audiovisual			

Resultados de Formación y Aprendizaje

Código	
B3	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	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.
B5	Conocer los valores constitucionales, principios éticos y normas deontológicas aplicables a la comunicación audiovisual, en especial las relativas a la igualdad de hombres y mujeres, a la no discriminación de personas con discapacidad y al uso no sexista de la imagen femenina en los medios de comunicación de masas.
B6	Trabajar en equipo y comunicar las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio.
C8	Recrear el ambiente sonoro de una producción audiovisual
C16	Conocer y aplicar las tecnologías audiovisuales (fotografía, cine, radio, televisión y multimedia) en función de sus capacidades expresivas.
C18	Capacidad para llevar a cabo la grabación, composición, edición y postproducción de productos audiovisuales.
D1	Comprender el significado y aplicación de la perspectiva de género en los distintos ámbitos de conocimiento y en la práctica profesional con el objetivo de alcanzar una sociedad más justa e igualitaria.
D2	Comunicar por oral y por escrito en la lengua gallega.
D3	Sostenibilidad y compromiso ambiental. Uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.
D4	Adaptarse a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales

Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Conocer la filosofía, funcionalidad y capacidad de los sistemas de producción audiovisual con múltiples departamentos (Vfx, , 3DCGI e Interactivos)].	B3 B5	C8 C16	D1 D2 D3 D4
Realizar y producir efectos visuales complejos y comprender la gestión y solución de los mismos.	B3 B5 B6	C8 C16 C18	D1 D2 D3 D4
Comprender el proceso de producción/realización (flujos de producción) en sistemas compartimentados gestionados por herramientas de seguimiento.	B3 B4 B5 B6	C16 C18	D2 D3 D4
Integrar y diseñar flujos de trabajo en flujos de producción para contenidos Vfx.	B3 B4 B5 B6	C16 C18	D1 D2 D3 D4

Contenidos

Tema
Tecnología asociada a la gestión de la media audiovisual

Flujos de producción (production pipelines) y flujos de trabajo (workflows) para audiovisual con Vfx . (*)

Desglose técnico de los Vfx, Vfx invisibles.

Procesos de Composición digital y Fundamentos. (*)

Gestión de Asset 3D (*)

Procesos de Composición tridimensional. (*)

Diseño y gestión de producción sobre área de almacenamiento en red (SAN), control de elementos (DAM) y contenidos (CMS). (*)

Conformado.

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	15	20	35
Estudio de casos	8	16	24
Prácticas de laboratorio	20	15	35
Trabajo tutelado	5	23	28
Examen de preguntas objetivas	2	0	2
Trabajo	0	26	26

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

Metodologías

	Descripción
Lección magistral	Contenidos sobre flujos de producción y de trabajo en postproducción y revisión de métodos y contenidos.
Estudio de casos	Revisión y emulación de procesos habituales de postproducción
Prácticas de laboratorio	Aplicación de Software y medios audiovisuales a la solución de flujos de trabajo de postproducción.
Trabajo tutelado	Emulación de una producción hasta previsualización.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Prácticas de laboratorio	Respuesta a dudas de manejo de software, hardware y procesos en taller.
Trabajo tutelado	Asistencia en Tutorías para la elaboración del trabajo. (horarios y despacho en Moovi)

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Prácticas de laboratorio	trabajo personal de Integración y efectos.	30	B3 B4 B5	C8 C16 C18	D2 D3 D4
Trabajo tutelado	Análisis y desarrollo en grupo de una preproducción con efectos	20	B3 B4 B5 B6	C16	D1 D2 D3 D4
Examen de preguntas objetivas	Test Sobre contenidos de la asignatura	20	B3 B4 B5	C16	D2 D4
Trabajo	Previsualización y análisis de una preproducción	30	B3 B4 B5	C8 C16 C18	D1 D2 D3 D4

Otros comentarios sobre la Evaluación

El sistema de evaluación preferente será el continuo.

Los alumnos deberán comunicar al profesor su renuncia expresa al sistema de evaluación continua en el plazo establecido por el centro al efecto, junto con el documento debidamente cumplimentado y firmado autorizado al efecto.

La información sobre las pruebas de evaluación, su formato, extensión, rúbrica de evaluación y canales de entrega se detallará a través de la plataforma Moovi.

Es responsabilidad del alumno estar atento a la información subida y recoger la información específica y complementaria que sea necesaria para superar la asignatura.

No se suministrará el contenido de las tutorías, solo respuestas y soluciones concretas a los procesos vistos en el aula y taller.

EVALUACIÓN CONTINUA

Prueba 1. Examen de cuestiones objetivas. 20%

Prueba 2. Prácticas de laboratorio. 30%

Las prácticas del taller se entregarán en tres partes acumulativas.

Prueba 3. Trabajo tutelado (grupo). 20%

Este trabajo se desglosa en:

Guión: (10%)

Dirección/Guión técnico: (20%)

Preproducción: (70%)

Prueba 4. trabajo . 30%

Esta segunda parte se desglosará en:

Layout: (30%)

Previz: (70%)

Resumen de pruebas y porcentaje de valoración global del conjunto de tareas

Prueba 1. Examen de cuestiones objetivas. Valoración del 20% de la nota total.

Prueba 2. Prácticas de laboratorio. Valoración del 30% de la nota total.

