



(*)Facultade de Comunicación

Grado en Comunicación Audiovisual

Subjects

Year 4th

Code	Name	Quadmester	Total Cr.
P04G071V01401	Advertising in Audiovisual Media	1st	6
P04G071V01402	News Screenplay, Production and Direction	1st	12
P04G071V01403	Development of Web Projects	1st	6
P04G071V01404	Audiovisual Analysis and Criticism	1st	6
P04G071V01405	Entertainment Screenplay, Production and Direction	1st	6
P04G071V01406	Audiovisual Creation in New Media	1st	6
P04G071V01407	Interactive Entertainment: Video Games	1st	6
P04G071V01408	Post-Production II: Visual Effects	2nd	6
P04G071V01409	Mobile Applications	2nd	6
P04G071V01410	Production and Direction of Branded Contents	2nd	6
P04G071V01411	Professional Profiles in Social Media	2nd	6
P04G071V01981	Internships	2nd	12
P04G071V01991	Final Year Dissertation	2nd	6

IDENTIFYING DATA**Propaganda en medios audiovisuais**

Subject	Propaganda en medios audiovisuais			
Code	P04G071V01401			
Study programme	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptors	ECTS Credits	Choose	Year	Quadmester
	6	Mandatory	4	1c
Teaching language	Castelán Galego			
Department	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinator	Dafonte Gómez, Alberto			
Lecturers	Dafonte Gómez, Alberto			
E-mail	albertodafonte@uvigo.es			
Web	http://about.me/albertodafonte			
General description	Esta materia aborda as claves fundamentais do discurso propagandístico ao longo da súa evolución histórica e o estudo das súas técnicas retóricas e os seus efectos a través dos medios audiovisuais			

Resultados de Formación e Aprendizaxe

Code	
B1	Coñecer as características esenciais da comunicación, os seus elementos e os seus resultados.
B3	Aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe aos diferentes soportes audiovisuais, a partir do coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe.
B4	Expoñer os resultados dos traballos académicos de maneira escrita, oral ou por medios audiovisuais ou informáticos de acordo aos canons das disciplinas da comunicación.
B5	Coñecer os valores constitucionais, principios éticos e normas deontolóxicas aplicables á comunicación audiovisual, en especial as relativas á igualdade de homes e mulleres, á non discriminación de persoas con discapacidade e ao uso non sexista da imaxe feminina nos medios de comunicación de masas.
B6	Traballar en equipo e comunicar as propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio.
C13	Conocer la historia y evolución del lenguaje y géneros audiovisuales a través de sus propuestas estéticas e industriales.
C14	Coñecer e aplicar os recursos, métodos e procedementos empregados na construción e análise dos relatos audiovisuais
D2	Comunicar por oral e por escrito na legua galega.
D3	Sustentabilidade e compromiso ambiental. Uso equitativo, responsable e eficiente dos recursos.

Resultados previstos na materia

Expected results from this subject	Training and Learning Results		
Coñecer a historia e evolución da fotografía, cinema, radio e televisión en función do seu emprego como medio de propaganda política, poñendo de manifesto a súa relevancia social e cultural ao longo do tempo	B1	C13	
Comprender e integrar os novos medios tecnolóxicos e a evolución das linguaxes audiovisuais na transmisión e modernización das mensaxes publicitarias de índole política	B5	C14	
Coñecer os modelos psicolóxicos especificamente desenvolvidos para a comunicación visual e a persuasión a través da imaxe e o son	B1 B3		D2
Analizar relatos audiovisuais, atendendo aos parámetros básicos da análise de obras audiovisuais, considerando as mensaxes visuais como produto de condicións sociopolíticas e culturais dunha época histórica determinada.	B4	C13	D2
Expor de forma idónea os resultados dos traballos académicos de maneira oral ou por medios audiovisuais ou informáticos conforme aos canons das disciplinas da comunicación.	B3 B6		D2
Demostrar capacidade de adaptación aos cambios empresariais, para traballar en equipo, asumir riscos, tomar decisións, facer autocrítica e desenvolver unha conciencia solidaria.	B5 B6		D3

Contidos

Topic	
1. Fundamentación teórica.	Orixe e definicións do concepto de propaganda. Evolución histórica do concepto. Principais modelos de propaganda. Estructura da retórica: Ethos, pathos e logos.

2. Modelos e técnicas clásicas da propaganda a través dos medios de comunicación.	<p>Propaganda emocional e racional. Propaganda de axitación e integración. Propaganda negra, branca ou gris. Propaganda relixiosa, de guerra e política. Propaganda vertical e horizontal. Propaganda explícita, implícita ou subliminal. Subpropaganda. Censura e desinformación ("fake news"). Regras básicas da propaganda: Simplificación, desfiguración, orquestación, transfusión, contaxio ou unanimidade, entre outras. Regras da contrapropaganda. A campaña electoral como paradigma da propaganda audiovisual.</p>
3. Propaganda audiovisual en Europa, Estados Unidos e España. Casos históricos paradigmáticos.	<p>Alemaña e a II Guerra Mundial. Rusia e a propaganda soviética. Francia, Italia e propaganda no resto de Europa. Estados Unidos. Evolución propagandística en España.</p>

Planificación

	Class hours	Hours outside the classroom	Total hours
Lección maxistral	20	24	44
Prácticas con apoio das TIC	4	0	4
Seminario	10	8	18
Aprendizaxe-servizo	14	48	62
Exame de preguntas obxectivas	2	20	22

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

Metodoloxía docente

	Description
Lección maxistral	As sesións maxistras baséanse no traballo semanal realizado de forma autónoma polo alumnado. Sobre a base do coñecemento previo adquirido polo alumnado desenvolveranse os contidos teóricos da materia.
Prácticas con apoio das TIC	As sesións maxistras combínase coa realización de tarefas a través de plataformas dixitais.
Seminario	Actividades de análise e reflexión desenvolvidas dentro das sesións prácticas, necesarias para desenvolver o proxecto de ApS
Aprendizaxe-servizo	Realización do contido audiovisual desenvolvido dentro do marco xeral da Aprendizaxe-servizo e redacción do portfolio do proxecto

Atención personalizada

Methodologies	Description
Lección maxistral	Seguemento personalizado de dúbidas relativas ás sesións de aula tanto en horario de clase coma en titorías e na plataforma de teledocencia
Aprendizaxe-servizo	Seguemento personalizado dos traballos propostos tanto en horario de clase coma en titorías e na plataforma de teledocencia
Seminario	Seguemento personalizado de dúbidas relativas ás sesións de aula tanto en horario de clase coma en titorías e na plataforma de teledocencia

Avaliación

	Description	Qualification	Training and Learning Results		
Prácticas con apoio das TIC	As sesións maxistras combínase coa realización de tarefas a través de plataformas dixitais.	15	B1	C13	D2
Seminario	Actividades de análise e reflexión desenvolvidas dentro das sesións prácticas, necesarias para desenvolver o proxecto de ApS	10	B5	C14	
Aprendizaxe-servizo	Desenvolvemento, gravación e edición dos contidos audiovisuais requeridos dentro do marco da Aprendizaxe-servizo e presentación de portfolio (traballo en grupo).	40	B3	C14	D2
Exame de preguntas obxectivas	Exame da materia abordada nas sesións teóricas e prácticas	35	B4	C13	D3
			B5	C14	

Other comments on the Evaluation

O alumnado deberá aprobar cada unha das metodoloxías e probas descritas neste apartado para superar a asignatura.

O procedemento de avaliación descrito ata este punto é válido para o alumnado que opte pola avaliación continua e cumpra coas entregas previstas ao longo do cuadrimestre.

En caso de que desexe optar por avaliación global, o alumnado deberá informar ao docente da súa renuncia expresa ao sistema de avaliación continua no prazo establecido polo centro para tal fin, axuntado cuberto e asinado o documento habilitado para tal fin. O procedemento de avaliación global é o descrito a continuación.

AVALIACIÓN GLOBAL DA MATERIA

A proba de avaliación global realizarase na data e horarios previstos polo centro no calendario de exames oficial. O estudante deberá superar todas e cada unha das probas de avaliación previstas que se detallan a continuación obtendo unha cualificación mínima de 5 puntos en cada unha delas. Dada a extensión das probas o alumnado que se acolla a avaliación global deberá dispor de 4 horas para a realización das mesmas a partir da hora oficial de inicio do exame da materia segundo o calendario oficial.

A avaliación global consta das seguintes probas:

Proba 1. Exame da materia (40%)

Proba 2. Traballo de investigación 1 a acordar co docente responsable (10%). Entrega a través de Moovi con límite na data do exame.

Proba 3. Traballo de investigación 2 a acordar co docente responsable (10%). Entrega a través de Moovi con límite na data do exame.

Proba 4. Desenvolvemento, gravación e edición dos contidos audiovisuais requeridos dentro do marco da Aprendizaxe-servizo e presentación de portfolio (40%). Entrega a través de Moovi con límite na data do exame.

A información sobre as probas de avaliación, o seu formato, extensión, rúbrica de avaliación e canles de entrega serán detalladas a través da plataforma Moovi. É responsabilidade do alumno ou alumna estar atento á información subida e recompilar a información específica e complementaria que sexa precisa para superar a materia.

Bibliografía. Fontes de información

Basic Bibliography

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

Complementary Bibliography

Recomendacións

IDENTIFYING DATA**Guión, produción e realización de informativos**

Subject	Guión, produción e realización de informativos			
Code	P04G071V01402			
Study programme	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptors	ECTS Credits	Choose	Year	Quadmester
	12	Mandatory	4	1c
Teaching language	Castelán Galego			
Department	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinator	Soutelo Soliño, Carlos Manuel			
Lecturers	Frade Fraga, Sergio Miragaya López, Laura María Soutelo Soliño, Carlos Manuel			
E-mail	carlossoutelo@uvigo.es			
Web				
General description	Técnicas e procesos de elaboración dun guión para formatos informativos de tv. Técnicas, expresión e linguaxe audiovisual aplicado a produción e realización de informativos en tv. Técnica e deseño da iluminación e produción sonora para informativos en tv.			

