



## Facultade de Comunicación

## Grao en Comunicación Audiovisual

### Materias

#### Curso 4

Código	Nome	Cuadrimestre	Cr.totais
P04G071V01401	Propaganda en medios audiovisuais	1c	6
P04G071V01402	Guión, produción e realización de informativos	1c	12
P04G071V01403	Desenvolvemento de proxectos web	1c	6
P04G071V01404	Análise e crítica audiovisual	1c	6
P04G071V01405	Guión, produción e realización de programas de entretemento	1c	6
P04G071V01406	Creación audiovisual en novos medios	1c	6
P04G071V01407	Entretemento interactivo: Videoxogos	1c	6
P04G071V01408	Posproducción II: Efectos visuais	2c	6
P04G071V01409	Aplicacións móbiles	2c	6
P04G071V01410	Produción e realización de contidos de marca	2c	6
P04G071V01411	Perfís profesioanis en redes sociais	2c	6
P04G071V01981	Prácticas en empresa	2c	12
P04G071V01991	Traballo de Fin de Grao	2c	6

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

Materia	Propaganda en medios audiovisuais			
Código	P04G071V01401			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OB	4	1c
Lingua de impartición	Galego			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Dafonte Gómez, Alberto			
Profesorado	Dafonte Gómez, Alberto			
Correo-e	albertodafonte@uvigo.es			
Web	<a href="http://about.me/albertodafonte">http://about.me/albertodafonte</a>			
Descrición xeral	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**

Código				
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 lingua galega.			
D3	Sustentabilidade e compromiso ambiental. Uso equitativo, responsable e eficiente dos recursos.			

**Resultados previstos na materia**

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe			
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**

Tema				
1. Fundamentación teórica.	Orixe e evolución do concepto de propaganda Definición contemporánea de propaganda Tipoloxías da propaganda			
2. Principios e técnicas da propaganda.	Da Antigüidade á I Guerra Mundial. Leccións das Guerras Mundiais. Técnicas de propaganda.			

3. Persuasión e ciencia do comportamento	Persuasión e retórica Inferencias e falacias Heurísticos e sesgos cognitivos
4. Perspectiva histórica da propaganda audiovisual	Casos paradigmáticos en Europa Casos paradigmáticos en España Casos paradigmáticos en Estados Unidos
5. Perspectiva contemporánea da propaganda e a desinformación no mundo.	A desinformación como arma propagandística. Tipos de desinformación. Alfabetización dixital e mediática contra a desinformación.

### Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
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

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

### Metodoloxía docente

	Descrición
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

Metodoloxías	Descrición
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

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Prácticas con apoio das TIC	As sesións maxistras combínase coa realización de tarefas a través de plataformas dixitais.	10	B1 C13 D2 C14
Seminario	Actividades de análise e reflexión desenvolvidas dentro das sesións prácticas, necesarias para desenvolver o proxecto de ApS	10	B5 C14 B6
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 B4 D3 B5 B6
Exame de preguntas obxectivas	Exame da materia abordada nas sesións teóricas e prácticas	40	B1 C13 B5 C14

### Outros comentarios sobre a Avaliación

O alumnado deberá aprobar todas e cada unha das metodoloxías e probas descritas neste apartado para superar a asignatura. A asistencia aos seminarios é obrigatoria e a cualificación obtida neste punto ten influencia directa na cualificación individual relativa ao proxecto de Aprendizaxe-servizo.

O procedemento de avaliación descrito ata este punto é válido para o alumnado que opte pola avaliación continua e cumpra

coas entregas e prazos previstos 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 proposto polo docente responsable (20%). Entrega a través de Moovi con límite na data do exame.

Proba 3. 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**

#### **Bibliografía Básica**

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

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

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

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

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

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

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

#### **Bibliografía Complementaria**

---

### **Recomendacións**

**DATOS IDENTIFICATIVOS****Guión, produción e realización de informativos**

Materia	Guión, produción e realización de informativos			
Código	P04G071V01402			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	12	OB	4	1c
Lingua de impartición	Castelán Galego			
Departamento				
Coordinador/a	Frade Fraga, Sergio			
Profesorado	Frade Fraga, Sergio			
Correo-e	sergio.frade@uvigo.gal			
Web				
Descrición xeral	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**

Código				
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**

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
		C19	D2
Nova			
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 guións 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**

Tema	
------	--

## BLOQUE 1: Os CONTIDOS NOS INFORMATIVOS

1.- As noticias e a televisión. A estrutura dunha televisión. Os informativos na grella de 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 telexornal. Formatos de noticias. Desafíos do informador audiovisual. Os enfoques.

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

4.-A \*escaleta. Rutinas de traballo: axenda, reunións previas á \*escaleta. . \*Escalaleta: 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: gravación, arquivo, \*grafismo e compra.

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

7.- Calidades 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. Caseta \*Up e funcións. O espazo. A presenza do informador. Criterios de directo. A reportaxe en directo. As retransmisións.

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

10.- Xéneros informativos relatados. A crónica. A reportaxe \*noticioso. 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: 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 estudo de televisión: distribución física. A sala de control: imaxe, son e iluminación. A entrada de sinais, o almacenamento e a recuperación. Funcións básicas da mesa de realización. Equipo técnico, persoal de informativos e persoal de produción. Áreas de apoio no estudo: decoración, maquillaxe e vestiario.

4.- Modalidades de realización. Produción-transmisión. Soporte de produción. Lugar de gravación. Natureza da imaxe. Tipos de produción. Estilos de produción. Elaboración de \*escaletas. Planificación e organización do traballo: da localización á emisión. Realización en estudo: particularidades, funcións do realizador, equipo de realización e outros equipos técnicos; tecnoloxía e métodos operativos específicos. Realización en exteriores: peculiaridades da gravación 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 ordes de traballo. Estudos de produción. O estudio e o control de realización. A entrada de sinais, o almacenamento e a recuperación. Funcións básicas da mesa de realización. Salas técnicas e auxiliar. Gravación, edición, \*posproducción e \*grafismo.

7.- Realización de programas informativos. Informativos diarios (telexornais). Preparación e planificación, \*escaletas e \*minutados. Rutinas de traballo e xestión operativa. Realización de reportaxes e programas informativos non diarios. Realización de entrevistas e debates: posta en escena, planificación, colocación de cámaras e estratexias de realización.

## BLOQUE 3: A ILUMINACIÓN EN INFORMATIVOS

1.- A iluminación en estudio. Informativos. Entrevistas. Debates.

2.- Iluminación para \*ENG. Gravación con luz de exteriores. \*Graabción de noite. Gravación con luz interior.

## BLOQUE 4: O SON EN INFORMATIVOS

1.- 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.

2.- Indicadores sonoros. A sintonía. Refachos e \*separadores. O emprego da música en programas informativos.

3.- Son para equipos \*ENG: \*microfonía, configuración de equipos, axuste de niveis, definición de formatos, traslado e coidado de materiais.

## Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
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

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

## Metodoloxía docente

	Descrición
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 correxidos 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

Metodoloxías	Descrición
Resolución de problemas	En tutorías
Prácticas de laboratorio	Con referencias do profesor

### Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
Resolución de problemas	Avaliación continua individual do alumno no desenvolvemento dos traballos individuais e en equipo. Guión, produción e realización de noticias para informativos.	15	B3	C19 C21	D3
Prácticas de laboratorio	Avaliación dos traballos prácticos e proxectos que vai resolvendo o alumno durante o curso. Guión, produción e realización de reportaxes e entrevistas.	35	B3 B4	C13 C19 C23	D2 D3
Práctica de laboratorio	Guionización, produción, realización e montaxe de programas informativos completos.	25	B3 B4	C13 C19 C21 C23	D2 D3 D4
Exame de preguntas obxectivas	Exame final dos contidos teóricos incluídos no programa da materia	25	B6	C19	

### Outros comentarios sobre a Avaliación

#### 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 nalgunha 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 4 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 relacionadas 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**

### **Bibliografía Básica**

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

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

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

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

### **Bibliografía Complementaria**

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

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

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

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

---

## **Recomendacións**

**DATOS IDENTIFICATIVOS****Desenvolvemento de proxectos web**

Materia	Desenvolvemento de proxectos web			
Código	P04G071V01403			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OB	4	1c
Lingua de impartición	#EnglishFriendly Castelán Galego			
Departamento				
Coordinador/a	Martínez Rolán, Luís Xabier			
Profesorado	Martínez Rolán, Luís Xabier			
Correo-e	xabier.rolan@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	Unha introdución á programación multimedia e interactiva de aplicacións web que inclúan texto, imaxe, animación, son e vídeo.			

