



Facultad de CC. Sociales y de la Comunicación

Mais info na Web da Facultade

(*)

<http://www.csc.uvigo.es/>

(*)

(*)

Grado en Comunicación Audiovisual

Asignaturas

Curso 4

Código	Nombre	Cuatrimestre	Cr.totales
P04G070V01701	Dirección artística y escénica	1c	6
P04G070V01702	Postproducción audiovisual	1c	6
P04G070V01703	Propaganda en medios audiovisuales	1c	6
P04G070V01905	Crítica audiovisual	1c	6
P04G070V01906	Guión, producción y realización para programas de entretenimiento	1c	6
P04G070V01907	Proyectos interactivos en nuevos medios: telefonía móvil y TDT	1c	6
P04G070V01908	Videojuegos: Diseño y desarrollo	1c	6
P04G070V01909	Producción y realización en nuevos formatos	2c	6
P04G070V01910	Redes audiovisuales en internet	2c	6
P04G070V01982	Prácticas externas	2c	12
P04G070V01991	Trabajo de Fin de Grado	2c	12

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Dirección artística y escénica				
Asignatura	Dirección artística y escénica			
Código	P04G070V01701			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	4	1c
Lengua Impartición	Gallego			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Fernández Pérez, Rosa Maríana Fernández Fernández, Miguel Angel			
Profesorado	Fernández Fernández, Miguel Angel Fernández Pérez, Rosa Maríana			
Correo-e	mianfer@uvigo.es marianacarbballal@hotmail.com			
Web				
Descripción general				

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

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

Contenidos
Tema

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

CAPITULO 1 - DIRECCION ESCENICA

1 -Contextualización y marco histórico de la Dirección Escénica.

2- La realidad actoral

3 - Descubrimiento y aproximación. .

4 -Metodologías y herramientas en la Dirección Escénica.

5 - Interpretación actoral en Teatro, Cine y TV

6 . Análisis Activo.

7 - Propuestas de Dirección. Dirección de secuencias

CAPITULO 2: DIRECCION ARTISTICA

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

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

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

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

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

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

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Salidas de estudio/prácticas de campo	0	10	10
Presentaciones/exposiciones	2	0	2
Sesión magistral	28	24	52
Estudio de casos/análisis de situaciones	30	30	60
Resolución de problemas y/o ejercicios	0	10	10
Trabajos y proyectos	0	16	16

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

Metodologías

	Descripción
Salidas de estudio/prácticas de campo	Actividades de aplicación de los conocimientos a situaciones concretas y de adquisición de habilidades básicas y procedimentales relacionadas con la materia objeto de estudio. Se desarrollan en espacios no académicos exteriores. Entre ellas se pueden citar prácticas de campo, visitas a eventos, centros de investigación, empresas, instituciones... de interés académico-profesional para el alumno.
Presentaciones/exposiciones	Exposición por parte del alumnado ante el docente y/o un grupo de estudiantes de un tema sobre contenidos de la materia o de los resultados de un trabajo, ejercicio, proyecto... Se puede llevar a cabo de manera individual o en grupo.
Sesión magistral	Exposición por parte del profesor de los contenidos sobre la materia objeto de estudio, bases teóricas y/o directrices de un trabajo, ejercicio o proyecto a desarrollar por el estudiante
Estudio de casos/análisis de situaciones	Análisis de un hecho, problema o suceso real con la finalidad de conocerlo, interpretarlo, resolverlo, generar hipótesis, contrastar datos, reflexionar, completar conocimientos, diagnosticarlo y entrenarse en procedimientos alternativos de solución.

Atención personalizada

Pruebas	Descripción
Resolución de problemas y/o ejercicios	En horario de tutorías

Evaluación

Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
-------------	--------------	---------------------------------------

Resolución de problemas y/o ejercicios	DIRECCION ARTISTICA - 40%	40	B3 B4 B6	C13	D2 D3 D4
	Asistencia: 10%				
	Análisis de películas: 10%				
	Trabajo individual o en equipo: 10%				
	Prueba escrita: 10%				
Trabajos y proyectos	DIRECCION ESCENICA:	60	B3 B4 B6	C13	D2 D3 D4
	Teoría - 15 %				
	Al final del curso se realizará un examen escrito que constará de:				
	- Preguntas breves de conocimientos generales sobre la temática impartida.				
	- Desarrollo de un tema específico				
	Práctica - 45 %-				
	- Presentación de un análisis de un guión audiovisual				
	- Presentación de un ejercicio de Dirección de una secuencia y su correspondiente análisis activo				

Otros comentarios sobre la Evaluación

La materia consta de dos partes perfectamente diferenciadas: **Dirección Escénica** y Dirección **Artística** y con docentes distintos.

El alumno deberá aprobar ambas partes por separado, contribuyendo a la calificación final con los siguientes porcentajes: Dirección Escénica 60% y Dirección Artística 40%.

Además, en Dirección Escénica, la teoría y la práctica también deben ser superadas de manera independiente. En la segunda convocatoria el alumno acordará con los profesores el tipo de examen, a partir de cada situación individual. Caso de aprobar una de las partes se conservará esa calificación en julio.

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Camino Jaime, **El oficio del director de Cine**, Cátedra, 1999
Canfield Curtis, **El arte de la dirección escénica**, ADE, 1991
Copeau Jacques, **La actitud del director de escena**, Paidós, 1991
Declan Donnellan, **El actor y la diana**, 1º, Fundamentos, 2004
Mamet David, **Dirigir Cine**, Instituto Mexicano de Cinematografía., 1997
Miralles Albert, **La Dirección De Actores**, Cátedra, 2000
Pudovkin, **El Actor en el Film**, Losange, 1995
Ruiz Borja, **El arte del actor en el siglo XX**, 1º, Artezblai, 2008
ETTEDGUI PETER, **DISEÑO DE PRODUCCIÓN & DIRECCIÓN ARTÍSTICA**, OCÉANO., 2001
MURCIA FÉLIX, **LA ESCENOGRAFÍA EN EL CINE. EL ARTE DE LA APARIENCIA**, Fundación Autor, 2002
VILA SANTIAGO, **LA ESCENOGRAFÍA. CINE Y ARQUITECTURA**, Cátedra, signo e imagen, 1997
FERNÁNDEZ MAÑAS IGNACIO, **GIL PARRONDO, LA REALIDAD PROYECTADA**, Diputación de Almería, 2009
NAVARRO ÁLEX, JUAN BAYO & OLCINA ROBERTO, **VESTIRLOS SUEÑOS.FIGURINISTAS DEL CINE ESPAÑOL**, SEMINCI, 2007
Matellano Víctor, **DECORADOS, GIL PARRONDO.**, T&B Editores., 2008

Bibliografía Complementaria

Aristóteles, **Poética de Aristóteles**, 1º, Gredos, 1992
Artaud A, **El teatro y su doble**, Edhasa, 1990
Brecht Berthold, **Escritos sobre teatro**, 1º, Alba Editorial, 2004
Bordwell David, **El significado del Filme**, 1º, Paidós, 1995
Brook Peter, **El Espacio vacío**, Ediciones Península, 1968
Casetti F.& Di Chio Federico, **Como analizar un film**, Paidós, 1991
Chejov Michael, **Lecciones para el actor profesional**, 2º, Alba Editorial, 2010
Heibo André, **Semiología de la representación. Teatro, Televisión, Cómic**, Gili, 1978
Hormigón Juan, **Inicios de la Dirección de Escena**, Cátedra, 1991
Mamet David, **Bambi contra Godzilla. Finalidad práctica y naturaleza de la industria del cine**, 1º, Alba Editorial, 2008
May Renato, **Cine y televisión**, Rialp, 1959
Meyerhol Mijail, **Teoría Teatral**, 2º, Fundamentos, 2006
Oliva César & Torres Monreal F, **HistoriaBásica del Arte Escénico**, Cátedra, 1990
Stanislavski Constantin, **El Trabajo del Actor sobre sí mismo**, Quetzal, 1995