Resultados de Formación e Aprendizaxe

Code	
B3	Aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe aos diferentes soportes audiovisuais, a partir do coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe.
B4	Expoñer os resultados dos traballos académicos de maneira escrita, oral ou por medios audiovisuais ou informáticos de acordo aos canons das disciplinas da comunicación.
B6	Traballar en equipo e comunicar as propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio.
C13	Conocer la historia y evolución del lenguaje y géneros audiovisuales a través de sus propuestas estéticas e industriales.
C19	Xestionar con eficacia a comunicación nas redes sociais.
C21	Coñecer e aplicar as técnicas e procesos de produción e realización audiovisual nos formatos e soportes contemporáneos.
C23	Analizar e implementar estratexias de márketing para o desenvolvemento, distribución e consumo de produtos audiovisuais e multimedia orientados ao mercado.
D2	Comunicar por oral e por escrito na legua galega.
D3	Sustentabilidade e compromiso ambiental. Uso equitativo, responsable e eficiente dos recursos.
D4	Adaptarse aos cambios tecnolóxicos, empresariais ou organigramas laborais

Resultados previstos na materia

Expected results from this subject	Training and Learning Results		
Nova		C19	D2
2 - Planificar e xestionar os recursos humanos, orzamentarios e medios técnicos, nas diversas fases da produción dun programa informativo.			D2 D4
3 - Aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe na realización dun programa informativo, a partir do coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe	B3 B6	C21	D3
4 - Escribir con fluidez, textos, escaletas ou guiños para programas informativos.		C23	
5 - Diseñar e concibir a presentación estética e técnica da posta en escena a través das fontes lumínicas e acústicas naturais ou artificiais, atendendo as características creativas e expresivas	B4	C13	D3
6 - Interpretar e construír o ambiente sonoro dunha produción audiovisual para vídeo ou TV, atendendo a intención do texto e da narración.		C19 C21	
7 - Empregar adecuadamente ferramentas tecnolóxicas, especialmente informáticas, nas diferentes fases do proceso de realización audiovisual.		C19 C21	
8 - Interpretar os cambios empresariais, mostrar capacidade de traballar en equipo, asumir riscos e tomar decisións de autocrítica e conciencia solidaria			D2 D4

Contidos

Topic	
-------	--

BLOQUE 1: O GUIÓN NOS INFORMATIVOS

1.- As noticias e a televisión. A estrutura dunha televisión. Os informativos na grella da televisión. A estrutura dun equipo de informativos: redacción, realización e produción.

2.- A noticia. Concepto, obxectividade, veracidade e verdade. Características da linguaxe audiovisual. Xéneros (tipos) nun telediario. Formatos de noticias. Retos do informador audiovisual. Os enfoques.

3.-Formatos de informativos: Flash. Avance. Boletín. Telediario. Especiais informativos. Os informativos temáticos.

4.-A escaleta. Rutinas de traballo: axenda, reunións previas á escaleta. Reunión da escaleta. Escaleta: valor, estrutura e datos esenciais. Criterios de noticiabilidade. Criterios de ordenación de noticias na escaleta.

5.- A xestión da noticia. As fontes. Documentación, valoración e comprobación. Traballo de campo-recollida de información. Xestións de produción e realización. Xestión de imaxes: rodaxe, arquivo, grafismo e compra.

6.- A elaboración da noticia. Características da redacción da noticia televisiva. Imaxe, texto e son. A dramaturxia audiovisual. Estrutura da noticia: entradiña, texto e insertos ou [totais]. Montaxe-emisión-tempo.

7.- Cualidades do informador audiovisual. A locución. A presentación. A aparencia. Linguaxe corporal, medio e contexto.

8.-Información en vivo: Documentación e planificación. A información en directo. Stand Up e funcións. O espazo. A presenza do informador. Criterios de directo. A reportaxe en directo. A retransmisións.

9.- Xéneros informativos dialogados: A entrevista como xénero. O debate. A tertulia.

10.- Xéneros informativos relatados. A crónica. A reportaxe noticiosa. O docu- show- Docu-Reality. A gran reportaxe ou [documentaxe].

11.- TV e novos medios: a televisión por internet. A Tv por móbil e dispositivos persoais (A información na e-televisión).

BLOQUE 2: A ILUMINACIÓN NOS INFORMATIVOS

1.- Conceptos e Técnicas de Iluminación.

2.- Calidade e tipos de luces. Temperatura de cor.

3.- Esquemas básicos de iluminación. Triángulo básico.

4.- A iluminación en plató. Informativos. Entrevistas. Debates.

5.- Iluminación para ENG. Gravación con luz de exteriores. Gravación de noite. Gravación con luz interior.

BLOQUE 3: O SON EN INFORMATIVOS

1.- Conceptos básicos. Características do sinal sonoro. Son dixital, son analóxico: frecuencia de mostreo e profundidade de palabra. Medidores dixitais do sinal e medidores analóxicos. Cables e conectores. Sinais balanceadas e non balanceadas Concepto de fase eléctrica.

2.- Equipamento para a produción sonora. Micrófonos: características, micrófonos de plató; micrófonos de toma en localización. Accesorios. Toma de son en localización: micrófonos para unha persoa e para varias persoas. Toma de son en eventos públicos. Distribuidores de audio. Mesas de son: características, ecualización, compresión, niveis de sinal. Concepto de N-1. Mesas analóxicas e dixitais. Líneas de comunicación: híbridos telefónicos, líneas RDSI y ADSL. O dúplex e a tradución simultánea.

3.- A montaxe sonora. Presets de audio dunha estación de montaxe. Pistas internacionais e de locución na montaxe dunha noticia. A banda internacional nunha noticia e nunha reportaxe.

4.- Indicadores sonoros. A sintonía. Ráfagas e separadores. O emprego da música en programas informativos.

BLOQUE 4: PRODUCCIÓN E REALIZACIÓN DE INFORMATIVOS

1.- A produción: conceptos xerais. Modalidades de produción. O produtor: funcións e capacidades. O equipo de produción: compoñentes e funcións. Organización da produción.

2.- A realización: Conceptos xerais. Modalidades de la Realización. O director □ realizador. Funcións e capacidades. O equipo de realización, compoñentes e funcións. Planificación da realización.

3.- Equipos técnicos e humanos. O estudio de televisión: distribución física. A sala de control: imaxe, son e iluminación. A entrada de sinais, o almacenamiento e a recuperación. Funciones básicas de la mesa de realización. Equipo técnico, personal de informativos y personal de produción. Áreas de apoio no estudio: decoración, maquillaxe e vestuario.

4.- Modalidades de realización. Producción-transmisión. Soporte de produción. Lugar de gravación. Naturaleza da imaxe. Tipos de produción. Estilos de produción. Elaboración de escaletas. Planificación e organización do traballo: da localización á emisión. Realización en estudio: particularidades, funcións do realizador, equipo de realización e outros equipos técnicos; tecnoloxía e métodos operativos específicos. Realización en exteriores: peculiaridades da grabación e transmisión, equipos humanos e equipamento técnico específico, tipos de realización en exteriores: ENG, PEL e unidades móbiles.

5. Técnicas de realización e produción monocámara. A cámara de vídeo. Compoñentes e controis. Soportes. Técnicas operativas. Realización e produción de noticias. Realización e produción de reportaxes.

6.- Técnicas de realización e produción multicámara. A organización e planificación da produción. Rutinas e órdenes de traballo. Estudios de produción. O plató e o control de realización. A entrada de sinais, o almacenamiento e a recuperación. Funcións básicas da mesa de realización. Salas técnicas e auxiliares. Grabación, edición, posproducción e grafismo.

7.- Realización de programas informativos. Informativos diarios (telediarios). Preparación e planificación, escaletas e minutos. Rutinas de traballo e xestión operativa. Realización de reportaxes e programas informativos non diarios. Realización de entrevistas e debates: posta en escea, planificación, colocación de cámaras e estratexias de realización.

Planificación

	Class hours	Hours outside the classroom	Total hours
Resolución de problemas	0	60	60
Prácticas de laboratorio	50	0	50
Presentación	30	0	30
Aprendizaxe baseado en proxectos	0	110	110
Lección maxistral	20	0	20
Práctica de laboratorio	0	15	15
Exame de preguntas obxectivas	0	15	15

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

Metodoloxía docente

	Description
Resolución de problemas	O alumno de maneira individual e en equipo desenvolverá os guións, a planificación e a produción necesaria para a realización do seu informativo.
Prácticas de laboratorio	O alumno desenvolverá en equipos de traballo todo a material necesario para a elaboración dun informativo: noticias, colas, reportaxes, entrevistas...
Presentación	Os alumnos exporán na aula os traballos realizados para a elaboración do informativo: noticias, reportaxes... que serán corrixidos atendendo a cada un dos bloques que compoñen a materia.
Aprendizaxe baseado en proxectos	O alumno en equipos de traballo e de maneira individual plainficará e porá en funcionamento o seu propio informativo atendendo a súa escaleta.
Lección maxistral	Clases de teoría sobre os coñecementos básicos que debe adquirir o alumno para o desenvolvemento de guións e a realización e produción audiovisual de informativos.

Atención personalizada

Methodologies	Description
Resolución de problemas	En tutorías
Prácticas de laboratorio	Con referencias do profesor

Avaliación					
	Description	Qualification	Training and Learning Results		
Resolución de problemas	Avaliación continua individual do alumno no desenvolvemento dos traballos individuais e en equipo.	15	B3	C19	D3
Prácticas de laboratorio	PRÁCTICAS I. Avaliación dos traballos prácticos e proxectos que vai resolvendo o alumno durante o curso	35	B3 B4	C13 C19	D2 D3
Práctica de laboratorio	PRÁCTICAS II. Proba práctica final a realizar no mes de xaneiro na que os alumnos en equipos de dous compoñentes deberán guionizar, producir, realizar e montar de maneira correcta unha peza informativa.	25	B3 B4	C13 C19	D2 D3
Exame de preguntas obxectivas	Examen final dos contidos teóricos incluídos no programa da materia	25	B6	C19	D4

Other comments on the Evaluation

O alumno poderá optar a dous tipos de cualificación: avaliación continua e avaliación global

1- Avaliación continua:

A asistencia as clases teóricas e prácticas é totalmente obrigatoria. Para obter o aprobado é necesario superar a metade da porcentaxe do exame teórico, do exame práctico e das prácticas obrigatorias. Será motivo de avaliación negativa a copia, o plaxio, a reprodución de obras creativas de outros autores ou non participar co seu equipo nalguna das prácticas.

Aplicaranse as porcentaxes e conceptos anteriores (Resolución de problemas, Prácticas I, Prácticas II, examen final). A nota final será a nota media dos 3 apartados, segundo as súas porcentaxes relativas. Conservaranse as cualificacións das partes aprobadas para a seguinte convocatoria.

Na segunda oportunidade aplicaranse os mesmos criterios. Todos os detalles referidos á avaliación continua, Prácticas I, Prácticas II, examen final cos seus correspondentes calendarios de entrega, os criterios de corrección, así como as cualificacións, publicaranse na plataforma MOOVI. Será responsabilidade do alumno estar ao cabo desta información, xa que non se facilitará por ningún outro medio.

2 - Avaliación global:

De conformidade co disposto no Regulamento de avaliación, cualificación e calidade docente e no proceso de aprendizaxe do alumnado, o estudante que non opte pola modalidade de avaliación continua terá dereito a unha proba global nas datas que determine a Facultade. Será unha única proba que permitirá ao alumnado cualificar entre 0 e 10, igual que na avaliación continua.

Esta posibilidade deberá ser solicitada expresamente polo estudante, con antelación e seguindo os trámites que determine o Decanato da Facultade, e suporá a anulación automática de todas as cualificacións obtidas pola modalidade de avaliación continua.

O devandito procedemento poderase consultar na plataforma MOOVI. Non se admitirán solicitudes transcorrido o prazo establecido e, unha vez recoñecido o dereito, non se poderá desistir do mesmo.