**Resultados de Formación e Aprendizaxe**

Código				
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.			
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**

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe	
Coñecer as linguaxes básicas de xeración e programación de documentos Web.	B3	C23
Coñecer e organizar os diferentes formatos de texto, imaxe, animación, son e vídeo que forman parte dun documento web interactivo.	B3	
Analizar as necesidades dun proxecto multimedia e destreza para optimizar recursos e implementar solucións técnicas aos diferentes requisitos do proxecto.		C23
Aplicar técnicas modernas de deseño, adaptadas á xeración de documentos web e sistemas de xestión de contidos (CMS).	B3	
Aplicar as técnicas e procesos de produción de proxectos web, en todas as súas fases, desde o punto de vista da organización e xestión dos recursos técnicos, humanos e orzamentarios necesarios.	B4	D2
Habilidade para investigar, redactar e presentar informes e traballos relacionados coa comunicación en rede.		D3 D4

**Contidos**

Tema		
Introdución aos conceptos fundamentais dunha Obra Audiovisual Multimedia e a Web.	Evolución tecnolóxica e social da web, dos precedentes e do seu estado actual	
Análise e deseño de proxectos web.	Consultoría e auditoría web. Arquitectura cliente-servidor. Negos e perspectiva de xénero no desenvolvemento de proxectos web	
Linguaxes de desenvolvemento de proxectos web.	Linguaxes orientadas a servidor: php Linguaxes orientadas a cliente: html, css, javascript Uso de intelixencias artificiais no deseño web	
Métodos para a definición, desenvolvemento e avaliación de proxectos web.	Deseño da información Deseño de navegación Deseño web Usabilidade	

Sistemas de Xestión de Contidos (CMS) para o desenvolvemento de proxectos web.	As diferentes opcións existentes na actualidade. Creación de contidos con CMS Inserción de funcionalidades con CMS Maquetación e aparencia gráfica con CMS
Posicionamiento SEO y Analítica Web	SEO e SEM A analítica de datos Toma de decisións estratéxicas en proxectos web

### Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Lección maxistral	22.5	18	40.5
Estudo de casos	4.5	4	8.5
Resolución de problemas	17	77	94
Exame de preguntas obxectivas	1	1	2
Simulación ou Role Playing	5	0	5

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

### Metodoloxía docente

	Descrición
Lección maxistral	Exposición en clase dos contidos teórico-prácticos da materia, xunto aos correspondentes exemplos e debate sobre as súas propiedades e características
Estudo de casos	Análise e discusión de páxinas web: da súa estrutura, estética e contidos
Resolución de problemas	Proposta e resolución de actividades prácticas ao longo do curso, que consistirán en breves exercicios de produción e programación multimedia e interactiva

### Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Resolución de problemas	Os alumnos poderán establecer contacto co profesor ben de forma presencial no horario de tutorías asignado ou ben a través da plataforma online que o docente utilice para a impartición online da materia, así como no horario habitual de clase
Estudo de casos	Os alumnos poderán establecer contacto co profesor ben de forma presencial no horario de tutorías asignado ou ben a través da plataforma online que o docente utilice para a impartición online da materia, así como no horario habitual de clase

### Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe	
Resolución de problemas	O alumno, para demostrar a súa comprensión dos conceptos teóricos explicados realizará diferentes traballos de análises e elaboración de proxectos web.	40		
Exame de preguntas obxectivas	Proba teórica sobre os contidos da materia	20	C23	
Simulación ou Role Playing	Exercicio de simulación real. O alumnado distribúese en grupos, ofréceselle un briefing e deben elaborar nunha xornada continúa establecida polo docente unha web completamente funcional	40	B3 B4	D2 D3 D4

### Outros comentarios sobre a Avaliación

"Outros comentarios sobre a Avaliación"

1.- Consideracións sobre a avaliación continua.

O/a estudante cursa avaliación continua por defecto.

Para superar a materia é preciso obter un mínimo do 50% da puntuación de cada unha das metodoloxías/probas indicadas. No caso de non obter a puntuación mínima, o alumno/a non superará a materia, e figurará como suspenso nesa convocatoria coa nota menos lesiva para o seu expediente.

Non se fai media de ningún apartado se non se obtén a puntuación mínima (50% do total de cada metodoloxía). Excepcionalmente, no caso do exame de preguntas obxectivas, é preciso que o alumnado obteña unha puntuación mínima do 40% para poder facer media co resto de metodoloxías, que si deberán ser superadas co 50% da nota mínima.

A asistencia é obrigatoria, tanto á teoría como ás clases prácticas. Os estudantes deben asistir con regularidade á materia (mínimo un 80% das clases), no caso de non superar esa cifra, perderán o dereito a ser avaliados na primeira convocatoria.

Na segunda convocatoria e sucesivas, a proba de resolución de problemas terá un peso do 40% e non se avaliará o traballo titorizado.

## 2.- Descrición concisa da segunda oportunidade.

O/a estudante que curse avaliación continua deberá superar en segunda convocatoria todas aquelas metodoloxías ou probas que non superase co 50% da puntuación mínima en primeira convocatoria.

O/a estudante que curse avaliación global deberá someterse en 2ª convocatoria ás mesmas condicións descritas na avaliación global. Isto é, terá o mesmo sistema de avaliación descrito no punto 3 destas instrucións.

A efectos de coordinar a segunda oportunidade, o alumnado que deba someterse a esta avaliación deberá contactar co docente responsable da memoria, quen establecerá as probas pertinentes ben sexa en Moovi, ou de forma física durante a data establecida e aprobada en Xunta de Facultade.

As condicións de segunda oportunidade descritas aquí aplícanse para o resto de convocatorias sucesivas.

## 3.- Descrición concisa da avaliación global.

O/a estudante que así o desexe e solicite formalmente de acordo co prazo e mecanismos establecidos polo decanato terá dereito á avaliación global. A tal efecto, convén revisar a información facilitada polo centro.

A proba de avaliación global efectuarase na data establecida polo centro e aprobada en Xunta de Facultade e avaliará de forma sistemática todas as metodoloxías e probas establecidas na guía docente, e terá unha duración total de 5h.

O/a estudante que efectúe a avaliación global realizará o mesmo exame de preguntas obxectivas que os estudantes que cursan avaliación continua. A nota global do exame teórico terá o mesmo peso proporcional. É preciso obter o 50% da puntuación acadada para poder facer media coa proba práctica. A duración do exame teórico é de 1h

O exame ten un carácter eliminatorio. Se non se supera o 50% da puntuación mínima non se poderá realizar a seguinte parte da avaliación.

Trala realización do exame dará comezo ás probas que avaliarán a parte práctica.

Dita parte da avaliación efectuarase presencialmente na facultade no espazo habilitado a tal efecto, e contará coas seguintes partes:

Un suposto práctico que avalíe a metodoloxía de resolución de problemas, cunha cualificación do 40%, cunha duración de 1h, de carácter eliminatorio. É preciso obter unha puntuación mínima do 50% para poder superar esta parte da proba e realizar a seguinte parte.

Tras un recesso de 15 minutos, continuará a proba práctica cun exercicio de simulación ou Role Playing de 3h de duración na que o estudante deberá armar unha web perfectamente funcional a partir dun breafing dado polo/a docente.

Para a realización da parte práctica non é posible empregar os equipos persoais do alumnado nin consultar a documentación da materia en Moovi. Calquera das violacións destas condicións anulará a proba a realizar.

## 4.- Outras consideracións

\_Para todo o non contemplado e/ou detallado nesta guía, tomarase como referencia as indicacións do REGULAMENTO SOBRE A AVALIACIÓN, A CALIFICACIÓN E A CALIDADE DA DOCENCIA E DO PROCESO DE APRENDIZAXE DO ESTUDANTADO (Aprobado no claustro do 18 de abril de 2023). \_

A guía docente presenta o plantexamento xeral da asignatura. Por motivos de extensión e ante a imposibilidade de subir documentación complementaria na plataforma Docnet, os detalles máis concretos xestionaranse a través da plataforma Moovi.