Strasberg Lee, Un Sueño de Pasión (La elaboración del Método) , Emecéos riojanos., 1989
GOROSTIZA JORGE, DIRECTORES ARTÍSTICOS DEL CINE ESPAÑOL. , CÁTEDRA/FILMOTECA ESPAÑOLA., 1997
GOROSTIZA JORGE & SANDERSON JOHN D., CONSTRUCTORES DE ILUSIONES. LA DIRECCIÓN ARTÍSTICA CINEMATOGRAFICA EN ESPAÑA , Ediciones de la Filmoteca, 2010
RAMÍREZ JUAN ANTONIO, LA ARQUITECTURA EN EL CINE. HOLLYWOOD, LA EDAD DE ORO , HERMANN BLUME, 1986
Belluscio Marta, Vestir a las estrellas , Ediciones B., 1999
Rizzo Michael, MANUAL DE DIRECCION ARTISTICA CINEMATOGRAFICA , Ediciones Omega, 2007
Tauler Arnoldo, DIRECCIÓN ARTÍSTICA DE CINE Y TELEVISIÓN , 4º, XLibris, 2010
ALARCON ENRIQUE, EL DECORADOR EN EL CINE. , FESTIVAL DE CINE DE ALCALÁ DE HENARES, 1984
CORMAN ROGER & JEROME JIM, COMO HICE CIEN FILMS EN HOLLYWOOD Y NUNCA PERDÍ NI UN CÉNTIMO , ALERTES, 1992
ERNÁNDEZ MAÑAS IGNACIO, GIL PARRONDO, PASION Y RIGOR , Diputación de Almería, 1997
GUARDIA MANUEL & ALONSO RAÚL, TÉCNICAS DE CONSTRUCCIÓN, ORNAMENTACIÓN Y PINTURAS DE DECORADOS , IORTV, 1993
LUMET SIDNEY, ASÍ SE HACEN LAS PELÍCULAS , Rialp, 2002
Márquez Úbeda, ALMERÍA, PLATÓ DE CINE. Rodajes cinematográficos (1951-2008) , Instituto de Estudios Almerienses, 2009
Ortega Campos Ignacio, CRÓNICA SOCIAL DEL CINE EN ALMERÍA: 1896-1936. , Fundación Unicaja, 2005
Pérez Siquier, ALMERÍA Y EL CINE , Diputación de Almería, 2005
Caims Graham, La visión espacial del cine. El arquitecto detrás de la cámara , Abada Editores, 2007
Alfonsín Mercedes, Punto ciego , Librería, 2016

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Guión, producción y realización para programas de entretenimiento/P04G070V01906

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Guión, producción y realización de programas de ficción/P04G070V01602

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Postproducción audiovisual				
Asignatura	Postproducción audiovisual			
Código	P04G070V01702			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	4	1c
Lengua Impartición	Castellano			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Fernández Santiago, Luís Emilio			
Profesorado	Fernández Santiago, Luís Emilio			
Correo-e	faraon@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Conocimiento general de los procesos de postproducción de Audio y Vídeo orientado tanto a la ejecución de los mismos, como a la utilización en el diseño de la preproducción de contenidos audiovisuales y dirección de la producción.			

Competencias

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

Resultados de aprendizaje

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

Contenidos

Tema	
Preproducción orientada a la postproducción.	Comunicación entre producción y postproducción. Como escuchar y ver. Análisis de guión. Planificación de producción. (Necesidades de postproducción a definir en la preproducción) Definición de formatos. Definición de estilos (dirección). Entrega de información necesaria por departamentos. Adecuación de los formatos.

Conceptos técnicos previos.	Muestreo y cuantificación. Formatos de archivo. Formatos de vídeo. Codificación. Formatos de compartición y distribución de archivos. Trasiego de información Edición > Postproducción > Edición/Conformado Nomenclaturas.
Interface y filosofía de los sistemas de postproducción	Creación de proyectos y adecuación a formato. Transmisión de contenidos entre sistemas y equipos. AUDIO: Equipos de procesado. Consolas analógicas y digitales. Equipos de reproducción de audio: monitores de proximidad y sistemas de escucha para sonido envolvente Arquitectura de las estaciones de procesado. Procesadores de señal. Procesadores de frecuencia. Procesadores de dinámica. Procesadores de tiempo. Reductores de ruido ProTools. VÍDEO: Sistemas por capas y nodos. Canales. Keyers. tracks. Efectos After effects.(Otros Sistemas)
Producción para postproducción	AUDIO: Wildtrack. Efectos en localización. Proceso de doblaje. Traducción y ajuste del texto. Takeado. Creación de elementos sonoros (MIDI y Foley). Grabación de música para banda sonora. VÍDEO: Grabación e iluminación sobre forillos. Nodal pan. Referencias para track. Referencias para integración 3DCGI (teoría). Estereoscopia
Procesos de postproducción	Procesos de postproducción AUDIO: Posproducción de noticias. Posproducción de documentales Posproducción de ficción Posproducción en estéreo y sonido envolvente: Tratamiento de los elementos de la banda sonora. Tratamiento de los diálogos. Tratamiento de los elementos sonoros no musicales. Tratamiento de la música. Downmix. VÍDEO: Tratamiento de los canales y operaciones con capas. Mascaras poligonales y bezier. Textos y gráficos sobre imagen. Borrado de elementos. Keyers (luma, chroma, diferencia). Efectos. Corrección y ajuste de color. Combinación de composiciones. Rotoscopia. Tracks y estabilizado de imagen.

AUDIO:

Análisis de la calidad de grabación.
 Conversión a formato comprimido.
 Comparación de calidad.
 Transmisión de audio entre equipos.
 Doblaje de una escena.
 Postproducción de un trabajo previo.
 Elaboración de banda sonora.
 Creación de efectos sonoros digitales y Foley.
 Creación de Música.

VÍDEO:

Importación/exportación de secuencias entre NLE y compositor.
 Proyecto de composición.
 Análisis de la calidad de grabación.
 Chroma key.
 Integración de fondo sobre croma (distinta temperatura de color).
 Anidado de composiciones.
 Integración de títulos con textura animada sobre imagen.
 Máscaras
 Eliminación de objetos de un plano.
 Integración de imagen en un monitor (cámara en movimiento, track)
 Integración de elementos sintéticos 3DCGI

COMÚN:

Proyecto personal donde se condense lo aprendido en el curso.
 Imposición de imponderables y búsqueda de solución a los mismos.

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Estudio de casos/análisis de situaciones	2	10	12
Sesión magistral	22	30	52
Talleres	8	0	8
Informes/memorias de prácticas	3	12	15
Trabajos y proyectos	4	16	20
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	8	32	40
Resolución de problemas y/o ejercicios	2	0	2
Pruebas de tipo test	1	0	1

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

Metodologías

	Descripción
Estudio de casos/análisis de situaciones	Análisis de guión para prever la utilización de postproducción de sonido y vídeo en la organización de la producción. Adecuación del trabajo personal de preproducción de un guión propio.
Sesión magistral	Sesiones teóricas sobre conceptos de postproducción digital, interfaces, metodología y flujos de trabajo, equipamiento, orientación de la producción a la postproducción e integración dentro del esquema de producción.
Talleres	Clases prácticas sobre obtención de imágenes y sonidos orientadas a la postproducción. Así como el manejo de herramientas de software para obtener el producto definitivo. Propuesta de ejercicios y problemas a solventar por el alumno utilizando herramientas y conocimientos aprendidos en las clases teóricas.

Atención personalizada

Pruebas	Descripción
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	Desarrollo de un guión individual y su diseño de preproducción y producción orientado a postproducción. Estudiando como orientar todo el proceso para facilitar las labores de postproducción. Trabajo individual con software destinado a postproducción y elaboración de tareas evaluables por alumno. En clases y talleres los alumnos cuentan con turnos de preguntas, con respuesta general si el contenido es relevante para el grupo o personalizada si es propio de su tarea. Así como acceso a tutorías y correo electrónico.

Informes/memorias de prácticas	Memoria sobre el trabajo realizado a partir del guión personal. Informe sobre la tarea realizada orientada a postproducción dentro de la producción en grupo. Los alumnos cuentan con acceso a tutorías y correo electrónico para la resolución de dudas en el desarrollo de estas tareas.
--------------------------------	--

Evaluación						
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Informes/memorias de prácticas	Trabajo/memoria personal a desarrollar en tres fases durante el curso, Preproducción orientada a postproducción de un guión propio	30	B3 B4 B6	C10 C19	D1 D2	
Trabajos y proyectos	Trabajo conjunto, llevar la termino por grupos un guion hasta el estado de emisión, producto completo. Incluye memoria técnica.	20	B3 B4 B6	C19 C21	D1 D2	
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	Ejercicios de manejo de software de postproducción. Evaluación en la eficiencia en el análisis de los casos propuestos, adecuación en la elección de herramientas y uso de las mismas (ChromaKey, Título, Track2D, Estabilizado, Borrado, Doblaje)	20	B3 B6	C10 C21		
Pruebas de tipo test	Evaluación de fundamentos teóricos expuestos en las clases de la asignatura.	30	B6		D1	

Otros comentarios sobre la Evaluación

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

2ª convocatoria: Prueba test (30%), entrega de pruebas prácticas (30%- se reserva el derecho de repetir durante el examen alguna de las practicas, -traer material y proyectos originales-), memoria personal de preproducción según los parámetros dados en el curso corriente (40% - Parámetros en *Faitic). Imprescindible superar dos de las tres partes para aprobar la materia, siendo la memoria personal una de las partes a superar en todo caso.