As probas realizaranse na data e hora oficialmente establecidas pola Facultade. Como norma xeral, a duración desta proba oficial é de dúas horas. Para a avaliación global, cada alumno necesitará 3 horas adicionais (5 desde o inicio da proba) para realizala. Constará do seguinte:

- 1º - **Exame teórico práctico** (30% da nota). Exame de preguntas de desenvolvemento e de índole práctica na que se plantexarán cuestións realacionadas cos contidos tratados na lección maxistral e que estará a disposición dos alumnos/as na plataforma Moovi
- 2º - **Entrega Traballos/Pezas** (30% da nota). Similar á proposta na avaliación continua. O alumno entregara o día da proba final de avaliación todas as pezas de emisión e todos os traballos que os alumnos que cursan o modelo de avaliación continua deben ir guionizando, producindo, realizando, editando e posproducindo ao longo do curso para a súa posterior utilización nos diferentes informativos que realicen ao longo do curso.

· 3º - **Proba Práctica** (40% da nota). Realización dunha proba de carácter práctico para a realización dun ou varios informativos. Dita proba práctica poderá consistir na resolución dun suposto práctico. Esta proba realizarase despois do exame teórico e terá unha duración máxima de 3 horas.

A nota final será a nota media das 3 partes, segundo as súas correspondentes porcentaxes.

Na **segunda oportunidade (xullo)** aplicaranse os mesmos criterios.

Todos os detalles da estrutura do exame, as especificacións de traballos e prácticas, o calendario de entrega, os criterios de corrección, así como as cualificacións, publicaranse na plataforma MOOVI. Será responsabilidade do alumno estar atento a esta información, xa que non se facilitará por ningún outro medio. Calquera aspecto non previsto nesta guía resolverase en función do citado **Regulamento de avaliación, cualificación e calidade da ensinanza e do proceso de aprendizaxe do alumnado:**

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

Bibliografía. Fontes de información

Basic Bibliography

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,

Complementary Bibliography

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

Recomendacións

IDENTIFYING DATA**Development of Web Projects**

Subject	Development of Web Projects			
Code	P04G071V01403			
Study programme	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptors	ECTS Credits	Choose	Year	Quadmester
	6	Mandatory	4th	1st
Teaching language	#EnglishFriendly Spanish Galician			
Department				
Coordinator	Martínez Rolán, Luís Xabier			
Lecturers	Martínez Rolán, Luís Xabier			
E-mail	xabier.rolan@uvigo.es			
Web				
General description	An introduction to multimedia and interactive programming of web applications that include text, images, animations, sound, and video.			

Training and Learning Results

Code	
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	Analyse and implement strategies of marketing for the development, distribution and consumption of audiovisual and multimedia products oriented to the market.
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

Expected results from this subject

Expected results from this subject	Training and Learning Results	
To know the basic languages of generation and programming of Web documents.	B3	C23
To know and organize the different formats of text, image, animation, sound, and video that are part of an interactive web document.	B3	
To analyze the needs of a multimedia project and skillfully optimize resources and implement technical solutions to the different requirements of the project.		C23
To apply modern design techniques, adapted to the generation of web documents and content management systems (CMS).	B3	
To apply the techniques and processes of web project production, in all its phases, from the point of view of organization and management of the necessary technical, human, and budgetary resources.	B4	D2
Ability to investigate, write and present reports and work related to online communication.		D3 D4

Contents

Topic	
Introduction to the fundamental concepts of an Audiovisual Multimedia Work and the Web.	Technological and social evolution of the web, of the precedents and of the his current state
Analysis and design of projects web.	Input: Consultancy and web auditing. Client-server architecture. Biases and gender perspective in web project development. Output: Consultancy and web auditing. Client-server architecture. Biases and gender perspective in web project development.
Development frameworks for web projects.	Server-oriented languages: php Client-oriented languages: html, css, javascript Use of artificial intelligence in web design

Methods for the definition, development, and evaluation of web projects.	Information design Navigation design Web design Usability
Content Management Systems (CMS) for the development of web projects.	The different options available today. Content creation with CMS Insertion of functionalities with CMS Layout and graphic appearance with CMS
SEO positioning and Web Analytics	SEO and SEM Data analytics Strategic decision making in web projects

Planning

	Class hours	Hours outside the classroom	Total hours
Lecturing	22.5	0	22.5
Mentored work	3	80	83
Case studies	4.5	4	8.5
Problem solving	14	15	29
Objective questions exam	1	1	2
Simulation or Role Playing	5	0	5

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

Methodologies

	Description
Lecturing	Exhibition in kind of the contained theoretical-practical of the subject, beside the corresponding examples and debates envelope his properties and characteristic
Mentored work	It Will propose, along the course, 1 practical long-term-work: creation of a interactive webpage
Case studies	Analysis and discussion of pages web: of the his structure, aesthetic and contents
Problem solving	Proposal and resolution of practical activities along the course, that will consist in brief exercises of production and programming multimedia and interactive

Personalized assistance

Methodologies	Description
Mentored work	Assistance to the student in tutoring hours

Assessment

	Description	Qualification	Training and Learning Results
Mentored work	Individual WEB projects with conditions to meet	20	B3 C23 D2 B4 D3 D4
Problem solving	The student, in order to demonstrate their understanding of the explained theoretical concepts, will carry out different tasks of analysis and development of web projects.	20	
Objective questions exam	Theoretical test on the content of the subject	20	C23
Simulation or Role Playing	Exercise of real simulation. The students are divided into groups, they are given a briefing and they have to develop a fully functional website in 5 hours.	40	B3 D2 B4 D3 D4

Other comments on the Evaluation

Other comments on the Evaluation

1.- Considerations on continuous evaluation.

The student undergoes continuous evaluation by default.

To pass the subject, it is necessary to obtain a minimum of 50% of the score for each of the indicated methodologies/tests. In case of not obtaining the minimum score, the student will not pass the subject and will be marked as failed in that session with the least detrimental grade for their record.

No average is calculated for any section if the minimum score (50% of the total for each methodology) is not obtained. Exceptionally, in the case of the objective question exam, it is necessary for students to obtain a minimum score of 40% in order to average it with the rest of the methodologies, which must be passed with a minimum grade of 50%.

Attendance is mandatory for both theory and practical classes. Students must attend the subject regularly (minimum of 80% of the classes). If this figure is not reached, they will lose the right to be evaluated in the first session.

In the second and subsequent sessions, the problem-solving test will have a weight of 40% and the supervised work will not be evaluated.

2.- Concise description of the second opportunity.

The student who undergoes continuous evaluation must pass in the second session all those methodologies or tests that they did not pass with a minimum score of 50% in the first session.

The student who undergoes global evaluation must undergo the same conditions described in the global evaluation in the second session. That is, they will have the same evaluation system described in point 3 of these instructions.

In order to coordinate the second opportunity, students who must undergo this evaluation must contact the responsible teacher for the subject, who will establish the relevant tests either in Moovi or in person during the established and approved date by the Faculty Board.

The conditions for the second opportunity described here apply to the rest of the subsequent sessions.

3.- Concise description of the global evaluation.

The student who wishes and formally requests it according to the deadlines and mechanisms established by the Dean's Office will have the right to global evaluation. For this purpose, it is advisable to review the information provided by the center.

The global evaluation test will take place on the date established by the center and approved by the Faculty Board, and will systematically evaluate all the methodologies and tests established in the course guide, with a total duration of 5 hours.

The student who takes the global evaluation will take the same multiple-choice exam as the students who undergo continuous evaluation. The overall grade of the theoretical exam will have the same proportional weight. It is necessary to obtain a minimum score of 50% to average it with the practical test. The duration of the theoretical exam is 1 hour.

The exam is eliminatory. If the minimum score of 50% is not achieved, the next part of the evaluation cannot be taken.

After the completion of the exam, the practical tests will begin.

This part of the evaluation will be carried out in person at the faculty in the designated space and will consist of the following parts:

A practical case that evaluates the problem-solving methodology, with a weighting of 40%, with a duration of 1 hour and is eliminatory. It is necessary to obtain a minimum score of 50% to pass this part of the test and move on to the next part.

After a 15-minute break, the practical test will continue with a 3-hour simulation exercise or Role Playing in which the student must create a perfectly functional website based on a briefing given by the teacher.

For the practical part, it is not possible to use personal student equipment or consult course materials on Moovi. Any violation of these conditions will invalidate the test.

4.- Other considerations

For anything not covered and/or detailed in this guide, the indications of the REGULATIONS ON EVALUATION, GRADING, AND

QUALITY OF TEACHING AND THE STUDENT LEARNING PROCESS (Approved by the Faculty Council on April 18, 2023) will be taken as reference.

The course guide presents the general approach of the subject. Due to the length and the impossibility of uploading additional documentation on the Docnet platform, more specific details will be managed through the Moovi platform.

Sources of information

Basic Bibliography

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

Complementary Bibliography

Beati, Hernan, **El gran libro del PHP: Creacion 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,

Recommendations

IDENTIFYING DATA**Audiovisual Analysis and Criticism**

Subject	Audiovisual Analysis and Criticism			
Code	P04G071V01404			
Study programme	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptors	ECTS Credits	Choose	Year	Quadmester
	6	Optional	4th	1st
Teaching language	#EnglishFriendly Spanish Galician			
Department				
Coordinator	Ramahí García, Diana			
Lecturers	Ramahí García, Diana			
E-mail	dianaramahi@gmail.com			
Web				
General description	(*)A materia orientase 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.			

Training and Learning Results

Code	
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	Know the history and evolution of language and audiovisual genres through its aesthetic and industrial proposals.
C14	Know and apply the resources, methods and procedures used in the construction and analysis of audiovisual stories
D2	Comunicar por oral y por escrito en la legua gallega.

Expected results from this subject

Expected results from this subject	Training and Learning Results		
Identify the main currents and schools of cinematographic and television criticism.	B1	C13	
Describe the historical evolution of the audiovisual means, having present the social, political and cultural conditions of the period in that they arise.	B3	C13 C14	
Describe and analyse the audiovisual work, especially, in the level of his narrative structure.	B4		
Analyse and describe (thematic, formal, aesthetic and narratively) the audiovisual story according to the parameters and methods of analysis.	B3 B7	C13 C14	D2
Interpret and debate critically the contents of the audiovisual works.	B3 B7	C13	D2
Respect, to the hour to make the criticism, the distinct narrative genders and his use in audiovisual productions of other cultures and with other social values.	B5		
Show sensitivity by the conservation of the audiovisual heritage generated through the times	B5		

Contents

Topic	
1. Foundations	1.1. The reading of the images 1.2. Ways of approaching the audiovisual text
2. Concept and function	2.1. The critical sense 2.2. The art like criticism 2.3. The criticism like art 2.4. The critical exercise
3. Histories	3.1. The transit of the classicism to the modernity 3.2. The institutionalisation of the cinematographic knowledge 3.3. Mutations of the contemporary cinema

4.Theories	4.1. The realism 4.2. The authorship and the mise en scene 4.3. The theorisation 4.4. The politisation 4.5. The recapitulation 4.6. The contemporary critical debate
5.Forms	5.1. The word 5.2. The image, the sound

Planning			
	Class hours	Hours outside the classroom	Total hours
Lecturing	20	40	60
Case studies	20	40	60
Mentored work	6	15	21
Objective questions exam	2	5	7
Systematic observation	2	0	2

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

Methodologies	
	Description
Lecturing	Explanation by the teacher of the contents on the matter object of study, of the guidelines of the works or exercises to develop.
Case studies	Analysis of elements with the purpose to know them, interpret them, reflect on them or complete knowledges, that in this case is related to the visualisation and reflection on audiovisual works.
Mentored work	The students has to make criticisms in written form on the works indicated and according to the clear-cut guidelines by the teacher.