Prueba 3. Trabajo tutelado (grupo). Evaluación del 20% de la nota total.

Prueba 4. trabajo. Valoración del 30% de la nota total.

Se deberá obtener una calificación mínima de 5 puntos en cada una de las pruebas.

Cada una de las cuatro tareas se publica en moovi en su fecha de vencimiento.

EVALUACIÓN GLOBAL Y EXTRAORDINARIA DE LA ASIGNATURA

La prueba de evaluación global se realizará en la fecha y hora previstas por el centro en el calendario oficial de exámenes. El alumno deberá superar todas y cada una de las pruebas de evaluación previstas a continuación, obteniendo una calificación mínima de 5 puntos en cada una de ellas. Dada la duración de las pruebas, los alumnos que realicen la evaluación global deberán disponer de 4 horas para realizarlas desde la hora oficial de inicio del examen de la asignatura según el calendario oficial.

Breve descripción de las pruebas_

Prueba 1. Examen de cuestiones objetivas.

El examen teórico previsto para la asignatura se realizará tanto para la evaluación global como para la continua. El examen se evaluará con las mismas pautas para todos los alumnos. El examen tiene un valor del 20% de la nota total y se requiere una calificación mínima de 5 puntos para aprobar esta parte. Una calificación más baja no servirá como promedio con las otras pruebas.

Prueba 2. Prácticas de laboratorio.

Entregar tres prácticas propuestas por el profesor. El conjunto de prácticas (3) tiene un valor del 20% de la calificación total. Para superar esta parte es necesario obtener una calificación mínima de 5 puntos en cada una de las prácticas. Una calificación más baja no servirá como promedio con las otras pruebas. Las prácticas se entregarán en el día y hora del examen. El detalle de los contenidos de los trabajos, metodologías y criterios de evaluación se facilitará a los alumnos de la evaluación global una vez finalizado el plazo de renuncia expresa a la evaluación continua.

Prueba 3. Trabajo

Entregar el trabajo propuesto por el profesor. Este tiene un valor del 30% de la calificación total. Para aprobar esta parte es necesario obtener una nota mínima de 5 puntos. Una calificación más baja no servirá como promedio con las otras pruebas. Los trabajos se entregarán en la fecha y hora del examen. El detalle de los contenidos de los trabajos, metodologías y criterios de evaluación se facilitará a los alumnos de evaluación global una vez finalizado el plazo de renuncia expresa a la evaluación continua.

Prueba 4. Resolución de problemas y/o ejercicios (práctica)

Una vez realizado el examen, los alumnos de evaluación continua deberán asistir a la sala de prácticas habitual con el profesor, donde deberán realizar actividades prácticas similares a las que realizan los alumnos de evaluación continua, utilizando los mismos medios y equipos que éstos utilicen. La prueba tendrá una duración máxima de dos horas desde el inicio de la misma. El detalle de las pruebas así como los criterios de evaluación serán remitidos a los alumnos en un plazo no superior a un mes desde la efectiva renuncia a su evaluación continua. La selección de actividades prácticas, en su conjunto, tiene un peso del 30% sobre la calificación total y se requiere una calificación mínima de 5 puntos para aprobar esta parte. Una calificación más baja no servirá como promedio con las otras pruebas.

Resumen de pruebas y porcentaje de valoración global del conjunto de tareas

Prueba 1. Examen de cuestiones objetivas. Valoración del 20% de la nota total.

Prueba 2. Prácticas de laboratorio. Valoración del 20% de la nota total.

Prueba 3. Trabajo. Evaluación del 30% de la nota total.

Prueba 4. Resolución de problemas y/o ejercicios (práctica). Evaluación del 30% de la nota total.

VALUACIÓN EXTRAORDINARIA DE LA ASIGNATURA (JULIO)

En la segunda edición (julio) se aplicarán los mismos criterios. Todos los detalles de la estructura del examen, las tareas y las declaraciones prácticas, el calendario de entrega, los criterios de calificación y las calificaciones se publicarán en la plataforma MOOVI.

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Jeffrey A. Okun, Susan Zwerman, Visual Effects Society, **The VES Handbook of Visual Effects: Industry Standard VFX Practices and Procedures**, 1st Edition, Taylor & Francis, 2010

Renee Dunlop, **PRODUCTION PIPELINE FUNDAMENTALS FOR FILM AND GAMES**, 1st Edition, Focal Press, 2014

Eran Dinur, **The Filmmaker's Guide to Visual Effects: The Art and Techniques of VFX for Directors, Producers, Editors and Cinematographers**, 1st Edition, Routledge, Taylor & Francis Group, 2017

Bibliografía Complementaria

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Dirección de fotografía/P04G071V01205

Diseño y desarrollo de productos interactivos/P04G071V01210

Expresión sonora/P04G071V01208

Guion audiovisual/P04G071V01209

Narrativa audiovisual/P04G071V01207

Teoría y técnica del montaje/P04G071V01204

Dirección artística/P04G071V01305

Diseño digital: Expresión gráfica y motion graphics/P04G071V01306

Guion, producción y realización de ficción/P04G071V01308

Postproducción audio/P04G071V01311

Postproducción I/P04G071V01302

Realización audiovisual/P04G071V01303

Creación audiovisual en nuevos medios/P04G071V01406

Entretenimiento interactivo: Videojuegos/P04G071V01407

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Aplicaciones móviles				
Asignatura	Aplicaciones móviles			
Código	P04G071V01409			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS 6	Seleccione OP	Curso 4	Cuatrimestre 2c
Lengua	#EnglishFriendly			
Impartición	Gallego			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Martínez Rolán, Luís Xabier			
Profesorado	Martínez Rolán, Luís Xabier			
Correo-e	xabier.rolan@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Una introducción a la realización de proyectos multimedia en entornos móviles: tabletas y teléfonos			