Fuentes de información

Bibliografía Básica

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

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

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

Bibliografía Complementaria

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

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

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

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

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

YEWDALL DAVID, LEWIS, **Uso práctico del sonido en cine.**, Escuela de Cine y Vídeo de Andoain, 2008

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Goulekas, K, **Visual effects in a digital world**, Academic Press,

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

www.THX.com,

www.dolby.com,
 DIGI DESIGN, **Guía de usuario de Pro Tools 7.4**, www.digidesign.com,
<http://www.avid.com/US/resources/digi-orientation>,
<http://www.steinberg.net/en/home.html>,
 Brinkmann, R., **The art and science of digital compositing**, 2nd ed., Elsevier,
adobe after effects, <http://www.adobe.com/es/products/aftereffects.html>,
 HERRERO, JULIO CESAR, **MANUAL DE TEORIA DE LA INFORMACION Y DE LA COMUNICACION**, Universitas,
 Grage, Pierre, **Inside VFX: An Insider's View Into The Visual Effects And Film Business**, 2nd ed, Createspace
 Independent Publishing Platform, 2014
 Eran Dinur, **The Filmmaker's Guide to Visual Effects: The Art and Techniques of VFX for Directors, Producers, Editors and Cinematographers**, Focal Press, 2017

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

Producción y realización en nuevos formatos/P04G070V01909

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Dirección artística y escénica/P04G070V01701

Guión, producción y realización para programas de entretenimiento/P04G070V01906

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Comunicación: Tecnología de los medios audiovisuales/P04G070V01203

Teoría y técnica cinematográfica/P04G070V01205

Teoría y técnica de la fotografía/P04G070V01106

Expresión sonora y estilos musicales/P04G070V01404

Técnicas de edición digital/P04G070V01304

Guión, producción y realización de programas de ficción/P04G070V01602

Guión, producción y realización para televisión/P04G070V01502

Narrativa audiovisual/P04G070V01503

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Propaganda en medios audiovisuales				
Asignatura	Propaganda en medios audiovisuales			
Código	P04G070V01703			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	4	1c
Lengua Impartición	Castellano Gallego			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Pena Rodríguez, Alberto			
Profesorado	García Pinal, Alfredo Pena Rodríguez, Alberto			
Correo-e	alberto@uvigo.es			
Web	http://http://csc.uvigo.es/profesorado/alberto-pena-rodriguez/			
Descripción general	Conocer las claves fundamentales del discurso propagandístico al largo de su evolución histórica. Estudiar sus técnicas retóricas y sus efectos a través del uso de los medios y de los soportes de la comunicación audiovisual, especialmente en el cine.			

Competencias	
Código	
B1	Conocimiento de las características esenciales de la comunicación, sus elementos y sus resultados.
B3	Capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen
B4	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
B5	Conocimiento de los valores constitucionales, principios éticos y normas deontológicas aplicables a la comunicación audiovisual, en especial las relativas a la igualdad de hombres y mujeres, a la no discriminación de personas con discapacidad y al uso no sexista de la imagen femenina en los medios de comunicación de masas.
B6	Conocimientos sobre la evolución histórica de la imagen y de la cultura audiovisual, en sus diferentes formatos
C16	Conocimiento de la historia y evolución del lenguaje y géneros audiovisuales a través de sus propuestas estéticas e industriales.
C17	Conocimiento y aplicación de los recursos, métodos y procedimientos empleados en la construcción y análisis de los relatos audiovisuales.
D5	Comprender la importancia de desarrollar un respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, por los valores universales de educación, cultura, paz y justicia, por los derechos humanos, la igualdad de oportunidades y la no discriminación por razones de sexo, raza o religión.
D6	Comprender la necesidad de la conservación del patrimonio lingüístico, audiovisual y cultural de Galicia

Resultados de aprendizaje			
Resultados previstos en la materia		Resultados de Formación y Aprendizaje	
1. Conocimiento del proceso de producción de una obra audiovisual			
1 - Conocer la historia y evolución de la fotografía, cine, radio y televisión en función de su empleo como medio de propaganda política, poniendo de manifiesto su relevancia social y cultural a lo largo del tiempo.	B1	C16	
2 - Comprender e integrar los nuevos medios tecnológicos y la evolución de los lenguajes audiovisuales en la transmisión y modernización de los mensajes publicitarios de índole política	B3		
3 - Conocer los modelos psicológicos específicamente desarrollados para la comunicación visual y la persuasión a través de la imagen y el sonido	B3		
4 - Analizar relatos audiovisuales, atendiendo a los parámetros básicos del análisis de obras audiovisuales, considerando los mensajes visuales como producto de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada	B3	C17	
5 - Exponer de forma idónea los resultados de los trabajos académicos de manera oral o por medios audiovisuales o informáticos conforme a los cánones de las disciplinas de la comunicación	B4		
6 - Demostrar capacidad de adaptación a los cambios empresariales, para trabajar en equipo, asumir riesgos, tomar decisiones, hacer autocrítica y desarrollar una conciencia solidaria.	B5 B6		D5 D6

Contenidos	
Tema	

1. Introducción	- Origen, evolución y definiciones del concepto de propaganda. - Contextualización histórica. - Principales modelos de propaganda.
2. Técnicas clásicas de la propaganda	- Simplificación, orquestación, desfiguración, contagio o unanimidad. - Censura, desinformación, manipulación, subpropaganda y contrapropaganda. - Propaganda negra, blanca y gris. - Las técnicas de la campaña electoral como paradigma de la propaganda audiovisual.
3. Propaganda audiovisual en Europa. Casos históricos paradigmáticos	- Alemania: Leni Riefensthal y el nazismo - Italia: Roberto Rossellini - Rusia: Sergei Eisenstein - Francia: Jean Renoir y Jean Luc Godard.
4. Propaganda audiovisual en España. Una perspectiva histórica.	- La II República: propaganda y Guerra Civil Española. - Propaganda audiovisual en el franquismo: el NODO - El icono audiovisual del fascismo español: "Raza". - Propaganda, terrorismo y medios audiovisuales.
5. Propaganda audiovisual en los Estados Unidos de América	- Propaganda racial: "El Nacimiento de una Nación" - Propaganda de guerra: "Why we fight" - Propaganda electoral: la campaña de Obama - Propaganda después del 11-S. "Fahrenheit 9/11"

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Trabajos de aula	5	10	15
Presentaciones/exposiciones	4	8	12
Debates	6	12	18
Estudio de casos/análisis de situaciones	5	10	15
Sesión magistral	23	46	69
Seminarios	5	10	15
Pruebas de respuesta larga, de desarrollo	2	4	6

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

Metodologías

	Descripción
Trabajos de aula	Pueden ser de carácter individual o en grupo, y servirán para poner en práctica los conocimientos adquiridos.
Presentaciones/exposiciones	Los alumnos deben aprender a desarrollar exposiciones en público con fluidez. Deberán exponer los trabajos que realicen.
Debates	Los alumnos deben ser capaces de defender con eficacia académica sus argumentos y planteamientos, de una manera racional y convincente.
Estudio de casos/análisis de situaciones	Se estudiarán ejemplos concretos a lo largo de la historia de la propaganda, prestando una especial atención al soporte cinematográfico.
Sesión magistral	La parte teórica de la materia se explicará en sesiones de carácter magistral, aunque fomentando siempre la participación de los alumnos y con el apoyo de abundante material audiovisual.
Seminarios	Se centrarán en temas monográficos de la materia que puedan ser analizados con una mayor profundidad en grupos reducidos.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Seminarios	Se centrarán en el análisis de aspectos paradigmáticos de la materia en grupos reducidos. La tutorización de los estudiantes será un elemento importante en la articulación de un aprendizaje bien orientado académicamente. Además de las tutorías programadas, el profesor orientará en grupo y de modo personal todas las actividades que se realicen para estimular la motivación de los estudiantes.
Trabajos de aula	Serán de carácter individual y colectivo, y servirán para poner en práctica los conocimientos adquiridos a lo largo del semestre. La tutorización de los estudiantes será un elemento importante en la articulación de un aprendizaje bien orientado académicamente. Además de las tutorías programadas, el profesor orientará en grupo y de modo personal todas las actividades que se realicen para estimular la motivación de los estudiantes.