## Bibliografía Básica

- Aubry, Christophe, **HTML5 y CSS3 para sitios con diseño web responsive**, Eni Ediciones, 2014
- Castells, Manuel, **La Transición en la sociedad en red**, Ariel, 2007
- MacDonald, Matthew, **Creación y diseño web**, Anaya Multimedia, 2016
- Matarazzo, Denis, **Aprenda los lenguajes HTML5, CSS3 y JavaScript para crear su primer sitio web**, Eni Ediciones, 2015
- Aubry, Christophe y Van Lancker, Luc, **HTML5 y CSS3 - Domine los estándares de la creación de sitios Web**, 3ª, ENI, 2017
- Rull, Luís; Valdivia, Rocío, **WORDPRESS PARA DUMMIES**, CEAC, 2012
- Martínez Rolán, Xabier, **Diseño de páginas web. WordPress para todos los públicos,**, Editorial UOC, 2019

## Bibliografía Complementaria

- Beati, Hernan, **El gran libro del PHP: 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
- Lassooff, 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,
- Tellado, Fernando, **1001 Trucos WordPress**, Anaya Multimedia, 2021

## Recomendaciones

**DATOS IDENTIFICATIVOS****Análise e crítica audiovisual**

Materia	Análise e crítica audiovisual			
Código	P04G071V01404			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OP	4	1c
Lingua de impartición	Castelán Galego			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Ramahí García, Diana			
Profesorado	Ramahí García, Diana			
Correo-e	dramahi@uvigo.gal			
Web				
Descrición xeral	A materia oriéntase a ofrecer un achegamento teórico e pragmático á crítica audiovisual como disciplina, no sentido amplo do termo, tal e como se emprega noutras artes consolidadas, dende o seu xurdimento ata a actualidade.			

**Resultados de Formación e Aprendizaxe**

Código	
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.
B7	Asumir riscos expresivos e temáticos, aplicar solucións e puntos de vista persoais no desenvolvemento dos proxectos
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.

**Resultados previstos na materia**

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
Identificar as principais correntes e escolas de crítica cinematográfica e televisiva.	B1	C13	
Describir a evolución histórica dos medios audiovisuais, tendo presente as condicións sociopolíticas e culturais da época en que xorden.	B3	C13 C14	
Describir e analizar a obra audiovisual, sobre todo, no nivel da súa estrutura narrativa.	B4		
Analizar e describir (temática, formal, estética e narrativamente) os relatos audiovisuais segundo os parámetros e métodos de análises.	B3 B7	C13 C14	D2
Interpretar e debater críticamente os contidos das obras audiovisuais.	B3 B7	C13	D2
Respectar, á hora de realizar a crítica, os distintos xéneros narrativos e o seu uso en producións audiovisuais doutras culturas e con outros valores sociais.	B5		
Mostrar sensibilidade pola conservación do patrimonio audiovisual xerado a través dos tempos	B5		

**Contidos**

Tema	
1. Fundamentos	1.1. A lectura das imaxes 1.2. As vías de aproximación ao texto fílmico
2. Concepto e función	2.1. O sentido crítico 2.2. A arte como crítica 2.3. A crítica como arte 2.4. O exercicio crítico
3. Formas	3.1. A palabra 3.2. A imaxe, o son

4. Historias	4.1. O tránsito do clasicismo á modernidade 4.2. A institucionalización do coñecemento cinematográfico 4.3. Mutacións do cine contemporáneo
5. Teorías	5.1. O realismo 5.2. A autoría e a posta en escena 5.3. A teorización 5.4. A politización 5.5. A recapitulación 5.6. O debate crítico contemporáneo

### Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Lección maxistral	20	40	60
Estudo de casos	20	40	60
Traballo tutelado	6	15	21
Exame de preguntas obxectivas	2	5	7
Observación sistemática	2	0	2

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

### Metodoloxía docente

	Descrición
Lección maxistral	Exposición por parte do docente dos contidos sobre a materia obxecto de estudo, das directrices dos traballos ou exercicios a desenvolver.
Estudo de casos	Análise de elementos coa finalidade de coñecerlos, interpretalos, reflexionar ou completar coñecementos, que neste caso concrétase na visualización e reflexión sobre obras audiovisuais.
Traballo tutelado	O alumnado debe realizar críticas sobre as obras indicadas e segundo as pautas definidas pola docente.

### Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Lección maxistral	O alumnado pode recibir asesoramento sobre o contido da materia ou o desenvolvemento das actividades en horario de clase e titorías.
Estudo de casos	O alumnado pode recibir asesoramento sobre o contido da materia ou o desenvolvemento das actividades en horario de clase e titorías.
Traballo tutelado	O alumnado pode recibir asesoramento sobre o contido da materia ou o desenvolvemento das actividades en horario de clase e titorías.
Probas	Descrición
Exame de preguntas obxectivas	O alumnado pode recibir asesoramento sobre o contido da materia ou o desenvolvemento das actividades en horario de clase e titorías.

### Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
Traballo tutelado	O alumnado debe realizar críticas sobre as obras indicadas e segundo as pautas definidas pola docente.	40	B1 B3 B4 B5 B7	C13 C14	D2
Exame de preguntas obxectivas	Proba de exame oral ou escrita.	40	B1	C13 C14	D2
Observación sistemática	Avaliación da presenza do alumnado na aula e participación activa nas sesións	20	B1 B3 B4 B5 B7		D2

### Outros comentarios sobre a Avaliación

#### AVALIACIÓN CONTINUA

Avaliación baseada na participación activa do alumno e na entrega dos traballos requiridos ao longo do curso. Avaliación global do proceso de aprendizaxe e adquisición de competencias e coñecementos a través de probas presenciais nas datas

oficiais aprobadas polo centro Será preciso obter polo menos un 50% da puntuación total de todas as partes avaliábeis para superar a materia.

## AVALIACIÓN GLOBAL

O alumnado deberá informar o docente da súa renuncia expresa ao sistema de avaliación continua no prazo establecido polo centro para tal fin, achegando cuberto e asinado o documento habilitado para tal fin.

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 do 50% en cada unha delas. Dada a extensión das probas o alumnado que se acolla a avaliación global deberá dispoñer de 4 horas para a realización das mesmas a partir da hora oficial de inicio do exame da materia segundo o calendario oficial.

### Breve descrición das probas

Proba 1. Exame de preguntas obxectivas. A proba ten un valor do 40% sobre o total da nota sendo preciso obter unha cualificación mínima do 50% da mesma para aprobar esta parte.

Proba 2. Traballo I. Realización das críticas audiovisuais a realizar na avaliación continua seguindo as pautas definidas polo docente. O conxunto dos traballos ten un valor do 20% sobre o total da cualificación. Debe obterse unha cualificación mínima do 50% en cada un dos traballos para superar esta parte. Os traballos serán entregados na data e horario do exame. O detalle dos contidos dos traballos, metodoloxías e criterios de avaliación serán facilitados aos estudantes de avaliación global unha vez finalizado o prazo de renuncia expresa á avaliación continua. Proba 3.

Traballo II. Realización das críticas audiovisual das obras proxectadas na materia seguindo as pautas definidas polo docente. Ten un valor do 40% sobre o total da cualificación. Debe obterse unha cualificación mínima do 50% para superar esta parte. Será entregado na data e horario do exame. O detalle dos contidos, metodoloxías e criterios de avaliación serán facilitados aos estudantes de avaliación global unha vez finalizado o prazo de renuncia expresa á avaliación continua.

Resumo das probas e porcentaxe de valoración global do conxunto de tarefas:

Proba 1. Resolución de problemas ou exercicios. Proba de exame. Valoración do 40% sobre o total da nota.

Proba 2. Traballo I. Valoración do 20% sobre o total da nota.

Proba 3. Traballo II. Valoración do 40% sobre o total da nota. Os estudantes deberán obter unha cualificación mínima do 50% en todas as probas para superar a materia.

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.

## SEGUNDA OPORTUNIDADE

O sistema de avaliación é o mesmo en todas as convocatorias.

---

### **Bibliografía. Fontes de información**

#### **Bibliografía Básica**

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

AUMONT, J., **Estética del cine**, Paidós, 1996

AUMONT, J., **Las Teorías de los cineastas**, Paidós, 2004

BORDWELL, D., **El significado del filme. Inferencia y retórica en la interpretación cinematográfica**, Paidós, 1995

CASAS, Q., **Análisis y crítica audiovisual**, UOC, 2006

ECO, U., **Interpretación y sobreinterpretación**, Cambridge University Press, 1997

ECO, U., **Los límites de la interpretación**, Lumen, 1998

ECO, U., **Lector in fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo**, Lumen, 1999

FRODON, J.-M., **La critique de cinéma**, Cahiers du cinéma, 2008

STAM, R., **Teorías del cine. Una introducción**, Paidós, 2001

ZUNZUNEGUI, S., **Paisajes de la forma**, Cátedra, 1994

#### **Bibliografía Complementaria**

AGEE, J., **Escritos sobre cine**, Paidós, 2001

---



BAZIN, A., **¿Qué es el cine?**, Rialp, 1990

BAZIN, A., (et. al), **La política de los autores. Entrevistas**, Paidós, 2003

COMOLLI, J.-L., **Ver y poder. La inocencia perdida: cine, televisión, ficción, documental**, Aurelia Rivera, 2007