Resultados de Formación y Aprendizaje	
Código	
B3	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	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.
C23	Analizar e implementar estrategias de marketing para el desarrollo, distribución y consumo de productos audiovisuales y multimedia orientados al mercado.
D2	Comunicar por oral y por escrito en la lengua gallega.
D3	Sostenibilidad y compromiso ambiental. Uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.
D4	Adaptarse a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales

Resultados previstos en la materia		
Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Aplicar las técnicas y procesos de producción y difusión de productos interactivos y multimedia en dispositivos móviles, en todas sus fases, desde el punto de vista de la organización y gestión de los recursos técnicos, humanos y presupuestarios necesarios.	B3	
Conocer y organizar los diferentes formatos de texto, imagen, animación, son y venido, así como las leyes de la interactividad que rigen la relación entre ser humano y dispositivo móvil.	B3	C23
Analizar las necesidades de un proyecto para dispositivos móvil y habilidad para optimizar recursos y *implementar soluciones técnicas a los diferentes requisitos de la aplicación (*app).	B4	D4
Aplicar técnicas modernas de diseño, adaptadas a la generación de documentos móviles y herramientas de prototipado de aplicaciones móvil.		D2 D3
Habilidad para investigar, redactar y presentar informes y trabajos relacionados con el ecosistema formado por el dispositivo móvil y sus aplicaciones		C23 D2

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

Planificación			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	20.5	0	20.5
Trabajo tutelado	5	80	85

Resolución de problemas y/o ejercicios	22.5	20	42.5
Examen de preguntas objetivas	2	0	2

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

Metodologías	
	Descripción
Lección magistral	Exposición por parte del profesor de los contenidos sobre la materia objeto de estudio, bases teóricas y/o directrices de un trabajo, ejercicio o proyecto a desarrollar por el estudiante, junto a los correspondientes ejemplos y debate sobre sus propiedades y características
Trabajo tutelado	El estudiante, de manera individual o en grupo, elabora un proyecto interactivo sobre la temática de la materia que abarque todas la áreas de la materia de manera transversal

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Trabajo tutelado	Los alumnos podrán establecer contacto con el profesor bien de forma presencial en el horario de tutorías asignado o bien a través de la plataforma online que el docente utilice para la impartición online de la materia.

Evaluación				
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Trabajo tutelado	Desarrollo conceptual y producto mínimo viable de una aplicación o servicio para dispositivos móviles, contemplando el aspecto gráfico, diseño de contenidos, funcionalidades, árbol de navegación, diagrama de flujo, público objetivo y modelo de negocio plenamente desarrollado. Deberá presentarse en clase en forma de pitching.	40	B3	D2 D3 D4
Resolución de problemas y/o ejercicios	Durante las clases se preparan pequeños ejercicios que serán siempre evaluados y formarán parte de la nota final.	40	B3	D2 D3 D4
Examen de preguntas objetivas	Prueba, de respuestas cortas o tipo test, sobre los contenidos teóricos explicados en clase	20	B3 B4	D2

Otros comentarios sobre la Evaluación

Consideraciones sobre la evaluación continua:

1. Los estudiantes cursan evaluación continua de forma predeterminada.

Para aprobar la materia, es necesario obtener un mínimo del 50% de la puntuación en cada una de las metodologías/pruebas indicadas. En caso de no alcanzar la puntuación mínima, el alumno no superará la materia y se registrará como suspenso en esa convocatoria con la nota menos perjudicial para su expediente.

No se promedia ningún apartado si no se alcanza la puntuación mínima (50% del total de cada metodología). Excepcionalmente, en el caso del examen de preguntas objetivas, es necesario que los estudiantes obtengan una puntuación mínima del 40% para poder promediar con el resto de metodologías, que deben ser aprobadas con un 50% de la puntuación mínima.

La asistencia es obligatoria tanto en teoría como en clases prácticas. Los estudiantes deben asistir regularmente a la materia (mínimo 80% de las clases). Si no se cumple este requisito, perderán el derecho a ser evaluados en la primera convocatoria.

En la segunda convocatoria y sucesivas, la prueba de resolución de problemas tendrá un peso del 40% y no se evaluará el trabajo tutelado.

2. Descripción concisa de la segunda oportunidad.

Los estudiantes que cursen evaluación continua deberán superar en segunda convocatoria todas aquellas metodologías o pruebas que no hayan aprobado con al menos el 50% de la puntuación mínima en la primera convocatoria.

Los estudiantes que cursen evaluación global deberán someterse en la segunda convocatoria a las mismas condiciones descritas en la evaluación global. Es decir, tendrán el mismo sistema de evaluación descrito en el punto 3 de estas instrucciones.