Presentaciones/exposiciones	Los alumnos deben aprender a comunicar con fluidez argumentos académicos en público exponiendo varios de los trabajos que realicen. La tutorización de los estudiantes será un elemento importante en la articulación de un aprendizaje bien orientado académicamente. Además de las tutorías programadas, el profesor orientará en grupo y de modo personal todas las actividades que se realicen para estimular la motivación de los estudiantes.
-----------------------------	---

Evaluación					
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Presentaciones/exposiciones	Las prácticas consistirán en la realización de tres trabajos/exposiciones. Uno será de carácter individual y dos en grupo. El trabajo individual consistirá en la realización de un ensayo crítico sobre una obra teórica que aborde aspectos de la propaganda (1'5 puntos máx.). Los trabajos en grupo consistirán: 1) En la exposición sobre un film de propaganda contemporánea de la cartelera de los últimos 10 años (1'5 puntos máx). 2) En la elaboración de un trabajo (con exposición académica en clase dentro de los plazos establecidos) sobre una campaña de propaganda desarrollada a través de varios soportes audiovisuales por algún actor político o institucional (3 puntos máx.) Todos los trabajos prácticos se realizarán de acuerdo cons las instruccións del profesor.	60	B1 B3 B4 B5 B6	C16	D5 D6
Pruebas de respuesta larga, de desarrollo	La evaluación teórica consistirá en un examen final de dos preguntas a desarrollar sobre contenidos relacionados con el programa de la materia. Dentro de la preparación teórica, también se incluirán las películas analizadas en clase, tanto por el docente de la asignatura como por los propios alumnos.	40	B1 B3 B4 B5 B6	C17	D5 D6

Otros comentarios sobre la Evaluación

Al tratarse de una materia de carácter presencial, se valorará la asistencia (1 punto máx.)

Los alumnos que no asistan la clase y no participen en la parte práctica de la materia, solo podrán examinarse de la parte teórica por medio de la realización de un examen final.

Fuentes de información

Bibliografía Básica

- Álvarez Berciano, Rosa e Sala Noguera, Ramón, **El Cine en la Zona Nacional (1936-1936)**, Ediciones Mensajero, 2000
- Caparrós Lera, José María, **El cine republicano español (1931-1939)**, Filmoteca Española-Cátedra, 1997
- Caparrós Lera, José María, **El cine español bajo el régimen de Franco**, Universitat de Barcelona, 1983
- Castro de Paz, José Luis e Castro de Paz, David, **Cinema+Guerra Civil. Novos achados. Aproximacións analíticas e historiográficas**, Universidade da Coruña, 2010
- Ellul, Jacques, **Historia de la propaganda**, Monte Ávila, 1970
- Domenach, Jean Marie, **La Propaganda Política**, Buenos Aires, 1963
- Pena Rodríguez, Alberto, **Salazar y Franco. La alianza del fascismo ibérico contra la España democrática: diplomacia, prensa y propaganda**, Gijón, 2017
- Pizarroso Quintero, Alejandro, **Historia de la propaganda**, 2ª edición, Madrid, 1992
- Rúas, Xosé, e Pena, Alberto, **Como gañar ou perder unhas eleccións. Comunicación, estratexia e propaganda nos comicios galegos de 2001**, Santiago de Compostela, 2004
- Timoteo Álvarez, Jesús, **Historia y modelos de la comunicación en el siglo XX con proyección al siglo XXI**, Madrid, 2012

Bibliografía Complementaria

- García Fernández, Emilio, **El cine español entre 1896 y 1939**, Ariel, 2002
- Grussells, Magí, **La Guerra Civil Española: cine y propaganda**, Barcelona, 2000
- Moore, Michael, **Estúpidos hombres blancos**, Barcelona, 2003
- Pena Rodríguez, Alberto (coord.), **Comunicación y guerra en la historia**, Santiago de Compostela, 2004
- Pena Rodríguez, Alberto (coord.), **A cultura do poder. A propaganda nos estados autoritarios**, Coímbra, 2016
- Tranche, Rafael, e Sánchez Biosca, Jesús, **NO-DO. El tiempo y la memoria**, Madrid, 2002
- Varios autores, **Lenin y el cine**, Madrid, 1981
- Vertov, D., **Memorias de un cineasta bolchevique**, Barcelona, 1974
- McDonald, D., **El cine soviético. Una historia y una elegía**, Buenos Aires, 1956
- Renoir, Jean, **Mi vida, mis films**, Valencia, 1975
- Riefensthal, Leni, **Memorias**, Barcelona, 1991

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Comunicación: Teorías de la imagen/P04G070V01105

Teoría y técnica cinematográfica/P04G070V01205

Teoría e historia de los géneros audiovisuales/P04G070V01305

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Crítica audiovisual				
Asignatura	Crítica audiovisual			
Código	P04G070V01905			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	4	1c
Lengua Impartición	Gallego			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Fernández Fernández, Miguel Angel			
Profesorado	Fernández Fernández, Miguel Angel			
Correo-e	mianfer@uvigo.es			
Web				
Descripción general	La materia aborda la crítica audiovisual combinando el enfoque teórico y la perspectiva histórica de la disciplina con desarrollo práctico			

Competencias	
Código	
B1	Conocimiento de las características esenciales de la comunicación, sus elementos y sus resultados.
B3	Capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen
B4	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
B5	Conocimiento de los valores constitucionales, principios éticos y normas deontológicas aplicables a la comunicación audiovisual, en especial las relativas a la igualdad de hombres y mujeres, a la no discriminación de personas con discapacidad y al uso no sexista de la imagen femenina en los medios de comunicación de masas.
B6	Conocimientos sobre la evolución histórica de la imagen y de la cultura audiovisual, en sus diferentes formatos
C16	Conocimiento de la historia y evolución del lenguaje y géneros audiovisuales a través de sus propuestas estéticas e industriales.
C17	Conocimiento y aplicación de los recursos, métodos y procedimientos empleados en la construcción y análisis de los relatos audiovisuales.
D5	Comprender la importancia de desarrollar un respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, por los valores universales de educación, cultura, paz y justicia, por los derechos humanos, la igualdad de oportunidades y la no discriminación por razones de sexo, raza o religión.
D6	Comprender la necesidad de la conservación del patrimonio lingüístico, audiovisual y cultural de Galicia

Resultados de aprendizaje			
Resultados previstos en la materia		Resultados de Formación y Aprendizaje	
1. Identificar las principales corrientes y escuelas de crítica cinematográfica y televisiva	B1 B6	C16 C17	
2. Describir la evolución histórica de los medios audiovisuales (cine, radio, televisión, multimedia), teniendo presente las condiciones sociopolíticas y culturales de la época en que surgen	B3	C16 C17	
3. Describir y analizar la obra audiovisual, sobre todo, a nivel de su estructura narrativa	B4 B6		
4. Analizar y describir (temática, formal, estética y narrativamente) los relatos audiovisuales según los parámetros y métodos de análisis.	B3	C16 C17	
5. Interpretar y debatir críticamente los contenidos de las obras audiovisuales.	B3	C16	
6. Respetar, a la hora de realizar la crítica, los distintos géneros narrativos y su uso en producciones audiovisuales de otras culturas y con otros valores sociales	B5		D5
7. Sensibilidad por conservar el patrimonio audiovisual generado a través de los tiempos			D5 D6

Contenidos	
Tema	
1 - BREVE RECORRIDO HISTÓRICO-EVOLUTIVO POR La CRÍTICA AUDIOVISUAL	- Orígenes y evolución de la crítica cinematográfica desde el nacimiento del cine
2 - La CRÍTICA AUDIOVISUAL SEGUN EI DIFUSOR	- Prensa diaria y medios especializados. - Crítica en otros medios: Internet, televisión, radio