DANEY, S., **Cine, arte del presente**, Santiago Arcos, 2004

DE BAECQUE, A. & LUCANTONIO, G. (comp.), **La política de los autores. Manifiestos de una generación de cinéfilos**, Paidós, 2003

DE BAECQUE, A. & TESSON, C. (comp.), **Una cinefilia a contracorriente. La Nouvelle Vague y el gusto por el cine americano**, Paidós, 2004

DE BAECQUE, A. (comp.), **Teoría y crítica del cine. Avatares de una cinefilia**, Paidós, 2005

DE BAECQUE, A. (comp.), **Nuevos cines, nueva crítica. El cine en la era de la globalización**, Paidós, 2006

FARBER, M., **Escritos fundamentales**, Monte Hermoso ediciones, 2021

ROSENBAUM, J. & MARTIN, A., **Mutaciones del Cine Contemporáneo**, Errata Naturae, 2011

YÁÑEZ, M. (comp.), **La Mirada Americana. 50 Años de Film Comment**, T&B Editores, 2012

---

## Recomendacións

---

### Materias que se recomienda ter cursado previamente

Comunicación: Teoría e técnica da imaxe/P04G071V01103

Narrativa audiovisual/P04G071V01207

Cine de non ficción/P04G071V01301

---

**DATOS IDENTIFICATIVOS****Guión, produción e realización de programas de entretemento**

Materia	Guión, produción e realización de programas de entretemento			
Código	P04G071V01405			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OP	4	1c
Lingua de impartición	Galego			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Fernández Pérez, Rosa Maríana			
Profesorado	Fernández Pérez, Rosa Maríana Legerén Lago, Beatriz			
Correo-e	rofernandez@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	Guión, produción e realización para programas de entretemento. Abarcará unha visión global da construción dos textos de guións para os diferentes xéneros audiovisuais (Reality, Talk Show, Game, Magazine, Humor). Coas áreas de produción e realización. Desenvolvemento e a creación de formatos orixinais, híbridos e adaptados co seus procesos de desenvolvemento naturais de construción a nivel profesional.			

**Resultados de Formación e Aprendizaxe**

Código			
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 industriais.		
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**

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

Tema			
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. Creación de programas de entretemento	3a. Introducción 3b. Formato, xénero e programa 3c. Desenvolvemento e creación de formatos orixinais. Elementos esenciais. Proceso. Formato escrito. Asesoría de produción
4. Os xéneros televisivos e a escritura televisiva.	4a. O preguión, guión e escaletas dos programas de entretemento. 4b. Equipo de redacción e guionistas 4c. Construción de guións.
5. Sistemas de produción para programas de entretemento	5a. Deseño 5b. Fases 5c. Recursos
6. Guión, produción e realización dun docu-reality, magazine, reality... (Laboratorio Práctico)	8a. 8.a Práctica 1. Magazine falso directo Deseño do Programa. Contidos. Pre-escaleta. - Guión. Orzamento. Organización recursos. - Planificación - Localizacións - Gravación plató/edición y master - Biblia de Formato 8b. Práctica 2 - Reality Deseño do Programa. Contidos. Pre-escaleta. - Guión. Orzamento. Organización recursos. - Planificación - Localizacións - Gravación plató/edición y master - Biblia de Formato

### Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
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

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

### Metodoloxía docente

	Descrición
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 entretemento, destacando os aspectos máis importantes da súa execución e planificación, seguindo modelos televisivos, ou de nova creación.

### Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Prácticas de laboratorio	
Traballo tutelado	

### Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
Prácticas de laboratorio	Realízanse 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	

## Outros comentarios sobre a Avaliación

### 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

- Teranse 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, polo que a asistencia activa é vital. Xa que a aprendizaxe complétase 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 á 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 alumnado 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 en plataformas acordadas

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

---

### **Bibliografía. Fontes de información**

#### **Bibliografía Básica**

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

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

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

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

#### **Bibliografía Complementaria**

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

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

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

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

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

Cancho García, N García Torres, M, **Planificación de proyectos Audiovisuales**, Publicaciones Altaria, S.L., 2018

Vega Martín A., **Planificación de la realización en televisión**, Publicaciones Altaria, S.L., 2021

---

### **Recomendacións**

#### **Outros comentarios**

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

**DATOS IDENTIFICATIVOS****Creación audiovisual en novos medios**

Materia	Creación audiovisual en novos medios			
Código	P04G071V01406			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OP	4	1c
Lingua de impartición	#EnglishFriendly Castelán			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	García Crespo, Oswaldo			
Profesorado	García Crespo, Oswaldo			
Correo-e	oswaldogarcia@uvigo.es			
Web	<a href="http://http://oswaldogarcia.webs.uvigo.es/portada/">http://http://oswaldogarcia.webs.uvigo.es/portada/</a>			
Descrición xeral	O diálogo entre creatividade e tecnoloxía permite reflexionar tanto sobre a relación que queremos establecer coa nosa contorna como sobre as solucións para integrar espazo físico e outras realidades dixitais. Quizá por iso derivanos constantemente a reflexionar sobre a nosa responsabilidade como individuos e sociedade.			
	Neste escenario, a materia de Creación Audiovisual en Novos Medios pretende ser un espazo para integrar a capacidade para xerar discursos visuais en tempo real, automatizar procesos e integrar as nosas pezas audiovisuais en propostas escénicas e de intervención do espazo físico.			

**Resultados de Formación e Aprendizaxe**

Código	
B2	Coñecer a realidade político-social do mundo na era da comunicación global.
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.
C11	Definir proxectos persoais de creación innovadora que contribúan ao coñecemento ou desenvolvemento das linguaxes audiovisuais ou á súa interpretación
C16	Coñecer e aplicar as tecnoloxías audiovisuais (fotografía, cinema, radio, televisión e multimedia) en función das súas capacidades expresivas.
C21	Coñecer e aplicar as técnicas e procesos de produción e realización audiovisual nos formatos e soportes contemporáneos.
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**

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
Atopar solucións tecnolóxicas flexibles a propostas narrativas e estéticas non vinculadas con medios tradicionais de produción audiovisual		C11 C16 C21	D3 D4
Deseñar solucións narrativas e tecnolóxicas con autonomía en función das necesidades dun proxecto experimental e exploratorio	B2 B3 B4	C11 C16 C21	D2 D3 D4
Desenvolver e estruturar discursos audiovisuais en directo.	B3	C11 C16 C21	D3 D4
Vincular, a través dos novos medios, propostas estéticas e narrativas de carácter audiovisual a valores de marca	B2 B3 B4	C11 C16 C21	D2 D3 D4

**Contidos**

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

Bloque 2. Creación audiovisual en tempo real - Xestión do tempo e o espazo en artes visuais desde a perspectiva da narrativa cinematográfica

- Exploración da narrativa en tempo real: Fragmentación e bucle.
- Automatización de procesos e estética xenerativa
- Introducción a Resolume Arena

Bloque 3. As formas dos novos Medios - Interfaz Gráfica de Usuario

- Computer Vision
- Glitch
- CGI postrealista

Bloque 4. Tendencias tecnolóxicas na creación audiovisual en tempo real

- Machine Learning: Uso do Wekinator
- Software procedural: Programación creativa visual baseada en nodos
- Introducción a Touchdesigner

Bloque 5. Intervención do espazo e interactividade

- A superficie de proxección como elemento escénico

### Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Lección maxistral	8	6	14
Estudo de casos	9	11	20
Prácticas de laboratorio	7	16	23
Traballo tutelado	12	24	36
Traballo tutelado	8	17	25
Presentación	4	8	12
Estudo de casos	2	8	10
Proxecto	0	10	10

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

### Metodoloxía docente

	Descrición
Lección maxistral	Exposición dos fundamentos teóricos asociados aos Novos Medios no contexto da Narrativa Audiovisual
Estudo de casos	Visionado e análise de contidos audiovisuais relacionados cos traballos tutelados
Prácticas de laboratorio	Exploración de software de creación audiovisual en tempo real: Resolume Arena + Touchdesigner
Traballo tutelado	PROXECTO 1: Fragmentación en tríptico e adaptación en tempo real dun discurso cinematográfico lineal
Traballo tutelado	PROXECTO 2: Deseño, produción e posta en escena dun proxecto de creación audiovisual en tempo real.
Presentación	Presentación/s dos prototipos dos dous proxectos

### Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Prácticas de laboratorio	Resolución de dúbidas e boas prácticas asociadas ao uso das ferramentas software
Traballo tutelado	Revisión dos procesos de desenvolvemento da idea e proceso de produción do proxecto 1
Traballo tutelado	Revisión dos procesos de desenvolvemento da idea e proceso de produción do proxecto 2
Presentación	Feedback da presentación dos proxectos

### Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
Traballo tutelado	PROXECTO 1: Fragmentación en tríptico e adaptación en tempo real dun discurso cinematográfico lineal	30	B2	C11	D3
			B3	C16	D4
			B4	C21	
Traballo tutelado	PROXECTO 2: Deseño, produción e posta en escena dun proxecto de creación audiovisual en tempo real.	30	B2	C11	D3
			B3	C16	D4
			B4	C21	
Presentación	Presentación das ideas dos proxectos	10	B2	C11	D2
			B3	C16	D3
			B4	C21	D4
Estudo de casos	Desenvolvemento dunha análise a propósito de unha peza de Novos Medios	20	B2	C11	D2
			B3	C16	D3
			B4	C21	D4
Proxecto	Making of do proxecto 2	10	B2	C11	D2
			B3	C16	D3
			B4	C21	D4

---

## Outros comentarios sobre a Avaliación

---

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.