Para coordinar la segunda oportunidad, los estudiantes que deban someterse a esta evaluación deberán ponerse en contacto con el docente responsable de la asignatura, quien establecerá las pruebas pertinentes, ya sea en Moovi o de forma presencial, en la fecha establecida y aprobada por la Junta de Facultad.

Las condiciones de segunda oportunidad descritas aquí se aplican para el resto de convocatorias sucesivas.

Descripción concisa de la evaluación global.

Los estudiantes que así lo deseen y lo soliciten formalmente de acuerdo con los plazos y mecanismos establecidos por el decanato tendrán derecho a la evaluación global. Para ello, es recomendable revisar la información proporcionada por el centro.

La prueba de evaluación global se llevará a cabo en la fecha establecida por el centro y aprobada por la Junta de Facultad, y evaluará de manera sistemática todas las metodologías y pruebas establecidas en la guía docente, con una duración total de 4 horas.

Los estudiantes que realicen la evaluación global realizarán el mismo examen de preguntas objetivas que los estudiantes que cursen evaluación continua. La nota global del examen teórico tendrá el mismo peso proporcional. Es necesario obtener el 50% de la puntuación alcanzada para poder promediar con la prueba práctica. La duración del examen teórico es de 1 hora.

El examen tiene carácter eliminatorio. Si no se supera el

50% de la puntuación mínima, no se podrá realizar la siguiente parte de la evaluación.

Después del examen, comenzarán las pruebas que evaluarán la parte práctica.

Esta parte de la evaluación se realizará de forma presencial en la facultad, en el espacio habilitado para ello, y constará de las siguientes partes:

- Un supuesto práctico que evaluará la metodología de resolución de problemas, con una calificación del 40%, y una duración de 1 hora, con carácter eliminatorio. Es necesario obtener una puntuación mínima del 50% para superar esta parte de la prueba y realizar la siguiente parte. Para la realización de la parte práctica, no se pueden utilizar equipos personales de los estudiantes ni consultar documentación del material en Moovi. Cualquier violación de estas condiciones anulará la prueba a realizar.

- La metodología de Trabajo Tutelado se evaluará con un ejercicio que debe entregarse a través de Moovi, como fecha límite, el día y hora de realización del examen teórico. Dicho trabajo debe obtener una calificación mínima del 50% de la nota.

Para todo lo no contemplado y/o detallado en esta guía, se tomarán como referencia las indicaciones del REGULAMENTO SOBRE A VALIACIÓN, A CALIFICACIÓN E A CALIDADE DA DOCENCIA E DO PROCESO DE APRENDIZAXE DO ESTUDANTADO (Aprobado en el claustro del 18 de abril de 2023).

La guía docente presenta el planteamiento general de la asignatura. Debido a limitaciones de espacio y a la imposibilidad de cargar documentación complementaria en la plataforma Docnet, los detalles más concretos se gestionarán a través de la plataforma Moovi.

Fuentes de información

Bibliografía Básica

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

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

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

Derek Walter, Mark Sherman, **Learning MIT App Inventor: A Hands-On Guide to Building Your Own Android Apps**,

David Wolber, Hal Abelson, Ellen Spertus, Liz Looney, **App Inventor 2: Create Your Own Android Apps**, O'Reilly,

José María Estrade Nieto, David Jordán Soro, María Ángeles Hernández Dauder, **Marketing Digital. Mobile Marketing, SEO y Analítica Web**, Anaya, 2020

Bibliografía Complementaria

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Alex Genadinik, **Mobile App Marketing And Monetization**,

Recomendaciones

DATOS IDENTIFICATIVOS**Producción y realización de contenidos de marca**

Asignatura	Producción y realización de contenidos de marca			
Código	P04G071V01410			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	4	2c
Lengua Impartición	#EnglishFriendly Castellano Gallego			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Máiz Bar, Carmen			
Profesorado	Máiz Bar, Carmen			
Correo-e	maizbar@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Partiendo de los conceptos "branding", "branded content" y "marketing de contenidos", esta materia optativa tiene por objetivo guiar al alumnado en la creación de contenidos, siguiendo estrategias de marca definidas y adaptados a las actuales tendencias de consumo.			
	-- Materia del programa English Friendly. Los/ las estudiantes internacionales podrán solicitar al profesorado: a) materiales y referencias bibliográficas para el seguimiento de la materia en inglés, b) atender las tutorías en inglés, c) pruebas y evaluaciones en inglés.			

Resultados de Formación y Aprendizaje

Código	
A4	Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
B6	Trabajar en equipo y comunicar las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio.
B8	Orden y método: habilidad para la organización y temporalización de las tareas, realizándolas de manera ordenada adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual
C23	Analizar e implementar estrategias de marketing para el desarrollo, distribución y consumo de productos audiovisuales y multimedia orientados al mercado.
D4	Adaptarse a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales

Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Poder desarrollar contenidos de marca.	A4	B6 B8	C23	D4

Contenidos

Tema	
1. Branding	- Orígenes - Técnicas - Tendencias actuales
2. Comunicación de marca	- Imagen, identidad y reputación - Herramientas de comunicación - Plan de comunicación
3. Branded content y marketing de contenidos	- Branded content - Marketing de contenidos - Storytelling y storydoing
4. Contenidos	- Clasificación - Usos - Audiovisuales, conversacionales, ocio, editoriales
5. Planificación de contenidos	- Investigación - Objetivos - Públicos - Estrategias - Acciones - Cronograma