TENDENCIAS Y REFERENCIAS DE LA CRÍTICA UNIVERSAL

- Francia: André Bazin, Cahiers du Cine, Positif.
- Estados Unidos: James Agee, Manny Farber, Andrew Sarris, David Bordwell, Peter Bogdanovich.
- Otros países: Cine Nuovo, Sequence, Sight & Sound.
- Aportaciones singulares desde las Cinematecas

LA CRÍTICA EN ESPAÑA

- Recorrido histórico por la crítica de cine del siglo XX.
- Algunos casos singulares: "Nuestro Cine", "Cine experimental", "Griffith"...
- Las revistas "Nuestro cine" y "Film Ideal"; en los años 60.
- Panorama actual: Entre la información general y la reflexión.
- La crítica en Galicia. El caso singular de María Luz Morales. Situación actual

5 - Las FASES DEL ANÁLISIS CRÍTICO

- El recorrido.
- Los procedimientos.
- Las componentes cinematográficas.
- La representación: espacio y tiempo.
- La narración.
- La comunicación.
- Decálogo para una crítica ponderada

6 - MODELO DE CRÍTICAS Y CASOS PRÁCTICOS

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

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Seminarios	5	0	5
Trabajos tutelados	0	70	70
Sesión magistral	15	0	15
Trabajos de aula	30	0	30
Pruebas de respuesta larga, de desarrollo	0	30	30

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

Metodologías

	Descripción
Seminarios	Seguimiento de los trabajos que están realizando los alumnos
Trabajos tutelados	Visionado y crítica de películas. Trabajo teórico sobre algún autor concreto
Sesión magistral	Clase de teoría
Trabajos de aula	Visionado y crítica de fragmentos de películas

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Trabajos tutelados	En tutorías

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Trabajos tutelados		50	B1 B3 B6	C16 C17
	Visionado y crítica de películas 30% Ensayos sobre un autor: 20 %			
Trabajos de aula		10	B4 B5	D5 D6
	Asistencia a las clases, tanto teóricas como prácticas			
Pruebas de respuesta larga, de desarrollo	Examen de teoría	40	B1 B3 B6	C16 C17

Otros comentarios sobre la Evaluación

De cara a la edición de julio, se guardarán las calificaciones, tanto del exámen de teoría como de los trabajos tutelados

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Baecque, A., **Teoría y crítica del cine.**, 1ª, Paidós, 2005

Baecque, A., **Nuevos cines, nueva crítica.**, 1ª, Paidós, 2006

Casas, Q., **Análisis y crítica audiovisual.**, 1ª, UOC, 2006

E. Brisset, D., **Análisis fílmico y audiovisual.**, 1ª, UOC, 2010

Pujol, C., **Fans, cinéfilos y cinéfaños: Una aproximación a las culturas y a los gustos cinematográficos.**, 1ª, UOC, 2011

Guarner, J.L., **30 años de cine en España**, 1ª, Kairos, 1971

Santos Fontenla, César, **Cine español en la encrucijada**, 1ª, Ciencia Nueva, 1966

Tubau, Iván, **Crítica cinematográfica española**, 1ª, Universitat, 1983

Thompson, David, **Instrucciones para ver una película**, 1ª, Pasado & Presente, 2015

Bazin, Andre, **¿Qué es el cine?**, 12ª, RIALP, 2017

Bibliografía Complementaria

Agee, J., **Escritos sobre cine.**, 1ª, Paidós, 2001

Aumont, J., Marie, M., **Análisis del filme**, 1ª, Paidós, 1990

Casetti, F., Di Chio, F., **Cómo analizar un filme.**, 1ª, Paidós, 1991

Fernández-Santos, A., **La mirada encendida.**, 1ª, Debate, 2007

Truffaut, F., **Las películas de mi vida.**, 1ª, Mensajero, 1976

Cabrera Infante, Guillermo, **El cronista de cine**, 1ª, Galaxia Gutemberg, 2012

Boujut, M., **La promenade du critique.**, 1ª, Institut Lumière, 1996

Del Amo, Álvaro, **Cine y crítica de cine**, 1ª, Taurus, 1970

Guarner, José Luis, **Autoretrato del cronista**, 1ª, Anagrama, 2012

Zunzunegui, Santos, **Paisajes de la forma**, 1ª, Cátedra, 1994

Tubau, Iván, **Hollywood en Argüelles**, 1ª, Universitat, 1984

Yáñez Murillo, Manu, **20: La Mirada Americana - 50 Años de Film Comment**, 1ª, T&B Editores, 2012

Comolli, Jean-louis; Sorrel, Vincent, **Cine, modo de empleo: De lo fotoquímico a lo digital**, 1ª, Ediciones Manantial, 2016

Rosenbaum, Jonathan; Martin, Adrian, **Mutaciones del Cine Contemporáneo**, 1ª, Errata Naturae, 2011

Bordwell, David; Thompson, Kristin., **El arte cinematográfico: una introducción.**, 1ª, Paidós, 1995

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Propaganda en medios audiovisuales/P04G070V01703

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Teoría y técnica cinematográfica/P04G070V01205

Teoría e historia de los géneros audiovisuales/P04G070V01305

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

Asignatura	Guión, producción y realización para programas de entretenimiento			
Código	P04G070V01906			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	4	1c
Lengua	Gallego			
Impartición				
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Miragaya López, Laura Maria			
Profesorado	Miragaya López, Laura Maria			
Correo-e	gelulaura@gmail.com			
Web				
Descripción general	Guión, producción y realización para programas de entretenimiento abarcará una visión global de la construcción de los textos de guiones para los diferentes géneros audiovisuales (Reality, Talk Show, Game, Magazine, Humor) con las áreas de producción y realización atendiendo la realidad de los escenarios multiplataforma, y partiendo del desarrollo y la creación de formatos originales, híbridos y adaptados con sus procesos de desarrollo naturales de construcción a nivel profesional			

Competencias

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

Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje		
1. Diseñar, planificar y gestionar económicamente los recursos humanos y técnicos en las diversas fases de la producción de programas de entretenimiento para TV.	B6	C13 C24	D2 D4
2. Definir e identificar las técnicas y las tecnologías audiovisuales en función de sus capacidades expresivas.	B3 B6	C21 C24	D3
3. Aplicar los diferentes mecanismos y elementos de la construcción del guion atendiendo los diferentes formatos, tecnologías y soportes de producción	B6	C23 C24	D3
4. Analizar y valorar el empleo de los diferentes elementos que componen el mensaje audiovisual en un programa de televisión	B3 B6	C23 C24	D2 D3
5. Crear y dirigir la puesta en escena de producciones de entretenimiento para TV teniendo en cuenta las tendencias de la programación actual.	B3 B6	C13	D2 D4
6. Identificar el público objetivo, señalar posibles vías de financiación y diseñar una estrategia de comercialización y distribución de una producción de entretenimiento para TV	B4 B6	C24	D3

Contenidos

Tema	
1. El entretenimiento en televisión	1a. Introducción y situación general del entretenimiento en TV 1b. El mercado televisivo transmedia en España

2. Adquisición y creación de programas de entretenimiento	2la. Introducción 2b. Formato, género y programa 2c. Adquisición de formatos. Adaptación. Compraventa. Opción. Biblia de producción. Asesoría de producción 2d. Desarrollo y creación de formatos originales. Elementos esenciales. Proceso. Formato escrito.
3. Formatos de género	3a. Reality 3b. Talk Show 3c. Game 3d. Magazin 3y. Humor 3f. Construcción de guiones
4. Los géneros televisivos y la escritura televisiva. La relación del guion con los otros departamentos (producción y realización)	4la. Géneros televisivos en la hipertelevisión 4b. El preguión, guion y escaletas de los programas de entretenimiento. Equipo de redacción y guionistas 4.c Estructura departamental
5. Sistemas de producción para programas de entretenimiento	5la. Diseño 5b. Fases 5c. Recursos
6. El entretenimiento audiovisual en el escenario *multiplataforma	6la. Grupos y estructuras multiplataforma 6.b Multiplataforma para el mercado de entretenimiento 7.c Idiosincrasia de los contenidos multiplataforma: tipología, adaptaciones, características, etc
7. Diseño de programas de entretenimiento: criterios (tipo de canal, horario, periodicidad, temporada, público, contenido, género, difusión, secciones, espacios publicitarios, *sponsor).	7la. Canales de entretenimiento 7b. Parrilla para PGM entretenimiento 7c. La fragmentación del consumo y audiencias 7d. Estructuras y estrategias de programación según plataforma
8. Guión, producción y realización de un docu-reality (laboratorio práctico)	Práctica 1 - Diseño del Programa. Contenidos. Pre-escaleta. - Guión. Presupuesto. Organización recursos. - Planificación - Localizaciones Práctica 2 - Producción de la escaleta - Grabación en exteriores Seguimiento, recursos Práctica 3 - Grabación en exteriores - Edición - Montaje Práctica 4 - Edición - Montaje - Postproducción (audio y vídeo) Práctica 5 - Entrega Master Docu-Reality