Personalized assistance	
Methodologies	Description
Lecturing	Students can receive advice on the content of the subject or the development of activities during class hours and tutorials.
Case studies	Students can receive advice on the content of the subject or the development of activities during class hours and tutorials.
Mentored work	Students can receive advice on the content of the subject or the development of activities during class hours and tutorials.
Tests	Description
Objective questions exam	Students can receive advice on the content of the subject or the development of activities during class hours and tutorials.

Assessment					
	Description	Qualification	Training and Learning Results		
Mentored work	The students has to make criticisms in written form on the works indicated and according to the guidelines given by the teacher.	40	B1 B3 B4 B5 B7	C13 C14	D2
Objective questions exam	Oral or written examination.	40	B1	C13 C14	D2
Systematic observation	Evaluation of the presence of the students in the classroom and active participation in the sessions	20	B1 B3 B4 B5 B7		D2

Other comments on the Evaluation

CONTINUOUS ASSESSMENT

Assessment based on the active participation of the student and the delivery of the work required throughout the course.

Global assessment of the learning process and acquisition of skills and knowledge through face-to-face tests on the official

dates approved by the centre.

It will be necessary to obtain at least 50% of the total score of all assessable parts in order to pass the subject.

OVERALL ASSESSMENT

Students must inform the teacher of their express waiver of the continuous assessment system within the period established by the centre for this purpose, attaching the document provided for this purpose, covered and signed.

The overall assessment test will take place on the date and at the times set by the centre in the official exam calendar. The student must pass each and every one of the assessment tests detailed below, obtaining a minimum qualification of 50% in each one of them. Given the length of the tests, students who take the global assessment must have 4 hours to complete them from the official starting time of the examination of the subject according to the official calendar.

Brief description of the tests:

Test 1. Examination. The test is worth 40% of the total mark and a minimum mark of 50% is required to pass the exam.

Test 2. Completion of the audiovisual critiques to be carried out in the continuous assessment following the guidelines defined by the teacher. Audiovisual analysis following the guidelines defined by the teacher. The work as a whole has a value of 40% of the total qualification. A minimum mark of 20% must be obtained in each of the assignments in order to pass this part. The assignments must be handed in on the date and time of the exam. Details of the contents of the assignments, methodologies and assessment criteria will be provided to students of global assessment once the period for express waiver of continuous assessment has expired.

Test 3. Completion of the audiovisual critiques of the works screened in the sessions following the guidelines defined by the teacher. It has a value of 40% of the total qualification. A minimum qualification of 50% must be obtained to pass this part. It will be handed in on the date and time of the exam. The details of the contents, methodologies and assessment criteria will be provided to the students of global assessment once the period for express waiver of continuous assessment has expired.

Summary of the tests and percentage of overall assessment of the set of tasks:

Test 1. Examination test. Valuation of 40% of the total mark.

Test 2. Audiovisual critiques. Valuation of 20% of the total mark.

Test 3. Audiovisual critiques II. Valuation of 40% of the total mark.

Students must obtain a minimum mark of 50% in all the tests in order to pass the subject.

Information about the evaluation tests, their format, length, evaluation rubric and delivery channels will be detailed through the Moovi platform. It is the student's responsibility to pay attention to the information uploaded and to gather the specific and complementary information required to pass the subject.

SECOND CHANCE

The evaluation system is the same in all the calls.

Sources of information

Basic Bibliography

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

Complementary Bibliography

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

Recommendations

Subjects that it is recommended to have taken before

Communication: Image Theory and Technique/P04G071V01103

Audiovisual Narrative/P04G071V01207

Non-Fiction Film/P04G071V01301

IDENTIFYING DATA**Guión, produción e realización de programas de entretemento**

Subject	Guión, produción e realización de programas de entretemento			
Code	P04G071V01405			
Study programme	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptors	ECTS Credits	Choose	Year	Quadmester
	6	Optional	4	1c
Teaching language	Galego			
Department	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinator	Fernández Pérez, Rosa Maríana			
Lecturers	Fernández Pérez, Rosa Maríana			
E-mail	rofernandez@uvigo.es			
Web				
General description	Guión, produción e realización para programas de entretemento. Abarcará unha visión global da construción dos textos de guiños 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 construción a nivel profesional.			

Resultados de Formación e Aprendizaxe

Code	
B3	Aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe aos diferentes soportes audiovisuais, a partir do coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe.
B4	Expoñer os resultados dos traballos académicos de maneira escrita, oral ou por medios audiovisuais ou informáticos de acordo aos canons das disciplinas da comunicación.
B6	Traballar en equipo e comunicar as propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio.
C13	Conocer la historia y evolución del lenguaje y géneros audiovisuales a través de sus propuestas estéticas e industriales.
C21	Coñecer e aplicar as técnicas e procesos de produción e realización audiovisual nos formatos e soportes contemporáneos.
C23	Analizar e implementar estratexias de márketing para o desenvolvemento, distribución e consumo de produtos audiovisuais e multimedia orientados ao mercado.
D1	Comprender o significado e aplicación da perspectiva de xénero nos distintos ámbitos de coñecemento e na práctica profesional co obxectivo de alcanzar unha sociedade máis xusta e igualitaria.
D2	Comunicar por oral e por escrito na legua galega.

Resultados previstos na materia

Expected results from this subject	Training and Learning Results		
- Definir e identificar as técnicas e as tecnoloxías audiovisuais en función das súas capacidades expresivas.	B3	C13	D1
- Aplicar os diferentes mecanismos e elementos da construción do guión atendendo os diferentes formatos, tecnoloxías e soportes de produción	B4	C21	D2
- Analizar e valorar o emprego dos diferentes elementos que compoñen a mensaxe audiovisual nun programa de televisión	B6	C23	
- Crear e dirixir a posta en escena de producións de entretemento para TV tendo en conta as tendencias da programación actual			
- Identificar o público obxectivo, sinalar posibles vías de financiamento e deseñar unha estratexia de comercialización e distribución dunha produción de entretemento para TV			

Contidos

Topic	
1. O entretemento en televisión	1a. Introducción e situación xeral do entretemento 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 producción. Asesoría de producción 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 preguión, 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

	Class hours	Hours outside the classroom	Total hours
Prácticas de laboratorio	17	20	37
Saídas de estudo	10	20	30
Lección maxistral	15	5	20
Traballo tutelado	30	0	30
Simulación	0	33	33

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

Metodoloxía docente

	Description
Prácticas de laboratorio	No sistema de traballo analizarase a progresión do alumno na realización da documentación implicada no proceso de gravación no laboratorio, e a súa actuación no propio laboratorio no momento de gravación das pezas audiovisuais, atendendo á planificación. Valorarase a súa habilidade para enfocar e solucionar imprevistos e problemas técnicos no laboratorio.
Saídas de estudo	Analizarase a progresión reflectida no resultado dos contidos e baseada na documentación que planifica as saídas.
Lección maxistral	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.
Traballo 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 entretenemento, destacando os aspectos máis importantes da súa execución e planificación, seguindo modelos televisivos, ou de nova creación.

Atención personalizada

Methodologies	Description
Prácticas de laboratorio	
Traballo tutelado	

Avaliación					
	Description	Qualification	Training and Learning Results		
Prácticas de laboratorio	Se realizan no estudo 1 multicámara, con control de realización, son e iluminación.	30	B3 B4	C13 C21	D2
Saídas de estudo	Analizarase a progresión reflectida no resultado dos contidos e baseada na documentación que planifica as saídas.	10	B3	C21	D1 D2
Traballo 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	

Other comments on the Evaluation

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 items, 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 resumo:

Traballos 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

Na segunda edición, a que corresponde **aos exames de XULLO**, aplicaranse os mesmos criterios.

Todos os detalles da estrutura do exame, os traballos e prácticas, calendario de entrega, criterios de corrección, todas as características, especificacións, así como as cualificacións, publicaranse na plataforma MOOVI.

Será responsabilidade do alumnado estar atento a esta información, xa que non se facilitará por ningún outro medio.

Bibliografía. Fontes de información

Basic Bibliography

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

Complementary Bibliography

Barroso García, Jaime, **Barroso García, Jaime**, Editorial Síntesis, 2002

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

Lameló 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

Recomendacións

Other comments

Materia de 4 CAV. Polo tanto a continuidade non será académica, senón na vida profesional

IDENTIFYING DATA**Audiovisual Creation in New Media**

Subject	Audiovisual Creation in New Media			
Code	P04G071V01406			
Study programme	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptors	ECTS Credits	Choose	Year	Quadmester
	6	Optional	4th	1st
Teaching language	#EnglishFriendly Spanish			
Department				
Coordinator	García Crespo, Oswaldo			
Lecturers	García Crespo, Oswaldo			
E-mail	oswaldogarcia@uvigo.es			
Web	http://http://oswaldogarcia.webs.uvigo.es/portada/			
General description	The dialogue between creativity and technology allows us to reflect both on the relationship we want to establish with our environment and on solutions to integrate physical space and other digital realities. Perhaps that is why they constantly lead them to reflect on our responsibility as individuals and society.			
	In this scenario, the subject Audiovisual Creation in New Media aims to be a space to integrate the ability to generate visual discourses in real time, automate processes, and integrate our audiovisual pieces into stage proposals and interventions in physical space.			