Planificación			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Estudio de casos	30	30	60
Trabajo tutelado	15	50	65
Seminario	25	0	25

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

Metodologías	
	Descripción
Estudio de casos	Estudio y análisis de contenidos de marca.
Trabajo tutelado	Diseño y desarrollo de contenidos de marca.
Seminario	Explicaciones teóricas y ejercicios prácticos sobre contenidos de marca.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Estudio de casos	El equipo docente guiará al alumnado en la realización y desarrollo de los trabajos. La información sobre las pruebas de evaluación, su formato, extensión, fechas y canales de entrega será detallada en las clases y a través de la plataforma Moovi. Es responsabilidad del alumnado estar atento a la información que sea precisa para superar la materia.
Trabajo tutelado	El equipo docente guiará al alumnado en la realización y desarrollo de los trabajos. La información sobre las pruebas de evaluación, su formato, extensión, fechas y canales de entrega será detallada en las clases y a través de la plataforma Moovi. Es responsabilidad del alumnado estar atento a la información que sea precisa para superar la materia.
Seminario	El equipo docente guiará al alumnado en la realización y desarrollo de los trabajos. La información sobre las pruebas de evaluación, su formato, extensión, fechas y canales de entrega será detallada en las clases y a través de la plataforma Moovi. Es responsabilidad del alumnado estar atento a la información que sea precisa para superar la materia.

Evaluación						
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Estudio de casos	Estudio y análisis de contenidos de marca.	35	A4	B6 B8	C23	D4
Trabajo tutelado	Diseño y desarrollo de contenidos de marca.	35	A4	B6 B8	C23	D4
Seminario	Explicaciones teóricas y ejercicios prácticos sobre contenidos de marca.	30	A4	B6 B8	C23	D4

Otros comentarios sobre la Evaluación

1. Para la superación de la materia con el sistema de evaluación continua arriba descrito, será necesaria la entrega, presentación y exposición de todos los trabajos y ejercicios, obteniendo una calificación mínima de aprobado (5) en cada uno de ellos, y siguiendo los temas, plazos y condiciones establecidas por el equipo docente. Además, será obligatoria la asistencia a las clases (solo se permitirán un máximo de 2 faltas sin justificar en todo el cuatrimestre).

2. En caso de que el alumnado quiera optar a la evaluación global deberá presentar su renuncia a la evaluación continua dentro del plazo y siguiendo el procedimiento establecido por el centro.

3. Descripción de la evaluación global:

En la fecha oficial establecida por el centro para el examen final, el alumnado deberá:

- Realizar un examen teórico, definido por el equipo docente (60% de la nota)
- Resolver un supuesto práctico, definido por el equipo docente (20% de la nota)
- Entregar un trabajo consistente en el análisis de una campaña de contenidos, definida por el equipo docente (10% de la nota)
- Entregar un trabajo consistente en el diseño y desarrollo de una campaña de contenidos, definida por el equipo docente (10% de la nota)

Obteniendo la calificación mínima de aprobado (5) en todos y cada uno de ellos.

4. El proceso de evaluación en segunda oportunidad será igual al establecido para la evaluación global.

5. La información sobre las pruebas de evaluación, su formato, extensión, fechas y canales de entrega será detallada en las clases y a través de la plataforma Moovi. Es responsabilidad del alumnado estar atento a la información que sea precisa para superar la materia.

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Bibliografía Complementaria

IAB, **Libro Blanco de Branded Content**, <https://iabspain.es/estudio/libro-blanco-branded-content-2022/>, 2022

Olivares-Santamarina, J.; Gago, R., **El Branded Content en la comunicación posdigital: estructuras, aplicaciones y casos de éxito**, 9788418534041, Tirant Lo Blanch, 2021

Eva Sanagustín, **Marketing de contenidos: Estrategias para atraer clientes a tu empresa**, 840918432X, 2, Anaya, 2020

Recomendaciones

DATOS IDENTIFICATIVOS**Perfiles profesionales en redes sociales**

Asignatura	Perfiles profesionales en redes sociales			
Código	P04G071V01411			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	4	2c
Lengua Impartición	Castellano Gallego			
Departamento	Psicología evolutiva y comunicación			
Coordinador/a	Martí Pellón, Daniel Francisco			
Profesorado	Martí Pellón, Daniel Francisco			
Correo-e	comunisfera@gmail.com			
Web				
Descripción	Definición de una marca profesional, comunicada y gestionada en redes sociales hasta la defensa de general proyectos con perspectivas (memoria de grado 2020, página 133)			

Resultados de Formación y Aprendizaje

Código				
A4	Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado			
C19	Gestionar con eficacia la comunicación en las redes sociales.			
C23	Analizar e implementar estrategias de marketing para el desarrollo, distribución y consumo de productos audiovisuales y multimedia orientados al mercado.			
D4	Adaptarse a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales			

Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
Publicación y gestión de comunicaciones para construir una marca profesional personal en weblog y/o redes sociales	A4
Definir estrategias comunicativas adecuadas a un proyecto profesional personal con las tácticas más ajustadas a los objetivos y plataformas digitales en las que se desarrolla	C23
Desarrollar una gestión eficiente de la comunicación en redes sociales consiguiendo los objetivos pretendidos siguiendo indicadores analíticos especificados en un plan de comunicación	C19
Dar cuenta de la innovación y de la actualidad tecnológica relacionada con la especialidad profesional	D4