### AVALIACIÓN CONTINUA

Será obrigatoria a asistencia ás sesións prácticas nun 70% para cada un dos dous proxectos de que inclúe a materia. Por debaixo desa porcentaxe o docente poderá reducir a avaliación do alumnado ata un 50% con respecto a avaliación final dos proxectos realizados en grupo.

Para aprobar é necesario conseguir alcanzar un aprobado tanto na "Estudo de casos" como na media dos proxectos entregados. As entregas fóra de data, están suxeitos a unha redución do 50% da cualificación dese traballo.

### SEGUNDA OPORTUNIDADE E FIN DE CARRERA

O alumnado que teña aprobada algunha das partes da materia (a parte práctica: que contempla a media dos dous proxectos ou a parte teórica: proba de Estudos de caso), poderán conservar a nota e só terán que presentarse á parte suspenso.

Para superar a materia en segunda oportunidade será necesario aprobar o estudo de caso e/o entregar o proxecto 1 en formato tempo real de forma individual. No caso do alumnado co bloque práctico suspenso, propoñeráselle a realización dunha serie de modificacións sobre o proxecto 1 mostrado, que deberá realizarse no tempo establecido polo docente, non superior a tres horas.

### SISTEMA DE AVALIACIÓN GLOBAL

A avaliación global da materia comprende un bloque teórico e un práctico cunha duración global de 5 horas. Será obrigatorio aprobar cada unha das partes de cada un dos bloques para superar a materia:

O bloque teórico, cunha duración de dúas horas, comprende análise de dúas pezas de novos medios propostos durante o cuadrimestre e dacordo cos criterios de análise aplicados durante o curso. Este bloque pondera un 40% da nota final.

O bloque práctico, cunha duración de 3 horas, parte dunha proposta en tempo real de apropiación dun dos filmes propostos durante o curso xunto cunha peza de making off explicando as decisións adoptadas e aportando material do proceso de traballo. Despois da primeira exposición en tempo real solicitaranse cambios que deben ser aplicados e expostos no tempo restante. Este bloque pondera un 60% da nota final.

É responsabilidade do alumnado de avaliación global acceder a Moovi para consultar as fontes de información e académicas relativas á materia. En ningún caso terá dereito a recibir docencia durante as sesións de titoría, que estarán encamiñadas unicamente á resolución de dúbidas.



A data da proba da avaliación global coincidirá coas probas do exame oficial en primeira e segunda convocatoria.

---

### **Bibliografía. Fontes de información**

#### **Bibliografía Básica**

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

Crawford, Kate, **Atlas of AI: Power, Politics, and the Planetary Costs of Artificial Intelligence**, 2022

#### **Bibliografía Complementaria**

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

---

### **Recomendacións**

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

Guión e deseño transmedia/P04G071V01309

Posproducción I/P04G071V01302

Posproducción II: Efectos visuais/P04G071V01408

**DATOS IDENTIFICATIVOS****Entretemento interactivo: Videoxogos**

Materia	Entretemento interactivo: Videoxogos			
Código	P04G071V01407			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OP	4	1c
Lingua de impartición	#EnglishFriendly Castelán			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Legerén Lago, Beatriz			
Profesorado	Legerén Lago, Beatriz			
Correo-e	blegeren@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	<p>A través desta materia o alumno coñecerá que é un videoxogo, como se deseña, como se desenvolve, como se pon no mercado. Coa finalidade de proporcionar ao alumno unha formación o máis próxima á realidade que se van a atopar no mundo profesional.</p> <p>Esta materia impártese de forma colaborativa con 2 materias de Enxenería de Telecomunicacións - Videoxogos e Realidade Virtual é Programación de Sistemas Intelixentes .</p> <p>Os estudantes de ambos graos traballan de forma conxunta para poder deseñar un videoxogo. Enfrentándose as problemáticas de colaborar con perfís que proveñen de diferentes ámbitos.</p> <p>Materia do programa English Friendly. Os/ as estudantes internacionais poderán solicitar ao profesorado: a) materiais e referencias bibliográficas para o seguimento da materia en inglés, b) atender as titorías en inglés, c) probas e avaliacións en inglés.</p>			

**Resultados de Formación e Aprendizaxe**

Código	
A4	Que os estudantes poidan transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado
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.
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
C20	Escribir con fluidez guións para os diferentes formatos audiovisuais
C22	Coñecer e aplicar as técnicas para o deseño e desenvolvemento de proxectos multimedia interactivos
D2	Comunicar por oral e por escrito na legua galega.
D4	Adaptarse aos cambios tecnolóxicos, empresariais ou organigramas laborais

**Resultados previstos na materia**

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
1.- Identificar las técnicas y procesos de producción y difusión de productos entretenimiento interactivo, en sus diversas fases, desde el punto de vista de la organización y gestión de los recursos técnicos, humanos y presupuestarios necesarios	B3		B8
2.- Reconocer los recursos, elementos, métodos y procedimientos usados en la construcción productos interactivos de entretenimiento.		C22	
3.- Diseñar proyectos personales de creación innovadora en el ámbito del entretenimiento interactivo cercanos a las propuestas indies que se están desarrollando en la actualidad	B3	C20	
4.- Organizar el trabajo en equipo e interpretar los roles que se les encarguen en cada momento, así como asumir el liderazgo del grupo si fuese necesario y respetar las diferencias entre todos los integrantes del equipo.	B6		D4
5.- Organizar y planificar las tareas para determinar las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de una producción interactiva de entretenimiento.	B8		D4
6.- Defender en público un proyecto innovador conforme a los cánones de las disciplinas de la comunicación	A4	B4	D2

<b>Contidos</b>	
Tema	
Videoxogos: Historia y Xéneros	Taxonomía de xogos
Introdución o deseño de videoxogos	Conceto. especificaións-Arquitectura. Deseño-Entrega. Postmortem
Deseño de Videoxogos	Elementos que o componen Historia. Mecánicas. Arte. Tecnoloxía. Organización. Deseño da Historia Deseño de Nivéis
Videoxogos Serios	Qué e un xogo serio. Tipoloxía de xogo serio.

<b>Planificación</b>			
	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Lección maxistral	15	6	21
Traballo tutelado	10	25	35
Resolución de problemas de forma autónoma	0	15	15
Presentación	4	0	4
Aprendizaxe colaborativa	10	25	35
Proxecto	4	14	18
Simulación ou Role Playing	2	0	2
Traballo	0	20	20

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

<b>Metodoloxía docente</b>	
	Descrición
Lección maxistral	Exposición dos distintos temas da materia
Traballo tutelado	Os alumnos realizarán traballos o longo do curso, seguidos da súa exposición e discusión.
Resolución de problemas de forma autónoma	Os alumnos deberán solucionar de forma autónoma algúns dos problemas relacionados co traballo colaborativa que desenvolven na materia.
Presentación	Os alumnos deberán realizar a presentación dos traballos que lles vaia encargando o profesor
Aprendizaxe colaborativa	Os alumnos deberán traballar de forma colaborativa con alumnos de outros grados cara a deseñar o piloto dun videoxogo.

<b>Atención personalizada</b>	
Metodoloxías	Descrición
Traballo tutelado	O profesor fara un seguimento do traballo do alumno a longo do curso.
Probas	Descrición
Proxecto	O profesor tera revisión periódicas do proxecto que realicen os alumnos

<b>Avaliación</b>			
	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Aprendizaxe colaborativa	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
Proxecto	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
Traballo	O estudante deberá desenvolver un traballo de corte académico sobre algún tema relacionado con algún contido da materia.	40	C20 D2 C22

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

O alumno optará a dous tipos de calificación: avaliación continua e avaliación global

O alumnado deberá informar ao docente da súa **renuncia expresa ao sistema de avaliación continúa** no prazo establecido polo centro para tal fin, axuntado cuberto e asinado o documento habilitado para tal fin.