9. Guion, producción y realización de un concurso/magazine de TV (laboratorio práctico)

9.1a Práctica 6

- Diseño del Programa. Contenidos. Pre-escaleta
- Guion. Presupuesto
- Organización de recursos, planificación
- Decorados
- Ensayos estudio

9.b Práctica 7

- Producción de la escaleta
- Grabación en exteriores
- Reportajes. Venidlos. Totales
- Recursos Continuidad
- Publicidad
- Ensayos estudio

9.*c Práctica 8 y 9

- Edición de Reportajes y Cortiniñas
- Ensayos estudio

9.d Práctica 10

- Ensayos estudio

9.y Práctica 11

- Ensayos estudio
- Grabación

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Prácticas de laboratorio	17	20	37
Salidas de estudio/prácticas de campo	10	15	25
Trabajos de aula	8	22	30
Sesión magistral	10	15	25
Trabajos y proyectos	0	33	33

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

Metodologías

	Descripción
Prácticas de laboratorio	Se realizan en el estudio 1 multicámara, con control de realización, sonido e iluminación.
Salidas de estudio/prácticas de campo	Todas aquellas prácticas necesarias con los equipos ENG para la captación de imagen y sonido precisos para la realización de los formatos de video.
Trabajos de aula	Preparaciones de escrituras de guiones, escaletas, planes de trabajo, diseños de producción, etc.
Sesión magistral	Exposición semanal con el apoyo de PowerPoint del temario teórico de la materia.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Prácticas de laboratorio	En el sistema de trabajo se analizará la progresión del alumno en la realización de la documentación implicada en el proceso de grabación en el laboratorio, y su actuación en el propio laboratorio en el momento de grabación de las piezas audiovisuales, atendiendo a la planificación. Se valorará su habilidad para enfocar y solucionar imprevistos y problemas técnicos en el laboratorio.
Salidas de estudio/prácticas de campo	En este caso, se analizará la progresión reflejada en el resultado de los contenidos y basada en la documentación que planifica las salidas.
Trabajos de aula	Se guiará al alumnado en la elaboración de los trabajos en grupo, haciendo un seguimiento de las aportaciones de documentación y proyectos.
Sesión magistral	En este caso, salvo necesidad excepcional el seguimiento se realizará a través de las pruebas teóricas y sus resultados

Pruebas	Descripción
Trabajos y proyectos	En el sistema de trabajo se analizará la progresión del alumno en la habilidad de alcanzar los objetivos previstos en las planificaciones, con los recursos facilitados y las herramientas desarrolladas durante lo curso. Basado todo esto, en la evolución de los tres proyectos a entregar desde lo primero al *derradeito, en un ámbito conceptual y práctico.

Evaluación					
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Prácticas de laboratorio	Se realizan en el estudio 1 multicámara, con control de realización, sonido e iluminación.	30	B3	C13 C21 C24	D2 D3 D4
Salidas de estudio/prácticas de campo	Todas aquellas prácticas necesarias con los equipos ENG para la captación de imagen y sonido precisos para la realización de los formatos de video.	10	B3	C21 C24	D2 D3 D4
Trabajos de aula	Preparaciones de escrituras de guiones, escaletas, planes de trabajo, diseños de producción, etc.	20	B4 B6	C24	D3
Sesión magistral	Exposición semanal con el apoyo de PowerPoint del temario teórico de la materia.	20	B4 B6	C24	D3
Trabajos y proyectos	Preparación de análisis de programas de entretenimiento de actualidad.	20	B3 B4 B6	C13 C21 C23 C24	

Otros comentarios sobre la Evaluación

El alumno/la tendrá que alcanzar una nota numérica mínima de 5 puntos sobre 10 en cada uno de los cinco apartados evaluables, es decir, hay que aprobar todos los apartados de la materia.

Para la segunda convocatoria, en julio, si no se llega a un 5 en alguno de los apartados calificables en la convocatoria anterior, el alumno/la tendrá que presentarse so con los apartados suspensos.

El alumnado que no supere la materia en las dos convocatorias del curso académico 2014/2015, tendrá que presentarse con toda la materia al año siguiente.

El alumnado que no pueda asistir la clase por causa grave y bajo justificación, tendrá que hacer un trabajo para compensar la no asistencia a clase, además de un examen práctico. Deberá ponerse en contacto con los docentes en el primero mes de clase para determinar el tema del incluso y las fechas.

La no entrega o entregar había sido de plazo de los trabajos, significa la pérdida de evaluación de ese apartado.

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Saló, Gloria, **¿Qué es eso del formato?**, Gedisa, 2003
 Millerson, Gerald, **Realización y producción en televisión**, IORTV, 2001
 Guerrero, Enrique, **El entretenimiento en la televisión española**, Deusto, 2010
 Clarke M.J, **Transmedia Televisión**, Bloomsbury, 2013

Bibliografía Complementaria

Barroso García, Jaime, **Realización de los géneros televisivos**, Editorial Síntesis, 2002
 Sainz, Miguel, **Manual básico de producción**, IORTV, 1995
 Écija Bernal, Hugo e outros, **Como producir, distribuir y financiar una obra audiovisual**, Exportfilm, 2000
 Fernández Díez, F. e Martínez Abadía, J., **La dirección de producción para cine y televisión**, Paidós, 1999
 Barroso García, Jaime, **Introducción a la realización televisiva**, IORTV, 1988
 Martín Proharán, Miguel Ángel, **La Organización de la producción en el cine y la televisión**, FORTA, 1985
 Gordillo, Inmaculada, **Manual de narrativa televisiva**, Síntesis, 2009
 Vilches L., **Convergencia y Transmedialidad**, Gedisa, 2012
 Lamelo Carles, **Televisión social y tranmedia**, UOC, 2016
 Caloguerea Fernando, **Guía para la producción y distribución de contenidos transmedia**, pontificia universidad Católica de Chile, 2015

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

Producción y realización en nuevos formatos/P04G070V01909

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Guión y diseño multimedia/P04G070V01901

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Guión, producción y realización de programas de ficción/P04G070V01602

Guión, producción y realización para televisión/P04G070V01502

DATOS IDENTIFICATIVOS**Proyectos interactivos en nuevos medios: telefonía móvil y TDT**

Asignatura	Proyectos interactivos en nuevos medios: telefonía móvil y TDT			
Código	P04G070V01907			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	4	1c
Lengua Impartición	Gallego			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a				
Profesorado				
Correo-e				
Web	http://www.xabierrolan.es			
Descripción general	Una introducción a la realización de proyectos multimedia en entornos móviles: tabletas y teléfonos			

Competencias

Código	
B3	Capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen
B4	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
C23	Capacidad para escribir con fluidez guiones para los diferentes formatos audiovisuales
C25	Conocimiento y aplicación de las técnicas para el diseño y desarrollo de proyectos multimedia interactivos
D2	Ser capaz de trabajar en equipo y de comunicar las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio.
D3	Ser capaz de asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.
D4	Ser capaz de organizar las tareas, realizándolas de manera ordenada y adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual.

Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
1 - Aplicar las técnicas y procesos de producción y difusión de productos interactivos y multimedia, en sus diversas fases, desde el punto de vista de la organización y gestión de los recursos técnicos, humanos y presupuestarios necesarios.	C23 C25
2 - Aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a la producción multimedia, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen.	B3 C25
3 - Identificar procesos y técnicas implicadas en la dirección y gestión de empresas multimedia en su estructura industrial: producción, distribución y exhibición, así como interpretar datos estadísticos del mercado audiovisual multimedia.	C25
4 - Orden y método: organizar y reorganizar la temporalización de las tareas, al adaptar con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual multimedia	B4 D4
5 - Adaptación a los cambios empresariales, capacidad de trabajar en equipo, de asumir riesgos, de tomar decisiones, de autocrítica y conciencia solidaria.	D2 D3

Contenidos

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

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Sesión magistral	21	0	21
Trabajos tutelados	4	66	70
Trabajos de aula	22.5	22.5	45
Pruebas de respuesta corta	2	10	12
Observación sistemática	0.5	1.5	2

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

Metodologías

	Descripción
Sesión magistral	Exposición por parte del profesor de los contenidos sobre la materia objeto de estudio, bases teóricas y/o directrices de un trabajo, ejercicio o proyecto a desarrollar por el estudiante, junto a los correspondientes ejemplos y debate sobre sus propiedades y características
Trabajos tutelados	El estudiante, de manera individual o en grupo, elabora un proyecto interactivo sobre la temática de la materia que abarque todas las áreas de la materia de manera transversal
Trabajos de aula	El estudiante desarrolla ejercicios o proyectos durante las clases prácticas, bajo las directrices y supervisión del profesor, preparando y presentando supuestos de índole práctica.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Trabajos tutelados	Los alumnos podrán establecer contacto con el profesor bien de forma presencial en el horario de tutorías asignado o bien a través de la plataforma online que el docente utilice para la impartición online de la materia.
Trabajos de aula	El estudiante desarrolla ejercicios o proyectos durante las clases prácticas, bajo las directrices y supervisión y mentoring del profesor o reputados expertos en la materia, preparando y presentando supuestos de índole práctica.

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Trabajos tutelados	Desarrollo conceptual y producto mínimo viable de una aplicación o servicio para dispositivos móviles, contemplando el aspecto gráfico, diseño de contenidos, funcionalidades, árbol de navegación, diagrama de flujo, público objetivo y modelo de negocio plenamente desarrollado. Deberá presentarse en clase en forma de pitching	60	B3	C23 C25	D2 D3 D4
	Ensayo sobre algún aspecto de la TDT: el alumnado deberá elaborar un artículo académico sobre un tema relacionado con la asignatura y propuesto por el profesor a comienzo de curso (trabajo individual)				
Trabajos de aula	Durante las clases se preparan pequeños ejercicios que serán evaluados y formarán parte de la nota final.	5	B3 B4	C23 C25	D3
Pruebas de respuesta corta	Prueba, de respuestas cortas o tipo test, sobre los contenidos teóricos explicados en clase	30		C25	
Observación sistemática	Asistencia y participación en el aula	5		C25	D2

Otros comentarios sobre la Evaluación

El alumno debe aprobar independientemente todas las partes (teoría y práctica) para superar la materia, con un mínimo del 50% de la puntuación correspondiente a cada una de las partes que componen y se evalúan en la materia.

En la segunda convocatoria, se evaluará de nuevo el proyecto práctico y la prueba teórica, salvo lo que se pueda disponer para casos excepcionales.

Fuentes de información

Bibliografía Básica

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

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

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

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 Budi, 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

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

Redes audiovisuales en internet/P04G070V01910

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Videojuegos: Diseño y desarrollo/P04G070V01908

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Animación en entornos digitales y multimedia/P04G070V01402

Gestión de proyectos audiovisuales e interactivos/P04G070V01405

Guión y diseño multimedia/P04G070V01901

Proyectos interactivos en nuevos medios: web/P04G070V01903

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Videojuegos: Diseño y desarrollo				
Asignatura	Videojuegos: Diseño y desarrollo			
Código	P04G070V01908			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	4	1c
Lengua	Castellano			
Impartición	Inglés			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Legerén Lago, Beatriz			
Profesorado	Legerén Lago, Beatriz			
Correo-e	blegeren@uvigo.es			
Web	http://http://blegeren.webs.uvigo.es/			
Descripción general	A través de esta asignatura el alumno conocerá que es un videojuego, cómo se diseña, cómo se desarrolla, cómo se pone en el mercado.			
	Con la finalidad de proporcionar al alumno una formación lo más cercana a la realidad que se van a encontrar en el mundo profesional. Durante el curso 2017-2018, la materia se impartirá de forma multidisciplinar entre distintos miembros del Grupo de Innovación Docente (ComTecArt- Comunicación, Tecnología y Arte en Entornos Virtuales). Se crearán grupos de trabajo con alumnos de Ingeniería de Telecomunicación.			

Competencias

Código	
B3	Capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen
B4	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
C23	Capacidad para escribir con fluidez guiones para los diferentes formatos audiovisuales
C25	Conocimiento y aplicación de las técnicas para el diseño y desarrollo de proyectos multimedia interactivos
D2	Ser capaz de trabajar en equipo y de comunicar las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio.
D3	Ser capaz de asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.
D4	Ser capaz de organizar las tareas, realizándolas de manera ordenada y adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual.

Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
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	C25
2.- Reconocer los recursos, elementos, métodos y procedimientos usados en la construcción productos interactivos de entretenimiento.	B3
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	C23 C25
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.	D2 D3
5.- Organizar y planificar las tareas para determinar las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de una producción interactiva de entretenimiento.	D4
6.- Defender en público un proyecto innovador conforme a los cánones de las disciplinas de la comunicación	B4

Contenidos

Tema	
Videojuegos. Historia y Géneros	Estado del Arte

Fases de un proyecto de entretenimiento	Diseño, Planificación, Producción, Pruebas y Mantenimiento. Equipos y funciones. Metodología de gestión
Narración Interactiva para proyectos de entretenimiento	De la historia lineal a la narración siguiendo los diferentes paradigmas no lineales
Diseño de contenidos de entretenimiento interactivo	Reglas, Mecánicas y Tecnología
Control económico del proyecto. Modelos de negocio	Gestión de presupuestos Control económico del proyecto Monetización de aplicaciones.

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Trabajos de aula	18	54	72
Trabajos tutelados	14	28	42
Sesión magistral	18	18	36

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

Metodologías

	Descripción
Trabajos de aula	Los alumnos formarán grupos para proceder a la realización de un proyecto interactivo de entretenimiento en equipo. Aplicando los conocimientos impartidos en las sesiones magistrales
Trabajos tutelados	1.- Análisis y deconstrucción de productos de entretenimiento interactivo con la finalidad de conocer las diferentes partes de las que consta un proyecto de estas características 2.- Realización de trabajos individuales para el aprendizaje del guión interactivo. En primer lugar se creará un guión de estructura lineal que se transformará en interactivo
Sesión magistral	Sesiones teóricas donde se facilitará a los alumnos la base sobre la industria, el estado del arte y también todos aquellos conocimientos o referencias que sean necesarias para el estudiante pueda desarrollar los trabajos encomendados, pero también aprender la realidad del sector.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Trabajos de aula	El profesor actuara como el productor ejecutivo de los proyectos que diseñen y desarrollen los alumnos
Trabajos tutelados	El trabajo tutelado consistirá en la redacción de un proyecto de investigación. El alumno podrá consultar con el docente cualquier duda que tenga al respecto.

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Trabajos de aula	Los alumnos formarán grupos para proceder a la realización de un proyecto interactivo de entretenimiento en equipo. Aplicando los conocimientos impartidos en las sesiones magistrales. Los grupos se crearán con alumnos de la materia TMCG de 4º de Ingeniería de Telecomunicaciones.	50	B3 B4	D2 D3 D4
Trabajos tutelados	1.- Análisis y deconstrucción de productos de entretenimiento interactivo con la finalidad de conocer las diferentes partes de las que consta un proyecto de estas características 2.- Realización de trabajos individuales para el aprendizaje del guión interactivo. Presupuestación y presentación de proyectos.	30	C23	
Sesión magistral	Cuestionario mixto, tipo test y con preguntas largas para evaluar los conocimientos adquiridos por el alumno	20	C25	

Otros comentarios sobre la Evaluación

Para aprobar la asignatura los alumnos deberán superar de forma positiva las pruebas correspondientes a cada una de las secciones en las que se divide la materia.

Si no se obtuviese una nota positiva en los trabajos no tendrá opción a presentarse a la prueba escrita., por lo que el alumno aparecería como No Presentado en la convocatoria.