Contenidos

Tema	
Diseño, construcción y comunicación de una marca profesional en plataformas digitales y redes sociales	Definir la propia identidad profesional desde la experiencia, las preferencias, los servicios sociales y las demandas profesionales mas destacadas. Seleccionar actividades y trabajos que muestren las competencias personales en una especialidad comunicativa
Dirección de contenidos profesionales especializados	Especificar proyectos y posibilidades Seleccionar y documentar referencias profesionales relevantes en el momento profesional actual Exponer contenidos profesionales relevantes y de actualidad
Comunicación especializada bien reconocida	Mantener la frecuencia de un discurso profesional coherente, actualizado, relevante e interesante Opinar, participar en o criticar proyectos cooperativos del sector Reconocer y criticar la competencia profesional de otros colegas en el sector Obtener reconocimiento y recomendaciones de profesionales reputadas

Planificación			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Portafolio/dossier	23	38	61
Estudio de casos	23	38	61
Portafolio/dossier	1	8	9
Resolución de problemas y/o ejercicios	2	8	10
Presentación	1	8	9

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

Metodologías	
	Descripción
Portafolio/dossier	publicación y gestión semanal de perfil en redes sociales
Estudio de casos	documentación y análisis de la actualidad y perspectivas del sector profesional

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Portafolio/dossier	Diseño, construcción y mantenimiento de un perfil profesional en línea
Estudio de casos	Detección, análisis y soluciones para casos profesionales relevantes en el sector
Pruebas	Descripción
Presentación	Ejercicio de propuesta y defensa de un perfil profesional viable

Evaluación				
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Portafolio/dossier	exposición y gestión de la marca profesional en redes sociales	40	A4	C19 D4
Estudio de casos	análisis y participación cooperativa en soluciones para casos problemáticos en el sector	40		C19 D4 C23
Presentación	comunicación y defensa de una marca profesional viable	20	A4	D4

Otros comentarios sobre la Evaluación

PRIMERA CONVOCATORIA

EVALUACIÓN CONTÍNUA

Diseño y construcción de una identidad de marca así como gestión de su comunicación en redes sociales

Selección y curación de contenidos, con soluciones profesionales y críticas sobre el sector de comunicación

Documentación y resolución de casos recientes con problemas de comunicación

Exposición y defensa de una marca profesional viable con sus expectativas a medio plazo

EVALUACIÓN GLOBAL

Presentación en la fecha aprobada oficial de las comunicaciones en redes sociales y de un caso práctico documentado y resuelto como requisitos previos.

Ejercicio de conocimiento de la materia (40%), capacidad de resolución de problemas de comunicación en negocios (40%) y presentación de un proyecto personal de marca con expectativas de viabilidad (20%).

SEGUNDA CONVOCATORIA

Presentación en la fecha aprobada oficial de las comunicaciones en redes sociales y de un caso práctico documentado y resuelto como requisitos previos.

Ejercicio de conocimiento de la materia (40%), capacidad de resolución de problemas de comunicación en negocios (40%) y presentación de un proyecto personal de marca con expectativas de viabilidad (20%).

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Collado Durán, Eva, **Marca eres tú : cómo mejorar tu futuro profesional a través de tu marca personal**, 978-84-942576-9-8, Rasche, 2015

Pérez Ortega, Andrés, **marca personal para dummies**, 9788432903557, Centro Libros PAPF, 2017

Bibliografía Complementaria

Miles, Jason, **El poder de Instagram : construye tu marca y llega a más clientes a través de la influencia visual**, 978-607-15-1451-6, McGraw-Hill Interamericana, 2021

Kerpen, Dave, **Me gusta : redes sociales : cómo encantar a tus clientes y crear una marca atractiva para las redes sociales**, 978-607-15-1486-8, McGraw-Hill Interamericana, 2021

Fernández Gómez, Jorge David, **Branding de comunidades : marcas y colectivos de consumo**, 9788491807148, UOC, 2020

Deckers, Erik, **Branding personal : cómo usar las redes sociales para promocionarte**, 978-84-415-3298-4, Anaya Multimedia, 2013

Sampson, Eleri, **Construya su marca personal**, 84-9784-065-8, Gedisa, 2005

Recomendaciones

DATOS IDENTIFICATIVOS**Prácticas en empresa**

Asignatura	Prácticas en empresa			
Código	P04G071V01981			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptor	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	12	OB	4	2c
Lengua 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 general	La materia está orientada a la realización de prácticas en un entorno laboral y profesional ligado a alguna de las disciplinas del plan de estudios del Grado. Las prácticas deberán llevarse a cabo según la Normativa específica aprobada en Junta de Facultad			