**1- Avaliación continua.** Aplicarásen as porcentaxes e conceptos anteriores (Exame, Observación sistemática e Proxecto), coas seguintes consideracións:

A asistencia ás clases e obrigatoria xa que unha das metodoloxías e aprendizaxe colaborativa (van a traballar con alumnos de outros centros), polo tanto e recomendable asistir os alumnos que escollan avaliación continúa.

Na segunda convocatoria (xullo) aplicarásen os mesmos criterios de calificación, aínda que a Aprendizaxe Colaborativa e o Proxecto, non serán re-avaliados, manténdose a calificación da primeira edición. O alumno terá que mellorar o seu calificación mediante un proxecto individual.

**2. Avaliación global** -De acordo ao establecido no Estatuto do Estudante da Universidade de Vigo, o alumno que non opte pola modalidade de avaliación continua, terá dereito a unha proba global nas datas que a Facultade determine. Será unha proba única e que terá unha calificación entre 0 e 10, igual que na avaliación continua.

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.

Esta modalidade consistirá nunha parte teórica (40% da calificación), e dous prácticas elaboración do proxecto (40% da calificación), e presentación do mesmo (20%).

1. A parte teórica incluírá preguntas curtas (20% da calificación) e outra parte de desenvolvemento dun tema do programa (20% da calificación).
2. A parte práctica consistirá no deseño dun proxecto de videoxogo, sobre un tema proposto polo docente. (40%). Que deberá entregar o día da proba teórica.
3. Deberá facerse unha presentación oral do proxecto. (20%), que terá lugar despois do exame teórico.

Na segunda convocatoria (xullo) aplicarásen os mesmos criterios de calificacións.

---

## **Bibliografía. Fontes de información**

### **Bibliografía Básica**

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

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

Skolnick, Evan, **Videogame Storytelling**, Watson-Guptill, 2014

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

Schell, Jesse, **The art of Game Design**, 3rd, A K Peters/CRC Press, 2016

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

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

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

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

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

### **Bibliografía Complementaria**

---

## **Recomendacións**

### **Materias que continúan o temario**

Traballo de Fin de Grao/P04G071V01991

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

Aplicacións móbiles/P04G071V01409

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

Deseño e desenvolvemento de produtos interactivos/P04G071V01210

Guión audiovisual/P04G071V01209

Guión e deseño transmedia/P04G071V01309

---

<b>DATOS IDENTIFICATIVOS</b>				
<b>Posproducción II: Efectos visuais</b>				
Materia	Posproducción II: Efectos visuais			
Código	P04G071V01408			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS 6	Sinale OP	Curso 4	Cuadrimestre 2c
Lingua de impartición	#EnglishFriendly Castelán Galego			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Fernández Santiago, Luis Emilio			
Profesorado	Fernández Santiago, Luis Emilio			
Correo-e	faraon@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	Elementos de posproducción orientados a fluxos de produción e traballo audiovisual			

### Resultados de Formación e Aprendizaxe

Código	
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

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
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

Tema	
Tecnoloxía asociada á xestión da media audiovisual	Control de fluxo de traballo, workflow e tarefa.

Fluxos de produción (production pipelines) e fluxos de traballo (workflows) para audiovisual con Vfx . Desglose técnico dos Vfx, Vfx invisibles.	Descrición de tarefas en VFX
Procesos de Composición dixital e Fundamentos.	Interfaces nodais de composición e fluxo de media. Composición e ferramentas básicas
Xestión de Asset 3D	Asset 3D, tipos de arquivo e compoñentes. Inclusión de assets en Motor Gráfico.
Procesos de Composición tridimensional.	Contorna tridimensional en composición. Camera Track
Deseño e xestión de produción sobre área de almacenamento en rede (SAN), control de elementos (DAM) e contidos (CMS).	Estrutura de media e datos
Conformado.	Recuperación de media orixinal e proceso nun sistema offline.

### Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
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

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

### Metodoloxía docente

	Descrición
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 previsaulización.

### Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
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

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
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	30	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	Traballo de investigación e desenvolvemento.	20	B3 B4 B5	C8 C16 C18	D1 D2 D3 D4

### Outros comentarios sobre a Avaliación

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 %

Proba 3. Traballo tutelado. 20%

Proba 4. traballo. 30 %

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

Proba 1. Exame de cuestións obxectivas.

Ao redor do contidos da aula e textos.

Valoración do 20% da nota total.

Proba 2. Prácticas de laboratorio

Integración de personaxe nun plano con panorámica.

selección de escena, identificación de posición de cámara e iluminación. 50%

Reproducción en set con forrillo verde. 30%

composición do plano. 20%

Valoración do 30% da nota total.

Proba 3. Traballo tutelado

Previsualización en motor gráfico.

Guión e realización. 10%

creación do layout. 30%

animación dos personaxes. 30%

realización de cámaras. 30%

Valoración do 30% da nota total.

Proba 4. Traballo

Traballo de investigación e desenvolvemento.

Desenvolvemento sobre un contido dentro dos intereses do alumno.

Valoración do 20% 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 descripción 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.

Entregar a práctica propostas polo profesor. esta ten un valor do 30% 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 20% 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 30% da nota total.

Proba 3. Traballo. Valoración do 20% 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**

#### **Bibliografía Básica**

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

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

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

#### **Bibliografía Complementaria**

---

### **Recomendacións**

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

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  
Posproducción audio/P04G071V01311  
Posproducción I/P04G071V01302  
Realización audiovisual/P04G071V01303  
Creación audiovisual en novos medios/P04G071V01406  
Entretemento interactivo: Videoxogos/P04G071V01407

---

<b>DATOS IDENTIFICATIVOS</b>				
<b>Aplicacións móbiles</b>				
Materia	Aplicacións móbiles			
Código	P04G071V01409			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OP	4	2c
Lingua de impartición	#EnglishFriendly Galego			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Martínez Rolán, Luís Xabier			
Profesorado	Martínez Rolán, Luís Xabier			
Correo-e	xabier.rolan@uvigo.es			
Web				
Descrición	Unha introdución á realización de proxectos multimedia en contornas móbiles: tabletas e teléfonos xeral			

<b>Resultados de Formación e Aprendizaxe</b>	
Código	
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.
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 lingua galega.
D3	Sustentabilidade e compromiso ambiental. Uso equitativo, responsable e eficiente dos recursos.
D4	Adaptarse aos cambios tecnolóxicos, empresariais ou organigramas laborais

<b>Resultados previstos na materia</b>		
Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe	
Aplicar as técnicas e procesos de produción e difusión de produtos interactivos e multimedia en dispositivos móbiles, en todas as súas fases, desde o punto de vista da organización e xestión dos recursos técnicos, humanos e orzamentarios necesarios.	B3	
Coñecer e organizar os diferentes formatos de texto, imaxe, animación, son e vídeo, así como as leis da interactividade que rexen a relación entre ser humano e dispositivo móbil.	B3	C23
Analizar as necesidades dun proxecto para dispositivos móbil e habilidade para optimizar recursos e implementar solucións técnicas aos diferentes requisitos da aplicación (app).	B4	D4
Aplicar técnicas modernas de deseño, adaptadas á xeración de documentos móbiles e ferramentas de prototipado de aplicacións móbil.		D2 D3
Habilidade para investigar, redactar e presentar informes e traballos relacionados co ecosistema formado polo dispositivo móbil e as súas aplicacións		C23 D2

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

<b>Planificación</b>			
	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Lección maxistral	20.5	0	20.5
Traballo tutelado	5	80	85

Resolución de problemas e/ou exercicios	22.5	20	42.5
Exame de preguntas obxectivas	2	0	2

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

### Metodoloxía docente

	Descrición
Lección maxistral	Exposición por parte do profesor dos contidos sobre a materia obxecto de estudo, bases teóricas e/ou directrices dun traballo, exercicio ou proxecto a desenvolver polo estudante, xunto aos correspondentes exemplos e debate sobre as súas propiedades e características
Traballo tutelado	O estudante, de maneira individual ou en grupo, elabora un proxecto interactivo sobre a temática da materia que abarque todas as áreas da materia de xeito transversal

### Atención personalizada

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

### Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe	
Traballo tutelado	Desenvolvemento conceptual e produto mínimo viable dunha aplicación ou servizo para dispositivos móbiles, contemplando o aspecto gráfico, deseño de contidos, funcionalidades, árbore de navegación, diagrama de fluxo, público obxectivo e modelo de negocio plenamente desenvolvido. Deberá presentarse en clase en forma de pitching.	40	B3	D2 D3 D4
Resolución de problemas e/ou exercicios	Durante as clases prepranse pequenos exercicios que serán sempre avaliados e formarán parte da nota final.	40	B3	D2 D3 D4
Exame de preguntas obxectivas	Proba, de respostas curtas ou tipo test, sobre os contidos teóricos explicados en clase	20	B3 B4	D2

### Outros comentarios sobre a Avaliación

Consideracións sobre a avaliación continua.