Training and Learning Results

Code	
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	Define innovative creative personal projects that contribute to the knowledge or development of audiovisual languages or their interpretation
C16	Know and apply audiovisual technologies (photography, cinema, radio, television and multimedia) according to their expressive capacities.
C21	Know and apply the techniques and processes of audiovisual production and realization in contemporary formats and supports.
D2	Comunicar por oral y por escrito en la legua gallega.
D3	Sostenibilidad y compromiso ambiental. Uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.
D4	Adaptarse a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales

Expected results from this subject

Expected results from this subject	Training and Learning Results		
Find flexible technological solutions to narrative and aesthetic proposals no linked with traditional means of audiovisual production	C11	D3	
	C16	D4	
	C21		
Design narrative and technological solutions with autonomy in function of the needs of one project experimental and *exploratorio	B2	C11	D2
	B3	C16	D3
	B4	C21	D4
Develop and structure audiovisual speeches in direct.	B3	C11	D3
		C16	D4
		C21	
Link, through the new means, aesthetic and narrative proposals of audiovisual character to values of mark	B2	C11	D2
	B3	C16	D3
	B4	C21	D4

Contents

Topic	
Block 1: Background and development of new media.	<ul style="list-style-type: none"> - Technology and creativity in audiovisual production - The birth of new media. - Digital culture, software and audiovisual creation

Block 2. Audiovisual creation in real time - Time and space management in visual arts from the perspective of the film narrative	- Exploration of the narrative in real time: Fragmentation and looping. - Automation of processes and xenerative aesthetics - Introduction to Resolume Arena
Block 3. The forms of the new Media - Graphic User Interface	- Computer Vision - Glitch - post-realistic CGI
Block 4. Trends in creation audiovisual in real time	- Machine Learning: Using the Wekinator - Procedural software: Node-based visual creative programming - Introduction to Touch Designer
Block 5. Space intervention and interactivity	The projection surface as a scenic element

Planning

	Class hours	Hours outside the classroom	Total hours
Lecturing	8	6	14
Case studies	9	11	20
Laboratory practical	7	16	23
Mentored work	12	24	36
Mentored work	8	17	25
Presentation	4	8	12
Case studies	2	8	10
Project	0	10	10

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

Methodologies

	Description
Lecturing	Exposure of the theoretical foundations associated with New Media in the context of the Narrative Audiovisual
Case studies	Viewing and analysis of audiovisual content related to supervised work
Laboratory practical	Exploration of audiovisual creation software in real time: Resolume Arena +Touchdesigner
Mentored work	PROJECT 1: Fragmentation in triptych and adaptation in time real of a linear cinematographic discourse
Mentored work	PROJECT 2:Design, production and staging of a audiovisual creation project in real time.
Presentation	Presentation/s of the prototypes of the two projects

Personalized assistance

Methodologies	Description
Laboratory practical	Resolution of doubts and good practices associated with the use of software tools
Mentored work	Review of the idea development processes and project production process 1
Mentored work	Review of the idea development processes and project production process 2
Presentation	Pitching feedback

Assessment

	Description	Qualification	Training and Learning Results		
Mentored work	PROJECT 1: Fragmentation in triptych and adaptation in real time of a linear cinematographic speech	30	B2 B3 B4	C11 C16 C21	D3 D4
Mentored work	PROJECT 2:Design, production and put in scene of one project of audiovisual creation in real time.	30	B2 B3 B4	C11 C16 C21	D3 D4
Presentation	Presentation of the ideas of the projects	10	B2 B3 B4	C11 C16 C21	D2 D3 D4
Case studies	Development of an analysis to purpose of a piece of New Means	20	B2 B3 B4	C11 C16 C21	D2 D3 D4
Project	Project 2 Making off	10	B2 B3 B4	C11 C16 C21	D2 D3 D4

Other comments on the Evaluation

The information on the evaluation tests, their format, extension, evaluation rubric and delivery channels will be detailed through the Moovi platform. It is the responsibility of the student to be attentive to the information uploaded and to collect the specific and complementary information that is necessary to pass the subject.

CONTINUOUS EVALUATION

Attendance at 70% of the practical sessions for each of the two projects included in the subject will be mandatory.

In order to pass, it is necessary to achieve a pass both in the "Case Study" and in the average of the delivered projects. Late deliveries are subject to a 50% reduction in the grade of that work.

SECOND CHANCE AND END OF CAREER

Students who have passed one of the parts of the subject (the practical part: which includes the average of the two projects or the theoretical part: case studies test), will be able to keep the grade and will only have to present themselves as failed.

To pass the subject in the second opportunity, it will be necessary to pass the case study and/or submit project 1 in real time format individually. In the case of students with a suspended practical block, they will be proposed to carry out a series of modifications on the project 1 shown, which must be carried out in the time set by the teacher, not exceeding three hours.

GLOBAL EVALUATION SYSTEM

The overall evaluation of the subject includes a theoretical block and a practical one with an overall duration of 5 hours. It will be mandatory to pass each of the parts of each of the blocks to pass the subject:

The theoretical block, with a duration of two hours, includes analysis of two pieces of new media proposed during the semester and according to the analysis criteria applied during the course. This block weighs 40% of the final grade.

The practical block, with a duration of 3 hours, starts from a real-time proposal for the appropriation of one of the films proposed during the course along with a piece of making off explaining the decisions taken and providing material from the work process. After the first exposure in real time, changes will be requested that must be applied and exposed in the remaining time. This block weighs 60% of the final grade.

It is the responsibility of global assessment students to access Moovi to consult information and academic sources related to the subject. In no case will you have the right to receive teaching during the tutoring sessions, which will be aimed solely at resolving doubts.

The date of the global assessment test will coincide with the official exam tests in the first and second call.

Sources of information

Basic Bibliography**Complementary Bibliography**

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

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

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

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

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

Recommendations

IDENTIFYING DATA**Interactive Entertainment: Video Games**

Subject	Interactive Entertainment: Video Games			
Code	P04G071V01407			
Study programme	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptors	ECTS Credits	Choose	Year	Quadmester
	6	Optional	4th	1st
Teaching language	#EnglishFriendly Spanish			
Department				
Coordinator	Legerén Lago, Beatriz			
Lecturers	Legerén Lago, Beatriz			
E-mail	blegeren@uvigo.es			
Web				
General description	<p>Through this subject, the student will know that it is a video game, as if it designs, develops, or puts in the bought.</p> <p>With the aim to provide the student with training with the most next to the reality that going to find in the professional world.</p> <p>This subject is reached in a collaborative manner with 2 subjects of Telecommunications Engineering - Video games and Virtual Reality is Programming of Intelligent Systems.</p> <p>The students of both degrees work in groups to design a video game.</p> <p>Facing the problems they will find in the real world to collaborate with profiles that come from different fields.</p>			

Training and Learning Results

Code	
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	Fluently write scripts for different audiovisual formats
C22	Know and apply techniques for the design and development of interactive multimedia projects
D2	Comunicar por oral y por escrito en la lengua gallega.
D4	Adaptarse a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales

Expected results from this subject

Expected results from this subject	Training and Learning Results		
New	B3		
	B8		
New		C22	
New	B3	C20	
New	B6		D4
New	B8		D4
New	A4	B4	D2

Contents

Topic	
Video Games: History and Genres	Taxonomy of games
Introduction the design of video games	Concept Specifications-Architecture. Design Postmortem

Design of Video games	Elements necessary to create videogames History. Mechanics. Art. Technology. Organisation. Narrative Design Level Design
Serious video games	What's it a serious game? Typology of a serious game.

Planning

	Class hours	Hours outside the classroom	Total hours
Lecturing	15	6	21
Mentored work	10	25	35
Autonomous problem solving	0	15	15
Presentation	4	0	4
Collaborative Learning	10	25	35
Project	4	14	18
Simulation or Role Playing	2	0	2
Essay	0	20	20

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

Methodologies

	Description
Lecturing	Exhibition of the distinct subjects of the subject
Mentored work	The students will realize work through the course, followed by their presentation and discussion.
Autonomous problem solving	The students must solve independently some of the problems related to the collaborative work they develop in the subject.
Presentation	The students must present the work assigned to them by the teacher
Collaborative Learning	Students must work collaboratively with students from other grades to design a video game pilot.

Personalized assistance

Methodologies	Description
Mentored work	The teacher will monitor the student's work throughout the course.
Tests	Description
Project	The teacher will periodically review the project carried out by the students

Assessment

	Description	Qualification	Training and Learning Results
Collaborative Learning	(*)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
Project	(*)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
Essay	(*)O estudante deberá desenvolver un traballo de corte académico sobre algún tema relacionado con algún contido da materia.	40	C20 D2 C22

Other comments on the Evaluation

The student will opt for two types of assessment: continuous assessment and global assessment

The students must inform the teacher of their express resignation to the continuous evaluation system within the period established by the center for that purpose, together with the completed and signed document authorized for that purpose.

1- Continuous evaluation. The previous percentages and concepts will be applied (Examination, Systematic Observation and Project), with the following considerations: Class attendance is mandatory since one of the methodologies is collaborative learning (they will work with students from other schools), so it is recommended that students who choose continuous assessment attend.

In the second call (July) the same qualification criteria will be applied, although the Collaborative Learning and the Project will not be re-evaluated, maintaining the qualification of the first edition. The student will have to improve his grade through an individual project.

2. Global assessment - In accordance with what is established in the Student Statute of the University of Vigo, students who do not opt for the continuous assessment modality will have the right to a global test on the dates determined by the Faculty. It will be a single test and will have a grade between 0 and 10, just like in the continuous assessment. The global assessment test will be held on the date and time scheduled by the center in the official exam calendar. The student must pass each and every one of the evaluation tests provided below, obtaining a minimum qualification of 5 points in each of them.

This modality will consist of a theoretical part (40% of the grade), and two practical projects (40% of the grade), and presentation of the same (20%).

1. The theoretical part will include short questions (20% of the mark) and another part of the development of a theme of the program (20% of the mark).
2. The practical part will consist of the design of a video game project, on a topic proposed by the teacher. (40%). Which must be delivered on the day of the theory test.
3. An oral presentation of the project must be made. (20%), which will take place after the theoretical exam.

In the second call (July) the same qualification criteria will be applied.

Sources of information

Basic Bibliography

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, **Videogame 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

Complementary Bibliography

Recommendations

Subjects that continue the syllabus

Final Year Dissertation/P04G071V01991

Subjects that are recommended to be taken simultaneously

Mobile Applications/P04G071V01409

Subjects that it is recommended to have taken before

Design and Development of Interactive Products/P04G071V01210

Screenplay Writing/P04G071V01209

Transmedia Screenplay and Design/P04G071V01309

IDENTIFYING DATA**Posproducción II: Efectos visuais**

Subject	Posproducción II: Efectos visuais			
Code	P04G071V01408			
Study programme	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptors	ECTS Credits	Choose	Year	Quadmester
	6	Optional	4	2c
Teaching language	#EnglishFriendly Castelán Galego			
Department	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinator	Fernández Santiago, Luis Emilio			
Lecturers	Fernández Santiago, Luis Emilio			
E-mail	faraon@uvigo.es			
Web				
General description	Elementos de posproducción orientados a fluxos de produción e traballo audiovisual			