Resultados de Formación y Aprendizaje

Código	
A3	Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
A4	Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
A5	Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
B3	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	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	Trabajar en equipo y comunicar las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio.
C1	Conocer el uso correcto oral y escrito de las lenguas oficiales como forma de expresión profesional en la industria audiovisual.
C2	Percibir críticamente el mundo audiovisual como fruto de unas condiciones sociopolíticas y culturales ligadas a una época histórica determinada.
C3	Conocer los procesos y técnicas implicadas en la dirección y gestión de empresas audiovisuales.
C4	Conocer y aplicar las técnicas de producción y emisión radiofónicas.
C5	Analizar e implementar estrategias de distribución y difusión de contenidos audiovisuales y su influencia en el proceso de producción
C6	Conocer la historia y características de la animación y su aplicación en los medios digitales
C7	Conocer y aplicar las técnicas de documentación audiovisual.
C8	Recrear el ambiente sonoro de una producción audiovisual
C9	Analizar las estructuras, contenidos y estilos de la programación televisiva.
C10	Diseñar la puesta en escena, iluminación y dirección de actores de una producción audiovisual.
C11	Definir proyectos personales de creación innovadora que contribuyan al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o a su interpretación
C12	Conocer los fundamentos de la información periodística a través de los distintos textos y géneros al uso, para su aplicación en medios impresos y digitales.
C13	Conocer la historia y evolución del lenguaje y géneros audiovisuales a través de sus propuestas estéticas e industriales.
C14	Conocer y aplicar los recursos, métodos y procedimientos empleados en la construcción y análisis de los relatos audiovisuales
C15	Conocer los fundamentos de la historia y teoría de la comunicación.
C16	Conocer y aplicar las tecnologías audiovisuales (fotografía, cine, radio, televisión y multimedia) en función de sus capacidades expresivas.
C17	Conocer la imagen espacial y de las representaciones icónicas en el espacio, tanto en la imagen fija como en movimiento.
C18	Capacidad para llevar a cabo la grabación, composición, edición y postproducción de productos audiovisuales.
C19	Gestionar con eficacia la comunicación en las redes sociales.
C20	Escribir con fluidez guiones para los diferentes formatos audiovisuales
C21	Conocer y aplicar las técnicas y procesos de producción y realización audiovisual en los formatos y soportes contemporáneos.

C22	Conocer y aplicar las técnicas para el diseño y desarrollo de proyectos multimedia interactivos
C23	Analizar e implementar estrategias de marketing para el desarrollo, distribución y consumo de productos audiovisuales y multimedia orientados al mercado.
D1	Comprender el significado y aplicación de la perspectiva de género en los distintos ámbitos de conocimiento y en la práctica profesional con el objetivo de alcanzar una sociedad más justa e igualitaria.
D2	Comunicar por oral y por escrito en la lengua gallega.
D4	Adaptarse a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales

Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje			
2 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética	A1	B1	C1	D1
	A2	B3	C2	D2
	A3	B4	C3	D4
	A3	B4	C4	
		B6	C5	
		B6	C6	
		B9	C7	
		B10	C8	
			C9	
			C10	
			C11	
			C12	
			C13	
			C14	
			C15	
			C16	
			C17	
			C18	
			C19	
			C20	
			C21	
			C22	
			C23	
3 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y solución a un público tanto especializado como no especializado	A1	B3	C1	D1
	A2	B4	C2	D2
	A3	B6	C3	D4
	A4	B6	C4	
	A4	B9	C5	
	A5	B10	C6	
			C7	
			C8	
			C9	
			C10	
			C11	
			C12	
			C13	
			C14	
			C15	
			C16	
			C17	
			C18	
			C19	
			C20	
			C21	
			C22	
			C23	

4 - Que los estudiantes desarrollen aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprenderA5 estudios posteriores con un alto grado de autonomía.	B3	C1	D1
	B4	C2	D1
	B6	C3	D2
		C4	D3
		C5	D4
		C6	D4
		C7	D11
		C8	D13
		C9	D20
		C10	
		C11	
		C12	
		C13	
		C14	
		C15	
		C16	
		C17	
		C18	
		C19	
		C20	
		C21	
		C22	
		C23	

Contenidos

Tema	
Sin temario específico	NO hay
Las prácticas se llevarán a cabo en un entorno laboral y profesional ligado a alguna de las disciplinas del plan de estudios de Grado en Comunicación Audiovisual	

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Actividades introductorias	4	0	4
Prácticum, Practicas externas y clínicas	0	296	296

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

Metodologías

	Descripción
Actividades introductorias	El coordinador de prácticas realizará una presentación detallada de los procedimientos 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

Metodologías	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	Calificación Resultados de Formación y Aprendizaje
-------------	--

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	A3	B3	C1	D1
			A4	B4	C2	D2
			A5	B6	C3	D4
					C4	
					C5	
					C6	
					C7	
					C8	
					C9	
					C10	
					C11	
					C12	
					C13	
					C14	
					C15	
					C16	
					C17	
					C18	
					C19	
					C20	
					C21	
					C22	
					C23	

Otros comentarios sobre la Evaluación

Las mismas condiciones que en la evaluación de junio

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Bibliografía Complementaria

Recomendaciones

Otros comentarios

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

DATOS IDENTIFICATIVOS**Trabajo de fin de grado**

Asignatura	Trabajo de fin de grado			
Código	P04G071V01991			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	4	2c
Lengua	Castellano			
Impartición	Gallego			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Martínez Martínez, María Isabel			
Profesorado	Martínez Martínez, María Isabel			
Correo-e	isabelmartinez@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Trabajo autónomo de carácter teórico o práctico sobre un tema que forma parte del área de estudio. El objetivo de este trabajo es poder aplicar los conocimientos adquiridos durante la carrera, desarrollar habilidades de investigación y presentar sus conclusiones de forma estructurada y rigurosa			