1.- O/a estudante cursa avaliación continua por defecto.

Para superar a materia é preciso obter un mínimo do 50% da puntuación de cada unha das metodoloxías/probas indicadas. No caso de non obter a puntuación mínima, o alumno/a non superará a materia, e figurará como suspenso nesa convocatoria coa nota menos lesiva para o seu expediente.

Non se fai media de ningún apartado se non se obtén a puntuación mínima (50% do total de cada metodoloxía). Excepcionalmente, no caso do exame de preguntas obxectivas, é preciso que o alumnado obteña unha puntuación mínima do 40% para poder facer media co resto de metodoloxías, que si deberán ser superadas co 50% da nota mínima.

A asistencia é obrigatoria, tanto á teoría como ás clases prácticas. Os estudantes deben asistir con regularidade á materia (mínimo un 80% das clases), no caso de non superar esa cifra, perderán o dereito a ser avaliados na primeira convocatoria.

Na segunda convocatoria e sucesivas, a proba de resolución de problemas terá un peso do 40% e non se avaliará o traballo titorizado.

2.- Descrición concisa da segunda oportunidade.

O/a estudante que curse avaliación continua deberá superar en segunda convocatoria todas aquelas metodoloxías ou probas que non superase co 50% da puntuación mínima en primeira convocatoria.

O/a estudante que curse avaliación global deberá someterse en 2ª convocatoria ás mesmas condicións descritas na avaliación global. Isto é, terá o mesmo sistema de avaliación descrito no punto 3 destas instrucións.

A efectos de coordinar a segunda oportunidade, o alumnado que deba someterse a esta avaliación deberá contactar co docente responsable da memoria, quen establecerá as probas pertinentes ben sexa en Moovi, ou de forma física durante a data establecida e aprobada en Xunta de Facultade.

As condicións de segunda oportunidade descritas aquí aplícanse para o resto de convocatorias sucesivas.

### **Descrición concisa da avaliación global.**

O/a estudante que así o desexe e solicite formalmente de acordo co prazo e mecanismos establecidos polo decanato terá dereito á avaliación global. A tal efecto, convén revisar a información facilitada polo centro.

A proba de avaliación global efectuarase na data establecida polo centro e aprobada en Xunta de Facultade e avaliará de forma sistemática todas as metodoloxías e probas establecidas na guía docente, e terá unha duración total de 4h.

O/a estudante que efectúe a avaliación global realizará o mesmo exame de preguntas obxectivas que os estudantes que cursan avaliación continua. A nota global do exame teórico terá o mesmo peso proporcional. É preciso obter o 50% da puntuación acadada para poder facer media coa proba práctica. A duración do exame teórico é de 1h

O exame ten un carácter eliminatorio. Se non se supera o 50% da puntuación mínima non se poderá realizar a seguinte parte da avaliación.

Trala realización do exame dará comezo ás probas que avaliarán a parte práctica.

Dita parte da avaliación efectuarase presencialmente na facultade no espazo habilitado a tal efecto, e contará coas seguintes partes:

Un suposto práctico que avalíe a metodoloxía de resolución de problemas, cunha cualificación do 40%, cunha duración de 1h, de carácter eliminatorio. É preciso obter unha puntuación mínima do 50% para poder superar esta parte da proba e realizar a seguinte parte. Para a realización da parte práctica non é posible empregar os equipos persoais do alumnado nin consultar a documentación da materia en Moovi. Calquera das violacións destas condicións anulará a proba a realizar.

A metodoloxía de Traballo Tutelado avaliarase cun exercicio que ha de entregarse a través de Moovi, como prazo límite, o día e hora de realización do exame teórico. Dito traballo debe obter unha cualificación mínima do 50% da nota.

\_Para todo o non contemplado e/ou detallado nesta guía, tomarase como referencia as indicacións do REGULAMENTO SOBRE A AVALIACIÓN, A CALIFICACIÓN E A CALIDADE DA DOCENCIA E DO PROCESO DE APRENDIZAXE DO ESTUDANTADO (Aprobado no claustro do 18 de abril de 2023). \_

A guía docente presenta o plantexamento xeral da asignatura. Por motivos de extensión e ante a imposibilidade de subir documentación complementaria na plataforma Docnet, os detalles máis concretos xestionaranse a través da plataforma Moovi.

---

### **Bibliografía. Fontes de información**

#### **Bibliografía Básica**

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

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

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

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

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

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

#### **Bibliografía Complementaria**

---

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

---

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

---

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

---

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

---

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

---

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

---

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

---

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

---

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

---

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

---

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

---

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

---

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

---

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

---

---

## Recomendaciones

---

**DATOS IDENTIFICATIVOS****Producción e realización de contidos de marca**

Materia	Producción e realización de contidos de marca			
Código	P04G071V01410			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OP	4	2c
Lingua de impartición	#EnglishFriendly Castelán Galego			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade Departamento do IESIDE (Vigo)			
Coordinador/a	Máiz Bar, Carmen			
Profesorado	Máiz Bar, Carmen			
Correo-e	maizbar@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	Partindo dos conceptos "branding", "branded content" e "marketing de contidos", esta materia optativa ten por obxectivo guiar ao alumnado na creación de contidos, seguindo estratexias de marca definidas e adaptados ás actuais tendencias de consumo.			
	-- Materia do programa English Friendly. Os/ as estudantes internacionais poderán solicitar ao profesorado: a) materiais e referencias bibliográficas para o seguimento da materia en inglés, b) atender as titorías en inglés, c) probas e avaliacións en inglés.			

**Resultados de Formación e Aprendizaxe**

Código	
A4	Que os estudantes poidan transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado
B6	Traballar en equipo e comunicar as propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio.
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
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**

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe			
Poder analizar e desenvolver contidos de marca.	A4	B6 B8	C23	D4

**Contidos**

Tema	
1. Branding	- Orixes - Técnicas - Tendencias actuais
2. Comunicación de marca	- Imaxe, identidade e reputación - Ferramentas de comunicación - Plan de comunicación
3. Branded content e marketing de contidos	- Branded content - Marketing de contidos - Storytelling e storydoing
4. Contidos	- Clasificacións - Usos - Creación e distribución

## 5. Planificación de contidos

- Investigación
- Obxectivos
- Públicos
- Estratexias
- Accións
- Cronograma

## 6. Estudo de casos

- Análise e desenvolvemento de contidos de marca

**Planificación**

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Estudo de casos	30	30	60
Traballo tutelado	15	50	65
Seminario	25	0	25

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

**Metodoloxía docente**

	Descrición
Estudo de casos	Estudo e análise de contidos de marca.
Traballo tutelado	Deseño e desenvolvemento de contidos de marca.
Seminario	Explicacións teóricas e exercicios prácticos sobre contidos de marca.

**Atención personalizada**

Metodoloxías	Descrición
Estudo de casos	O equipo docente guiará ao alumnado na realización e desenvolvemento dos traballos. A información sobre as probas de avaliación, o seu formato, extensión, datas e canles de entrega será detallada nas clases e a través da plataforma Moovi. É responsabilidade do alumnado estar atento á información que sexa precisa para superar a materia.
Traballo tutelado	O equipo docente guiará ao alumnado na realización e desenvolvemento dos traballos. A información sobre as probas de avaliación, o seu formato, extensión, datas e canles de entrega será detallada nas clases e a través da plataforma Moovi. É responsabilidade do alumnado estar atento á información que sexa precisa para superar a materia.
Seminario	O equipo docente guiará ao alumnado na realización e desenvolvemento dos traballos. A información sobre as probas de avaliación, o seu formato, extensión, datas e canles de entrega será detallada nas clases e a través da plataforma Moovi. É responsabilidade do alumnado estar atento á información que sexa precisa para superar a materia.

**Avaliación**

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
Estudo de casos	Estudo e análise de contidos de marca.	35 A4	B6 B8	C23	D4
Traballo tutelado	Deseño e desenvolvemento de contidos de marca.	35 A4	B6 B8	C23	D4
Seminario	Explicacións teóricas e exercicios prácticos sobre contidos de marca. Asistencia e participación nas clases.	30 A4	B6 B8	C23	D4

**Outros comentarios sobre a Avaliación**

**1. Para a superación da materia co sistema de avaliación continua arriba descrito**, será necesaria a entrega, presentación e exposición de todos os traballos e exercicios, obtendo unha cualificación mínima de aprobado (5) en cada un deles, e seguindo os temas, prazos e condicións establecidas polo equipo docente. Ademais, será obrigatoria a asistencia ás clases (só se permitirán un máximo de 2 faltas sen xustificar en todo o cuadrimestre).