Resultados de Formación e Aprendizaxe

Code	
B3	Aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe aos diferentes soportes audiovisuais, a partir do coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe.
B4	Expoñer os resultados dos traballos académicos de maneira escrita, oral ou por medios audiovisuais ou informáticos de acordo aos canons das disciplinas da comunicación.
B5	Coñecer os valores constitucionais, principios éticos e normas deontolóxicas aplicables á comunicación audiovisual, en especial as relativas á igualdade de homes e mulleres, á non discriminación de persoas con discapacidade e ao uso non sexista da imaxe feminina nos medios de comunicación de masas.
B6	Traballar en equipo e comunicar as propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio.
C8	Recrear o ambiente sonoro dunha produción audiovisual
C16	Coñecer e aplicar as tecnoloxías audiovisuais (fotografía, cinema, radio, televisión e multimedia) en función das súas capacidades expresivas.
C18	Capacidade para levar a cabo a gravación, composición, edición e postproducción de produtos audiovisuais.
D1	Comprender o significado e aplicación da perspectiva de xénero nos distintos ámbitos de coñecemento e na práctica profesional co obxectivo de alcanzar unha sociedade máis xusta e igualitaria.
D2	Comunicar por oral e por escrito na legua galega.
D3	Sustentabilidade e compromiso ambiental. Uso equitativo, responsable e eficiente dos recursos.
D4	Adaptarse aos cambios tecnolóxicos, empresariais ou organigramas laborais

Resultados previstos na materia

Expected results from this subject	Training and Learning Results		
Coñecer a filosofía, funcionalidade e capacidade dos sistemas de produción audiovisual con múltiples departamentos (*Vfx, , 3*DCGI e Interactivos]).	B3 B5	C8 C16	D1 D2 D3 D4
Realizar e producir efectos visuais complexos e comprender a xestión e solución dos mesmos.	B3 B5 B6	C8 C16 C18	D1 D2 D3 D4
Comprender o proceso de produción/realización (fluxos de produción) en sistemas *compartimentados xestionados por ferramentas de seguimento.	B3 B4 B5 B6	C16 C18	D2 D3 D4
Integrar e deseñar fluxos de traballo en fluxos de produción para contidos *Vfx.	B3 B4 B5 B6	C16 C18	D1 D2 D3 D4

Contidos

Topic	
Tecnoloxía asociada á xestión da media audiovisual	

Fluxos de produción (*production *pipelines) e fluxos de traballo (*workflows) para audiovisual con *Vfx .

*Desglose técnico dos *Vfx, *Vfx invisibles.

Procesos de Composición dixital e Fundamentos.

Xestión de *Asset 3D

Procesos de Composición *tridimensional.

Deseño e xestión de produción sobre área de almacenamento en rede (SAN), control de elementos (*DAM) e contidos (*CMS).

Conformado.

Planificación

	Class hours	Hours outside the classroom	Total hours
Lección maxistral	15	20	35
Estudo de casos	8	16	24
Prácticas de laboratorio	20	15	35
Traballo tutelado	5	23	28
Exame de preguntas obxectivas	2	0	2
Traballo	0	26	26

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

Metodoloxía docente

	Description
Lección maxistral	Contidos sobre produción e fluxos de traballo en posprodución e revisión de métodos e contidos.
Estudo de casos	Revisión e emulación de procesos habituais de postprodución
Prácticas de laboratorio	Aplicación de Software e medios audiovisuais á solución de fluxos de traballo de posprodución.
Traballo tutelado	Emulación dunha produción até previsualización.

Atención personalizada

Methodologies	Description
Prácticas de laboratorio	Resposta a dúbidas de manexo de software, hardware e procesos en taller.
Traballo tutelado	Asistencia en Tutorías para a elaboración do traballo. (horarios e despacho en *Moovi)

Avaliación

	Description	Qualification	Training and Learning Results		
Prácticas de laboratorio	traballo persoal de Integración e efectos.	30	B3 B4 B5	C8 C16 C18	D2 D3 D4
Traballo tutelado	Análise e desenvolvemento en grupo dunha preprodución con efectos	20	B3 B4 B5 B6	C16	D1 D2 D3 D4
Exame de preguntas obxectivas	Test Sobre contidos da materia	20	B3 B4 B5	C16	D2 D4
Traballo	Previsualización e análise dunha preprodución	30	B3 B4 B5	C8 C16 C18	D1 D2 D3 D4

Other comments on the Evaluation

O sistema de avaliación preferente será continuo.

O alumnado deberá comunicarlle ao profesorado a súa renuncia expresa ao sistema de avaliación continua no prazo que para o efecto estableza o centro, xunto co documento debidamente cuberto e asinado autorizado para o efecto.

A información sobre as probas de avaliación, o seu formato, duración, rúbrica de avaliación e canles de entrega detallarase a través da plataforma Moovi.

É responsabilidade do alumno estar atento á información subida e recoller a información específica e complementaria que sexa necesaria para superar a materia.

Non se suplirán contidos completos en titorías, só respostas e solucións concretas aos procesos vistos na aula e no obradoiro.

AVALIACIÓN CONTINUA

Proba 1. Exame de preguntas obxectivas. 20%

Proba 2. Prácticas de laboratorio. 30 %

As prácticas do obradoiro entregaranse en tres partes acumulables.

Proba 3. Traballo tutelado (grupo). 20%

Este traballo divídese en:

Guión: (10%)

Dirección/Guíón técnico: (20%)

Preproducción: (70%)

Proba 4. traballar. 30 %

Esta segunda parte dividirase en:

Layout: (30%)

Vista previa: (70%)

Resumo das probas e porcentaxe de avaliación global do conxunto de tarefas

Proba 1. Exame de preguntas obxectivas. 20% da nota total.

Proba 2. Prácticas de laboratorio. 30% da nota total.

Proba 3. Traballo tutelado (grupo). 20% da nota total.

Proba 4. Traballo. 30% da nota total.

En cada unha das probas deberá obterse unha puntuación mínima de 5 puntos.

Cada unha das catro tarefas publícase en moovi coa súa data de vencemento.

AVALIACIÓN GLOBAL DA MATERIA

A proba global de avaliación realizarase na data e hora indicadas polo centro no calendario oficial de exames. O alumno deberá superar todas e cada unha das probas de avaliación que se detallan a continuación, obtendo unha nota mínima de 5 puntos en cada unha delas. Dada a duración das probas, o alumnado que realice a avaliación global deberá dispor de 4 horas para realizalas desde a hora oficial de inicio do exame da materia segundo o calendario oficial.

Breve descrición das probas

Proba 1. Exame de preguntas obxectivas.

O exame teórico previsto para a materia realizarase tanto para a avaliación global como para a continua. O exame será avaliado coas mesmas pautas para todos os alumnos. O exame ten un valor do 20% da nota total e é necesario unha puntuación mínima de 5 puntos para superar esta parte. Unha puntuación inferior non servirá de media coas demais probas.

Proba 2. Prácticas de laboratorio.

Presentar tres prácticas propostas polo profesor. O conxunto de prácticas (3) ten un valor do 20% da nota total. Para superar esta parte é necesario obter unha puntuación mínima de 5 puntos en cada unha das prácticas. Unha puntuación inferior non servirá de media coas demais probas. As prácticas entregaranse o día e hora do exame. O detalle dos contidos dos traballos, metodoloxías e criterios de avaliación facilitaráselles ao alumnado da avaliación global unha vez finalizado o período de renuncia expresa á avaliación continua.

Proba 3. Traballo

Entregar o traballo proposto polo profesor. Isto supón un 30% da nota total. Para superar esta parte é necesario obter unha cualificación mínima de 5 puntos. Unha puntuación inferior non servirá de media coas demais probas. Os traballos entregaranse na data e hora do exame. O detalle dos contidos dos traballos, metodoloxías e criterios de avaliación facilitaráselles ao alumnado de avaliación global unha vez finalizado o período de renuncia expresa á avaliación continua.

Proba 4. Resolución de problemas e/ou exercicios (práctica)

Unha vez realizado o exame, o alumnado de avaliación continua deberá acudir co profesor á aula habitual de prácticas, onde deberá realizar actividades prácticas similares ás que realizan os alumnos de avaliación continua, utilizando os mesmos medios e equipamentos que utilizan. A proba terá unha duración máxima de dúas horas desde o inicio da mesma. O detalle das probas así como os criterios de avaliación serán remitidos ao alumnado nun prazo non superior a un mes desde a renuncia efectiva á súa avaliación continua. A selección de actividades prácticas, no seu conxunto, ten un peso do 30% da nota total e esíxese unha nota mínima de 5 puntos para superar esta parte. Unha puntuación inferior non servirá de media coas demais probas.

Resumo das probas e porcentaxe de avaliación global do conxunto de tarefas

Proba 1. Exame de preguntas obxectivas. Valoración do 20% da nota total.

Proba 2. Prácticas de laboratorio. Valoración do 20% da nota total.

Proba 3. Traballo. Valoración do 30% da nota total.

Proba 4. Resolución de problemas e/ou exercicios (práctica). Valoración do 30% da nota total.

AVALIACIÓN EXTRAORDINARIA DA MATERIA (XULLO)

Na segunda edición (xullo) aplicaranse os mesmos criterios. Todos os detalles da estrutura do exame, as declaracións de traballos e prácticas, o calendario de entrega, os criterios de corrección, así como as cualificacións, publicaranse na plataforma MOOVI.

Bibliografía. Fontes de información

Basic Bibliography

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

Complementary Bibliography

Recomendacións

Subjects that it is recommended to have taken before

Dirección de fotografía/P04G071V01205

Deseño e desenvolvemento de produtos interactivos/P04G071V01210

Expresión sonora/P04G071V01208

Guión audiovisual/P04G071V01209

Narrativa audiovisual/P04G071V01207

Teoría e técnica da montaxe/P04G071V01204

Dirección artística/P04G071V01305

Deseño dixital: Expresión gráfica e motion graphics/P04G071V01306

Guión, produción e realización de ficción/P04G071V01308

Posprodución audio/P04G071V01311

Posprodución I/P04G071V01302

Realización audiovisual/P04G071V01303

Creación audiovisual en novos medios/P04G071V01406

Entretemento interactivo: Videoxogos/P04G071V01407

IDENTIFYING DATA				
Mobile Applications				
Subject	Mobile Applications			
Code	P04G071V01409			
Study programme	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptors	ECTS Credits	Choose	Year	Quadmester
	6	Optional	4th	2nd
Teaching language	#EnglishFriendly Galician			
Department				
Coordinator	Martínez Rolán, Luís Xabier			
Lecturers	Martínez Rolán, Luís Xabier			
E-mail	xabier.rolan@uvigo.es			
Web				
General description	An introduction to the realization of projects *multimedia in mobile surroundings: *tabletas and telephones			

Training and Learning Results	
Code	
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	Analyse and implement strategies of marketing for the development, distribution and consumption of audiovisual and multimedia products oriented to the market.
D2	Comunicar por oral y por escrito en la legua gallega.
D3	Sostenibilidad y compromiso ambiental. Uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.
D4	Adaptarse a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales

Expected results from this subject		
Expected results from this subject	Training and Learning Results	
Apply techniques and processes for the production and dissemination of interactive and multimedia products on mobile devices, in all stages, from the perspective of organizing and managing the necessary technical, human, and budgetary resources.	B3	
To know and organize the different formats of text, image, animation, sound, and video, as well as the laws of interactivity that govern the relationship between human and mobile device.	B3	C23
Analyze the needs of a mobile project and the ability to optimize resources and implement technical solutions to the different requirements of the application (app).	B4	D4
Apply modern design techniques, adapted to the generation of mobile documents and mobile application prototyping tools.		D2 D3
Ability to investigate, write and present reports and work related to the ecosystem formed by the mobile device and its applications.	C23	D2