Resultados de Formación y Aprendizaje

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	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	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.
B7	Asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicar soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos
B8	Orden y método: habilidad para la organización y temporalización de las tareas, realizándolas de manera ordenada adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual
B9	Sensibilidad, respeto y necesidad de conservación del patrimonio lingüístico, audiovisual y cultural de Galicia
C1	Conocer el uso correcto oral y escrito de las lenguas oficiales como forma de expresión profesional en la industria audiovisual.
C2	Percibir críticamente el mundo audiovisual como fruto de unas condiciones sociopolíticas y culturales ligadas a una época histórica determinada.
C3	Conocer los procesos y técnicas implicadas en la dirección y gestión de empresas audiovisuales.
C4	Conocer y aplicar las técnicas de producción y emisión radiofónicas.
C5	Analizar e implementar estrategias de distribución y difusión de contenidos audiovisuales y su influencia en el proceso de producción
C6	Conocer la historia y características de la animación y su aplicación en los medios digitales
C7	Conocer y aplicar las técnicas de documentación audiovisual.
C8	Recrear el ambiente sonoro de una producción audiovisual
C9	Analizar las estructuras, contenidos y estilos de la programación televisiva.
C10	Diseñar la puesta en escena, iluminación y dirección de actores de una producción audiovisual.
C11	Definir proyectos personales de creación innovadora que contribuyan al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o a su interpretación
C12	Conocer los fundamentos de la información periodística a través de los distintos textos y géneros al uso, para su aplicación en medios impresos y digitales.
C13	Conocer la historia y evolución del lenguaje y géneros audiovisuales a través de sus propuestas estéticas e industriales.
C14	Conocer y aplicar los recursos, métodos y procedimientos empleados en la construcción y análisis de los relatos audiovisuales
C15	Conocer los fundamentos de la historia y teoría de la comunicación.
C16	Conocer y aplicar las tecnologías audiovisuales (fotografía, cine, radio, televisión y multimedia) en función de sus capacidades expresivas.

C17	Conocer la imagen espacial y de las representaciones icónicas en el espacio, tanto en la imagen fija como en movimiento.
C18	Capacidad para llevar a cabo la grabación, composición, edición y postproducción de productos audiovisuales.
C19	Gestionar con eficacia la comunicación en las redes sociales.
C20	Escribir con fluidez guiones para los diferentes formatos audiovisuales
C21	Conocer y aplicar las técnicas y procesos de producción y realización audiovisual en los formatos y soportes contemporáneos.
C22	Conocer y aplicar las técnicas para el diseño y desarrollo de proyectos multimedia interactivos
D1	Comprender el significado y aplicación de la perspectiva de género en los distintos ámbitos de conocimiento y en la práctica profesional con el objetivo de alcanzar una sociedad más justa e igualitaria.
D2	Comunicar por oral y por escrito en la lengua gallega.
D3	Sostenibilidad y compromiso ambiental. Uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.
D4	Adaptarse a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales

Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Nueva	A4	B4	C1	
Nueva	A2	B3	C1	D1
	A3	B7	C2	D2
	A5	B8	C3	D3
		B9	C4	D4
			C5	
			C6	
			C7	
			C8	
			C9	
			C10	
			C11	
			C12	
			C13	
			C14	
			C15	
			C16	
			C17	
			C18	
			C19	
			C20	
			C21	
			C22	

Contenidos

Tema

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Presentación	2	0	2
Actividades introductorias	2	1	3
Aprendizaje basado en proyectos	1	142	143
Trabajo	1	0	1
Presentación	1	0	1

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

Metodologías

Descripción
Presentación
Actividades introductorias
Aprendizaje basado en proyectos

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Aprendizaje basado en proyectos	

Evaluación						
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Trabajo	(*)A avaliación do Traballo de Fin de Grao será responsabilidade dun tribunal avaliador. O tribunal avaliará o resultado, así como a aprendizaxe e adquisición de competencias e coñecementos.	90	A2 A3 A5	B3 B4 B7 B8 B9	C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 C10 C11 C12 C13 C14 C15 C16 C17 C18 C19 C20 C21 C22	D1 D2 D3 D4
Presentación(*)	Presentación Na avaliación da exposición do traballo teranse especialmente en conta o cumprimento das pautas para a presentación de traballos académicos.	10	A4	B4	C1	D1

Otros comentarios sobre la Evaluación

La evaluación se llevará a cabo según los parámetros generales especificados en el Reglamento del Trabajo de Fin de Grado.

El alumnado dispondrá de un máximo de 15 minutos en la exposición delante del Tribunal.

Con carácter general, los tribunales serán conjuntos, formados por 3 profesores de la titulación. De manera excepcional, la Comisión Académica de Grado autorizará que forme parte del tribunal colegiado de evaluación otro personal docente, personas colaboradoras o miembros de instituciones externas a la Universidad de Vigo, que podrán actuar en calidad de vocales, con voz y voto, o de personas asesoras sin voto.

La calificación otorgada por el tribunal conjunto estará comprendida entre 0 y 10.

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Bibliografía Complementaria

Recomendaciones