**2. No caso de que o alumnado queira optar á avaliación global deberá presentar a súa renuncia á avaliación continua** dentro do prazo e seguindo o procedemento establecido polo centro.

**3. Descrición da avaliación global:**

Na data oficial establecida polo centro para o exame final, o alumnado deberá:

- Realizar un exame teórico, definido polo equipo docente (60% da nota)
- Resolver un suposto práctico, definido polo equipo docente (20% da nota)

- Entregar un traballo consistente na análise dunha campaña de contidos, definida polo equipo docente (10% da nota)
- Entregar un traballo consistente no deseño e desenvolvemento dunha campaña de contidos, definida polo equipo docente (10% da nota)

Obtendo a cualificación de aprobado (5) en todos e cada un deles.

**4. O proceso de avaliación en segunda oportunidade** será igual ao establecido para a avaliación global.

**5. A información sobre as probas de avaliación**, o seu formato, extensión, datas e canles de entrega será detallada nas clases e a través da plataforma Moovi. É responsabilidade do alumnado estar atento á información que sexa precisa para superar a materia.

---

### **Bibliografía. Fontes de información**

#### **Bibliografía Básica**

#### **Bibliografía Complementaria**

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

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

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

---

### **Recomendacións**



<b>DATOS IDENTIFICATIVOS</b>				
<b>Perfís profesioanis en redes sociais</b>				
Materia	Perfís profesioanis en redes sociais			
Código	P04G071V01411			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OP	4	2c
Lingua de impartición	Castelán Galego			
Departamento	Psicoloxía evolutiva e comunicación			
Coordinador/a	Martí Pellón, Daniel Francisco			
Profesorado	Domínguez Quintas, Susana Elisa Martí Pellón, Daniel Francisco			
Correo-e	comunisfera@gmail.com			
Web				
Descrición xeral	Definición dunha marca profesional, comunicada e xestionada en redes sociais ata a defensa dalgun proxecto con perspectivas (memoria de grao 2020, páxina 133)			

<b>Resultados de Formación e Aprendizaxe</b>	
Código	
A2	Que os estudantes saiban aplicar os seus coñecementos ao seu traballo ou vocación dunha forma profesional e posúan as competencias que adoitan demostrarse por medio da elaboración e defensa de argumentos e a resolución de problemas dentro da súa área de estudo
A4	Que os estudantes poidan transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado
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.
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

<b>Resultados previstos na materia</b>				
Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe			
Publicación e xestión de comunicacións dunha marca profesional persoal en blogue e redes sociais	A2 A4	B4	C19 C23	D4
Definir estratexias comunicativas adecuadas a un proxecto profesional persoal coas tácticas máis convintes aos obxectivos e plataformas dixitais nas que se desenvolve		B4	C19 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	A2 A4		C19 C23	
Dar conta da innovación e da actualidade tecnolóxica relacionada coa especialidade profesional		B4	C19 C23	D4

<b>Contidos</b>	
Tema	
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

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
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

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

### Metodoloxía docente

	Descrición
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

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

### Avaliación

Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe			
Cartafol/dossier exposición e xestión da marca profesional en redes sociais	40	A2 A4	B4	C19	D4
Estudo de casos análise e participación cooperativa en solucións para casos problemáticos no sector	40	A2		C19 C23	D4
Presentación comunicación e defensa duna marca profesional viable	20	A4	B4		D4

### Outros comentarios sobre a Avaliación

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 súas 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**

#### **Bibliografía Básica**

Collado Durán, Eva, **Marca eres tú : cómo mejorar tu futuro profesional a través de tu marca personal**, Rasche, 2015

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

#### **Bibliografía Complementaria**

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

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

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

Deckers, Erik, **Branding personal : cómo usar las redes sociales para promocionarte**, Anaya Multimedia, 2013

Sampson, Eleri, **Construya su marca personal**, Gedisa, 2005

---

### **Recomendacións**

**DATOS IDENTIFICATIVOS****Prácticas en empresa**

Materia	Prácticas en empresa			
Código	P04G071V01981			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	12	OB	4	2c
Lingua de impartición	Castelán			
Departamento	Psicoloxía evolutiva e comunicación			
Coordinador/a	Doval Avendaño, María Montserrat			
Profesorado	Doval Avendaño, María Montserrat			
Correo-e	montse.doval@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	A materia está orientada á realización de prácticas nun entorno laboral e profesional ligado a alguna/as das disciplinas do plan de estudos do Grado. As prácticas deberán levarse a cabo segundo a Normativa específica aprobada en Xunta de Facultade			

**Resultados de Formación e Aprendizaxe**

Código	
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.
B6	Traballar en equipo e comunicar as propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio.
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

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 lingua galega.
D4	Adaptarse aos cambios tecnolóxicos, empresariais ou organigramas laborais

### Resultados previstos na materia

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe			
2 - 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	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 os estudantes poidan transmitir información, ideas, problemas e solución a un público tanto especializado como non 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 os estudantes desenvolvan aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía.

A5 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

### Contidos

Tema

As prácticas levarán a cabo nunha contorna laboral e profesional ligada a algunha das disciplinas do plan de estudos de Grao en Comunicación Audiovisual \*

- |  |  |
|--|--|
| 1. Realización de prácticas.                                       | Os estudantes integraranse no persoal das empresas.  |
| 2. Realización dun informe por parte do alumno.                    | Os estudantes cubrirán un formulario no que figuren as tarefas desenvolvidas e avalíen a súa experiencia |
| 3. Elaboración dunha memoria de prácticas que resuma a experiencia | A memoria entregárase xunto co resto da documentación  |

### Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Prácticum, Practicas externas e clínicas	0	300	300

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

### Metodoloxía docente

	Descrición
Prácticum, Practicas externas e clínicas	O alumno/a realizará durante o período estipulado coa institución ou empresa de acollida os labores e tarefas encomendadas

### Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Prácticum, Practicas externas e clínicas	O seguimento das prácticas por parte do titor/a de o Centro consiste en resolver as cuestións relacionadas coa práctica fóra da empresa. Distribución de prácticas, etc. Calquera dúbida será resolta polo coordinador de prácticas persoalmente, no despacho virtual ou presencialmente, previa petición de cita ou mediante a mensaxería de Moovi.

### Avaliación

Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe

Prácticum, Prácticas externas e clínicas	Para avaliar e cualificar as prácticas, curriculares ou extracurriculares, o titor/a académico cubrirá o correspondente informe de valoración final e terá en conta o informe do titor/a na empresa colaboradora ou institución, e a memoria elaborada por cada estudante.	100	A3 A4 A5	B3 B4 B6	C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 C10 C11 C12 C13 C14 C15 C16 C17 C18 C19 C20 C21 C22 C23	D1 D2 D4
--	--	-----	----------------	----------------	--	----------------

---

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

Na convocatoria extraordinaria serán as mesmas condicións que na avaliación de xuño

---

### **Bibliografía. Fontes de información**

#### **Bibliografía Básica**

#### **Bibliografía Complementaria**

---

### **Recomendacións**

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

Traballo de Fin de Grao/P04G071V01991

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

Materia	Traballo de Fin de Grao			
Código	P04G071V01991			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OB	4	2c
Lingua de impartición	Castelán Galego			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Martínez Martínez, María Isabel			
Profesorado				
Correo-e				
Web				
Descrición xeral	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**

Código	
A2	Que os estudantes saiban aplicar os seus coñecementos ao seu traballo ou vocación dunha forma profesional e posúan as competencias que adoitan demostrarse por medio da elaboración e defensa de argumentos e a resolución de problemas dentro da súa área de estudo
A3	Que os estudantes teñan a capacidade de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro da súa área de estudo) para emitir xuízos que inclúan unha reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica ou ética
A4	Que os estudantes poidan transmitir información, ideas, problemas e 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 lingua 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

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe			
	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

Tema

### Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Presentación	2	0	2
Actividades introductorias	2	1	3
Aprendizaxe baseado en proxectos	1	142	143
Traballo	1	0	1
Presentación	1	0	1

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

### Metodoloxía docente

Descrición
Presentación
Actividades introductorias
Aprendizaxe baseado en proxectos

### Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Aprendizaxe baseado en proxectos	

<b>Avaliación</b>						
	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe			
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

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

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**

#### **Bibliografía Básica**

#### **Bibliografía Complementaria**

### **Recomendacións**