Contents	
Topic	
Technological development of mobile devices	Types of applications and mobile operating systems. Keys to creating a killer app. Analysis of apps.
Fundamentals of design for mobile devices	Usability. Look & feel. Responsive design. Typography, color, and composition.
Development of projects for mobile devices	Models of business Design of contents developmental Methodologies. Flow chart. Marketing online. Mobile app marketing.
Design and Programming for devices *móviles	Phases of the project Team and functions Design and programming

Planning			
	Class hours	Hours outside the classroom	Total hours
Lecturing	20.5	0	20.5

Mentored work	5	80	85
Problem and/or exercise solving	22.5	20	42.5
Objective questions exam	2	0	2

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

Methodologies

	Description
Lecturing	Exhibition by part of the professor of the contained envelope to subject object of study, theoretical bases and/or guidelines of one work, exercise or project to develop pole student, beside the corresponding examples and debates envelope his properties and characteristic
Mentored work	The student, of individual way or in group, elaborates a project *interactivo envelope to thematic of the subject that encompass all the areas of the subject of transversal way

Personalized assistance

Methodologies Description

Mentored work	Students can contact the teacher either in person during the assigned office hours or through the online platform that the teacher uses for online instruction of the subject.
---------------	--

Assessment

	Description	Qualification	Training and Learning Results
Mentored work	Conceptual development and minimum viable product of a mobile application or service, considering the graphic aspect, content design, functionalities, navigation tree, flow diagram, target audience, and fully developed business model. It should be presented in class in the form of a pitching.	40	B3 D2 D3 D4
Problem and/or exercise solving	During the classes, small exercises are prepared that will always be evaluated and will form part of the final grade.	40	B3 D2 D3 D4
Objective questions exam	Quiz, multiple-choice or short-answer type, on the theoretical content covered in class.	20	B3 B4 D2

Other comments on the Evaluation

Considerations on Continuous Assessment:

1. Students undergo continuous assessment by default.

To pass the subject, it is necessary to obtain a minimum of 50% of the score in each of the indicated methodologies/tests. If the minimum score is not achieved, the student will not pass the subject and will be recorded as failed in that examination session with the least detrimental grade for their academic record.

No averaging is done for any section if the minimum score is not achieved (50% of the total for each methodology).

Exceptionally, in the case of multiple-choice exams, students must obtain a minimum score of 40% in order to average with the other methodologies, which must be passed with a minimum score of 50%.

Attendance is mandatory for both theory and practical classes. Students must attend the subject regularly (a minimum of 80% of the classes). If this requirement is not met, they will lose the right to be evaluated in the first examination session.

In the second and subsequent examination sessions, the problem-solving test will carry a weight of 40%, and the tutored work will not be evaluated.

2. Concise description of the second opportunity.

Students enrolled in continuous assessment must pass in the second examination session all the methodologies or tests that they did not pass with at least 50% of the minimum score in the first examination session.

Students enrolled in global assessment must undergo in the second examination session the same conditions described in the global assessment. That is, they will have the same evaluation system described in point 3 of these instructions.

To coordinate the second opportunity, students who need to undergo this evaluation must contact the responsible teacher of the subject, who will establish the relevant tests, either through Moovi or in person, on the date established and approved by the Faculty Board.

The conditions for the second opportunity described here apply to the rest of the subsequent examination sessions.

Concise description of the global assessment.

Students who wish to do so and formally request it within the established deadline and mechanisms by the Dean's Office have the right to global assessment. It is advisable to review the information provided by the institution.

The global assessment test will be conducted on the date established by the institution and approved by the Faculty Board. It will systematically evaluate all the methodologies and tests established in the course guide, with a total duration of 4 hours.

Students taking the global assessment will take the same multiple-choice exam as students enrolled in continuous assessment. The overall score of the theoretical exam will carry the same proportional weight. It is necessary to achieve a score of 50% to average with the practical test. The duration of the theoretical exam is 1 hour.

The exam is eliminatory. If the minimum score of 50% is not achieved, the next part of the assessment cannot be undertaken.

After the exam, the practical part of the assessment will begin.

This part of the assessment will be carried out in person at the designated location in the faculty, and it will consist of the following parts:

- A practical exercise evaluating problem-solving methodology, weighted at 40% and with a duration of 1 hour. It is necessary to achieve a minimum score of 50% to pass this part of the test and proceed to the next part. Personal devices or consulting course material on Moovi are not allowed during the practical assessment. Any violation of these conditions will invalidate the test.

- The tutored work methodology will be evaluated through an exercise that must be submitted via Moovi by the specified deadline, on the day and time of the theoretical exam. This work must achieve a minimum score of 50%.

For anything not covered and/or detailed in this guide, the instructions of the REGULATION ON EVALUATION, GRADING, AND QUALITY OF TEACHING AND THE STUDENTS' LEARNING PROCESS (Approved by the faculty on April 18, 2023) will be taken as reference.

The course guide presents the general overview of the subject. Due to space limitations and the inability to upload additional documentation on the Docnet platform, specific details will be managed through the Moovi platform.

Sources of information

Basic Bibliography

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

Complementary Bibliography

Lequerica, Joan Ribas, **Desarrollo de aplicaciones para Android**, Anaya Multimedia, 2011
Zechner, Mario, **Desarrollo de juegos para Android**, Anaya Multimedia, 2011
Stevens, Chris, **Diseñar para el IPAD**, Anaya Multimedia, 2011
Nielsen, Jakob y Budiuh, 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**,

Recommendations

IDENTIFYING DATA**Production and Direction of Branded Contents**

Subject	Production and Direction of Branded Contents			
Code	P04G071V01410			
Study programme	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptors	ECTS Credits	Choose	Year	Quadmester
	6	Optional	4th	2nd
Teaching language	#EnglishFriendly Spanish Galician			
Department				
Coordinator	Máiz Bar, Carmen			
Lecturers	Máiz Bar, Carmen			
E-mail	maizbar@uvigo.es			
Web				
General description	Drawing on the concepts of "branding", "branded content" and "content marketing", this elective course intends to guide students in the creation of content, following defined brand strategies and adapted to current consumer trends.			
	-- English Friendly subject: International students may request from the teachers: a) resources and bibliographic references in English, b) tutoring sessions in English, c) exams and assessments in English.			

Training and Learning Results

Code	
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	Analyse and implement strategies of marketing for the development, distribution and consumption of audiovisual and multimedia products oriented to the market.
D4	Adaptarse a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales

Expected results from this subject

Expected results from this subject	Training and Learning Results			
Ability to create content for brands.	A4	B6 B8	C23	D4

Contents

Topic	
1. Branding	- Origin - Techniques - Current trends
2. Brand communications	- Image, identity and reputation - Communication tools - Communication plan
3. Branded content and content marketing	- Branded content - Content marketing - Storytelling and storydoing
4. Content	- Classification - Uses - Audiovisual, conversacional, entertaining, editorial
5. Content planing	- Research - Objectives - Audiences - Strategies - Actions - Timing
6. Case studies	- Analysis and development of content for brands

Planning			
	Class hours	Hours outside the classroom	Total hours
Case studies	30	30	60
Mentored work	15	50	65
Seminars	25	0	25

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

Methodologies	
	Description
Case studies	Study and analysis of brand content.
Mentored work	Design and development of brand content.
Seminars	Theoretical explanations and practical exercises on brand content.

Personalized assistance

Methodologies	Description
Case studies	The teachers will guide the students in the preparation and development of the assignments. Information about the tests and papers, their format, length, deadlines and delivery methods will be detailed during the classes and through the Moovi platform. It is the student's responsibility to be aware of the information required to pass the course.
Mentored work	The teachers will guide the students in the preparation and development of the assignments. Information about the tests and papers, their format, length, deadlines and delivery methods will be detailed during the classes and through the Moovi platform. It is the student's responsibility to be aware of the information required to pass the course.
Seminars	The teachers will guide the students in the preparation and development of the assignments. Information about the tests and papers, their format, length, deadlines and delivery methods will be detailed during the classes and through the Moovi platform. It is the student's responsibility to be aware of the information required to pass the course.

Assessment							
	Description	Qualification	Training	Learning Results			
Case studies	Study and analysis of brand content.	35	A4	B6	C23	D4	
Mentored work	Design and development of brand content.	35	A4	B6	C23	D4	
Seminars	Theoretical explanations and practical exercises on brand content.	30	A4	B6	C23	D4	

Other comments on the Evaluation

1. In order to pass the course with the continuous assessment system described above, it will be necessary to submit and present all assignments and exercises, obtaining a minimum passing grade (5) in each of them, and complying with the topics, deadlines and conditions established by the teaching team. In addition, attendance to classes will be mandatory (a maximum of 2 unexcused absences will be allowed throughout the term).

2. In the event that the student wishes to choose the global evaluation system, he/she must present his/her waiver to the continuous assessment system within the period of time and following the procedure established by the School.

3. Description of the global evaluation system:

On the official date scheduled by the School for the final exam, students must:

- Take a theoretical exam, defined by the teaching team (60% of the grade).
- Complete a practical exercise, defined by the teaching team (20% of the grade).
- Submit a paper consisting of the analysis of a content campaign, defined by the teaching team (10% of the grade).
- Submit an assignment consisting of the design and development of content campaign, defined by the teaching team (10% of the grade).

Obtaining the minimum passing grade (5) in each and every one of them.

4. The second-chance assessment process will be the same as that established for the global assessment system.

5. Information about the tests and papers, their format, length, deadlines and delivery methods will be explained in class and through the Moovi platform. It is the student's responsibility to be aware of the information required to pass the course.

Sources of information

Basic Bibliography

Complementary Bibliography

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

Recommendations

IDENTIFYING DATA				
Perfís profesioanis en redes sociais				
Subject	Perfís profesioanis en redes sociais			
Code	P04G071V01411			
Study programme	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptors	ECTS Credits	Choose	Year	Quadmester
	6	Optional	4	2c
Teaching language	Castelán Galego			
Department	Psicoloxía evolutiva e comunicación			
Coordinator	Martí Pellón, Daniel Francisco			
Lecturers	Martí Pellón, Daniel Francisco			
E-mail	comunisfera@gmail.com			
Web				
General description	Definición dunha marca profesional, comunicada e xestionada en redes sociais ata a defensa dalgun proxecto con perspectivas (memoria de grao 2020, páxina 133)			

Resultados de Formación e Aprendizaxe	
Code	
A4	Que os estudantes poidan transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado
C19	Xestionar con eficacia a comunicación nas redes sociais.
C23	Analizar e implementar estratexias de márketing para o desenvolvemento, distribución e consumo de produtos audiovisuais e multimedia orientados ao mercado.
D4	Adaptarse aos cambios tecnolóxicos, empresariais ou organigramas laborais

Resultados previstos na materia	
Expected results from this subject	Training and Learning Results
Publicación e xestión de comunicacións dunha marca profesional persoal en blogue e redes sociais	A4
Definir estratexias comunicativas adecuadas a un proxecto profesional persoal coas tácticas máis convintes aos obxectivos e plataformas dixitais nas que se desenvolve	C23
Desenvolver unha xestión eficiente da comunicación en redes sociais acadando os obxectivos pretendidos dacordo cos indicadores analíticos máis axeitados para o seguemento do plan de comunicación	C19
Dar conta da innovación e da actualidade tecnolóxica relacionada coa especialidade profesional	D4

Contidos	
Topic	
Deseño, construción e comunicación dunha marca profesional en plataformas dixitais e redes sociais	Definir a propia identidade profesional dende a experiencia, as preferencias, os servizos sociais e as demandas profesionais máis destacadas. Seleccionar actividades e traballos que mostren as competencias persoais nunha especialidade comunicativa
	Expoñer proxectos e posibilidades
Dirección de contidos profesionais especializados	Seleccionar e documentar referencias profesionais relevantes no momento profesional actual Expoñer contidos profesionais relevantes e de actualidade
	Manter a frecuencia dun discurso profesional coherente, actualizado, relevante e interesante
Comunicación especializada ben recoñecida	Opinar, participar en ou criticar proxectos cooperativos do sector Recoñecer e criticar a competencia profesional doutros colegas no sector Obter recoñecemento e recomendacións de profesionais reputadas

Planificación

	Class hours	Hours outside the classroom	Total hours
Cartafol/dossier	23	38	61
Estudo de casos	23	38	61
Cartafol/dossier	1	8	9
Resolución de problemas e/ou exercicios	2	8	10
Presentación	1	8	9

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

Metodoloxía docente

	Description
Cartafol/dossier	publicación e xestión semanal de perfil en redes sociais
Estudo de casos	documentación e análise da actualidade e perspectivas do sector profesional

Atención personalizada

Methodologies	Description
Cartafol/dossier	Deseño, construción e mantemento dun perfil profesional en liña
Estudo de casos	Detección, análise e solucións para casos profesionais relevantes no sector
Tests	Description
Presentación	Exercicio de proposta e defensa dun perfil profesional viable

Avaliación

Description	Qualification	Training and Learning Results
Cartafol/dossier exposición e xestión da marca profesional en redes sociais	40 A4	C19 D4
Estudo de casos análise e participación cooperativa en solucións para casos problemáticos no sector	40	C19 D4 C23
Presentación comunicación e defensa duna marca profesional viable	20 A4	D4

Other comments on the Evaluation

PRIMEIRA CONVOCATORIA

AVALIACIÓN CONTÍNUA

Construción de identidade de marca e xestión da súa comunicación en redes sociais.

Selección e curación de contidos, con solucións profesionais e crítica do sector

Resolución de casos problemáticos de comunicación.

Exposición e defensa da marca profesional e suas expectativas

AVALIACIÓN GLOBALA presentación global na data aprobada oficialmente no calendario de exames avalía coñecementos, prácticas e competencias dixitais. Esixe a comunicación previa das publicacións recentes en web ou redes sociais así como a presentación de alomenos un caso real de problema de comunicación nun negocio coas alternativas e decisións elixidas. O exercicio contará cunha proba de coñecemento (40%), a solución de problemas comunicativos en redes sociais (40%) e a proposta de proxectos de futuro con indicadores de viabilidade (20%).

SEGUNDA CONVOCATORIA

A presentación na data aprobada oficialmente no calendario de exames avalía coñecementos, prácticas e competencias dixitais. Esixe a comunicación previa das publicacións recentes en web ou redes sociais así como a presentación de dous casos prácticos documentados e resoltos.

O exercicio contará cunha proba de coñecemento (40%), a solución de problemas comunicativos en redes sociais (40%) e a proposta de proxectos de futuro con indicadores de viabilidade (20%).

Bibliografía. Fontes de información

Basic Bibliography

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 PAPP, 2017

Complementary Bibliography

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

IDENTIFYING DATA**Prácticas en empresa**

Subject	Prácticas en empresa			
Code	P04G071V01981			
Study programme	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptors	ECTS Credits	Choose	Year	Quadmester
	12	Mandatory	4	2c
Teaching language	Gallego			
Department	Psicología evolutiva y comunicación			
Coordinator	Román Portas, María Mercedes			
Lecturers	Román Portas, María Mercedes			
E-mail	mroman@uvigo.es			
Web				
General description	La materia está orientada a la realización de prácticas en un entorno laboral y profesional ligado a alguna de las disciplinas del plan de estudios del Grado. Las prácticas deberán llevarse a cabo según la Normativa específica aprobada en Junta de Facultad			

Resultados de Formación y Aprendizaje

Code

- 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

Expected results from this subject	Training and Learning Results			
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

Topic

Sin temario específico NO hay

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

Planificación

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

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

Metodologías

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

Atención personalizada

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

Evaluación

Description	Qualification	Training and Learning Results
-------------	---------------	-------------------------------

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	

Other comments on the Evaluation

Las mismas condiciones que en la evaluación de junio

Fuentes de información

Basic Bibliography

Complementary Bibliography

Recomendaciones

Other comments

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

IDENTIFYING DATA**Traballo de Fin de Grao**

Subject	Traballo de Fin de Grao			
Code	P04G071V01991			
Study programme	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptors	ECTS Credits	Choose	Year	Quadmester
	6	Mandatory	4	2c
Teaching language	Castelán Galego			
Department	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinator	Martínez Martínez, María Isabel			
Lecturers	Martínez Martínez, María Isabel			
E-mail	isabelmartinez@uvigo.es			
Web				
General description	Traballo autónomo de carácter teórico ou práctico sobre un tema que forma parte da área de estudo. O obxectivo deste traballo é poder aplicar os coñecementos adquiridos durante a carreira, desenvolver habilidades de investigación e presentar as súas conclusións de xeito estruturado e riguroso			

Resultados de Formación e Aprendizaxe

Code	
A2	Que os estudantes saiban aplicar os seus coñecementos ao seu traballo ou vocación dunha forma profesional e posúan as competencias que adoitan demostrarse por medio da elaboración e defensa de argumentos e a resolución de problemas dentro da súa área de estudo
A3	Que os estudantes teñan a capacidade de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro da súa área de estudo) para emitir xuízos que inclúan unha reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica ou ética
A4	Que os estudantes poidan transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado
A5	Que os estudantes desenvolvesen aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía
B3	Aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe aos diferentes soportes audiovisuais, a partir do coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe.
B4	Expoñer os resultados dos traballos académicos de maneira escrita, oral ou por medios audiovisuais ou informáticos de acordo aos canons das disciplinas da comunicación.
B7	Asumir riscos expresivos e temáticos, aplicar solucións e puntos de vista persoais no desenvolvemento dos proxectos
B8	Orde e método: habilidade para a organización e temporalización das tarefas, realizándoas de maneira ordenada adoptando con lóxica as decisións prioritarias nos diferentes procesos de produción audiovisual
B9	Sensibilidade, respecto e necesidade de conservación do patrimonio lingüístico, audiovisual e cultural de Galicia
C1	Coñecer o uso correcto oral e escrito das linguas oficiais como forma de expresión profesional na industria audiovisual.
C2	Percibir criticamente o mundo audiovisual como froito dunhas condicións sociopolíticas e culturais ligadas a unha época histórica determinada.
C3	Coñecer os procesos e técnicas implicadas na dirección e xestión de empresas audiovisuais.
C4	Coñecer e aplicar as técnicas de produción e emisión radiofónicas.
C5	Analizar e implementar estratexias de distribución e difusión de contidos audiovisuais e a súa influencia no proceso de produción
C6	Coñecer a historia e características da animación e a súa aplicación nos medios dixitais
C7	Coñecer e aplicar as técnicas de documentación audiovisual.
C8	Recrear o ambiente sonoro dunha produción audiovisual
C9	Analizar as estruturas, contidos e estilos da programación televisiva.
C10	Deseñar a posta en escena, iluminación e dirección de actores dunha produción audiovisual.
C11	Definir proxectos persoais de creación innovadora que contribúan ao coñecemento ou desenvolvemento das linguaxes audiovisuais ou á súa interpretación
C12	Coñecer os fundamentos da información xornalística a través dos distintos textos e xéneros ao uso, para a súa aplicación en medios impresos e dixitais.
C13	Conocer la historia y evolución del lenguaje y géneros audiovisuales a través de sus propuestas estéticas e industriales.
C14	Coñecer e aplicar os recursos, métodos e procedementos empregados na construción e análise dos relatos audiovisuais
C15	Coñecer os fundamentos da historia e teoría da comunicación.
C16	Coñecer e aplicar as tecnoloxías audiovisuais (fotografía, cinema, radio, televisión e multimedia) en función das súas capacidades expresivas.
C17	Coñecer a imaxe espacial e das representacións icónicas no espazo, tanto na imaxe fixa como en movemento.
C18	Capacidade para levar a cabo a gravación, composición, edición e postproducción de produtos audiovisuais.
C19	Xestionar con eficacia a comunicación nas redes sociais.
C20	Escribir con fluidez guións para os diferentes formatos audiovisuais

C21	Coñecer e aplicar as técnicas e procesos de produción e realización audiovisual nos formatos e soportes contemporáneos.
C22	Coñecer e aplicar as técnicas para o deseño e desenvolvemento de proxectos multimedia interactivos
D1	Comprender o significado e aplicación da perspectiva de xénero nos distintos ámbitos de coñecemento e na práctica profesional co obxectivo de alcanzar unha sociedade máis xusta e igualitaria.
D2	Comunicar por oral e por escrito na legua galega.
D3	Sustentabilidade e compromiso ambiental. Uso equitativo, responsable e eficiente dos recursos.
D4	Adaptarse aos cambios tecnolóxicos, empresariais ou organigramas laborais

Resultados previstos na materia

Expected results from this subject	Training and Learning Results			
	A4	B4	C1	
Habilidade para expoñer os resultados dos traballos académicos de forma oral ou por medios audiovisuais ou informáticos según os canóns das disciplinas da comunicación.				
Capacidade para definir proxectos persoais no campo da comunicación audiovisual.	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	

Contidos

Topic

Planificación

	Class hours	Hours outside the classroom	Total hours
Presentación	2	0	2
Actividades introductorias	2	1	3
Aprendizaxe baseado en proxectos	1	142	143
Traballo	1	0	1
Presentación	1	0	1

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

Metodoloxía docente

Description

Presentación

Actividades introductorias

Aprendizaxe baseado en proxectos

Atención personalizada

Methodologies

Description

Aprendizaxe baseado en proxectos

Avaliación

Description

Qualification Training and Learning Results

Traballo	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

Other comments on the Evaluation

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

O alumnado disporá dun máximo de 15 minutos na exposición diante do Tribunal.

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

A calificación outorgada polo tribunal conxunto estará comprendida entre 0 e 10.

Bibliografía. Fontes de información

Basic Bibliography

Complementary Bibliography

Recomendacións