Si fuese el examen escrito la prueba no superada y los trabajos tuviesen una nota cercana al notable, SOLO se deberá repetir la prueba escrita,

PERO si los trabajos no estuviesen calificados como notable, el alumno deberá volver a examinarse de toda la materia. ES DECIR, volver a realizar los trabajos y el examen

Fuentes de información

Bibliografía Básica

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

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

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

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

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

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

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

Bibliografía Complementaria

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

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

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

Corneliussen, H and Walker Rettberg, J, **Digital Culture, Play, And Identity A World of Warcraft® Reader**, Mit Press, 2012

Jones, S.E. and Thiruvathukal, G.E., **Codename Revolution The Nintendo Wii Platform**, Mit Press, 2012

Jorgensen, K, **Gameworld Interfaces**, Mit Press, 2013

Juul, J, **A Casual Revolution Reinventing Video Games and Their Players**, Mit Press, 2012

MacLuhan,M, **Understanding media: The extensions of the man**, The new American Library, 1964

Marcos Molano, M., & Santorum, M., **I Congreso Internacional de Videojuegos**, Icono 14, 2010

Marcos Molano, M., & Santorum, M., **La próxima Next Gen.**, Icono 14-, Icono 14, 2009

Murray, Janet H, **Hamlet on the Holodeck. The future of narrative in cyberspace**, Mit Press, 1997

Murray, Janet H, **Inventing the medium**, Mit Press, 2012

Parlett, D, **The oxford history of board games**, Oxford University Press, 1999

Taylor, T. L., **Raising The Stakes E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming**, Mit Press, 2012

Despain, Wendy, **Professional Techniques for Videogame Writing**, A.K.Peters, 2008

Juul, J, **Half -Real**, Mit Press, 2011

Juul, J, **The art of failure**, Mit Press, 2013

Dillon, Robert, **On the way to fun**, A.K.Peters, 2013

Rogers, Scott, **Level Up**, Wiley, 2014

Juul, J, **A Casual Revolution**, Mit Press, 2010

Costikyan, G, **Uncertainty in Games**, Mit Press, 2013

Fernandez Gonzalo, Jorge, **Pixelar a Platón**, Micromegas, 2015

Leaver, T & Wilson M, **Social, Casual and Mobile Games**, Bloomsbury, 2016

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Proyectos interactivos en nuevos medios: telefonía móvil y TDT/P04G070V01907

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Animación en entornos digitales y multimedia/P04G070V01402

Gestión de proyectos audiovisuales e interactivos/P04G070V01405

Guión y diseño multimedia/P04G070V01901

Otros comentarios

Otros comentarios

Habrà sesiones de trabajo en grupo durante las mañanas de los Miércoles, alternándose entre los Campus de Vigo y Pontevedra. La Universidad proporcionará transporte gratuito de ida y vuelta desde la Escola de Enxeñaría de Telecomunicación o la Facultade de Ciencias Sociais e a Comunicación, respectivamente.

En el curso 2017/18 los grupos multidisciplinares estarán formados por alumnos de las tres materias siguientes:

(1)Videoxogos: Diseño e desenvolvemento, 4º curso, Grao en Comunicación Audiovisual. (2)Tecnoloxía multimedia e Computer graphics, 4º curso, Grao en Enxeñaría de Tecnoloxías de Telecomunicación, módulo de Son e Imaxe.

(3)Programación de sistemas intelixentes, 4º curso, Grao en Enxeñaría de Tecnoloxías de Telecomunicación, módulo de Telemática. La actividad está coordinada por profesores del Grupo de Innovación Docente: ComTecArt (Comunicación,

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Producción y realización en nuevos formatos				
Asignatura	Producción y realización en nuevos formatos			
Código	P04G070V01909			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	4	2c
Lengua Impartición	Castellano			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	García Crespo, Oswaldo			
Profesorado	García Crespo, Oswaldo			
Correo-e	oswaldogarcia@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Aproximación teórico práctica a modelos de producción audiovisual no tradicionales. La materia se ocupará de la adaptación del mensaje audiovisual a contextos productivos como las instalaciones audiovisuales, las videoescenografías y el uso de herramientas web para la producción audiovisual			

Competencias

Código	
B3	Capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen
B4	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
B6	Conocimientos sobre la evolución histórica de la imagen y de la cultura audiovisual, en sus diferentes formatos
C14	Capacidad para definir proyectos personales de creación innovadora que contribuyan al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o a su interpretación
C19	Conocimiento y aplicación de las tecnologías audiovisuales (fotografía, cine, radio, televisión y multimedia) en función de sus capacidades expresivas.
C24	Conocimiento y aplicación de las técnicas y procesos de producción y realización audiovisual en los formatos y soportes contemporáneos
D2	Ser capaz de trabajar en equipo y de comunicar las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio.
D3	Ser capaz de asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.
D4	Ser capaz de organizar las tareas, realizándolas de manera ordenada y adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual.

Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje		
1 - Encontrar soluciones tecnológicas flexibles a propuestas narrativas y estéticas no vinculadas con medios tradicionales de producción audiovisual	B6	C14 C19 C24	D2 D3 D4
2 - Diseñar soluciones narrativas y tecnológicas con autonomía en función de las necesidades de un proyecto experimental y exploratorio	B6	C14 C24	D2 D3 D4
3 - Desarrollar y estructurar discursos audiovisuales en directo.	B3 B6	C14 C19 C24	D2 D3 D4
4 - Vincular, a través de los nuevos medios, propuestas estéticas y narrativas de carácter audiovisual a valores de marca.	B4 B6	C24	D2 D3 D4

Contenidos

Tema

Bloque 1: Antecedentes y desarrollo de los nuevos medios.	- El nacimiento de los nuevos medios. Perspectiva tecnológica de la narrativa audiovisual contemporánea. - Definición y articulación de los nuevos medios con base audiovisual. - Narración audiovisuales multisuperficie. - Instalaciones interactivas con base audiovisual. - De la realidad virtual a la realidad aumentada. El audiovisual en tiempo real fuera de la pantalla.
Bloque 2. Análisis de la creación audiovisual en tiempo real	- Gestión del tiempo y el espacio en artes visuales desde la perspectiva de la narrativa cinematográfica - Crítica de la narrativa en tiempo real - Dramaturgia y video. Video y escenografía - Videomapping
Bloque 3. Proyectos audiovisuales al servicio de la experiencia de marca	- Branded content - Análisis de los valores de marca
Bloque 4. Intervención Audiovisual en el espacio público	- Semántica de las superficies de proyección - Tecnología orgánica, proyectos para la emoción.
Bloque 5. Anexo Nuevos Medios	- Big Data y Carto db - Introducción a la programación visual y por objetos

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Trabajos tutelados	4	4	8
Estudio de casos/análisis de situaciones	13	13	26
Presentaciones/exposiciones	1	2	3
Sesión magistral	30	60	90
Pruebas de respuesta larga, de desarrollo	1	21	22
Observación sistemática	1	0	1

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

Metodologías

	Descripción
Trabajos tutelados	Diseño, desarrollo y producción de una pieza audiovisual de creación en tiempo real
	Producción de una pieza de Branded Content
Estudio de casos/análisis de situaciones	Visionado y análisis de contenidos audiovisuales relacionados con los trabajos tutelados
Presentaciones/exposiciones	Presentación de los proyectos de la materia; Creación en tiempo real y Branded Content
Sesión magistral	Exposición de los fundamentos teóricos asociados a los Nuevos Medios en el contexto de la Narrativa Audiovisual

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Trabajos tutelados	Aplicación de técnicas de aprendizaje basada en proyectos
Presentaciones/exposiciones	Presentación de los proyectos prácticos a desarrollar durante el semestre

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje

Trabajos tutelados	PROYECTO 1:Diseño, producción y puesta en escena de un proyecto de creación audiovisual en tiempo real.	60	B3 B6	C14 C19 C24	D2 D3 D4
	PROYECTO 2: Diseño y producción audiovisual de formato libre inspirado en valores de marca.				
Presentaciones/exposiciones	Presentación de los dos trabajos prácticos de la materia durante la fase de preproducción	10	B4		D4
Pruebas de respuesta larga, de desarrollo	Desarrollo de una análisis de una obra de nuevos medios	20	B4 B6	C19	D3
Observación sistemática	Implicación en el trabajo en equipo para el desarrollo de proyectos	10			D2 D3

Otros comentarios sobre la Evaluación

El método de evaluación será de tipo continuo, con una atención permanente al desarrollo de los trabajos que se llevarán a cabo; a las aportaciones en discusiones y debates y a la actitud participativa y positiva del alumno con el fin de adquirir los conocimientos y alcanzar los objetivos definidos en la materia.

Para poder hacer la media es necesario superar tanto la prueba teórica como el apartado práctico de la materia.

Para aprobar la materia en segunda convocatoria o superior es necesario entregar los dos trabajos prácticos y obtener un mínimo de 5 sobre 10 en su calificación.

Fuentes de información

Bibliografía Básica

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

Bibliografía Complementaria

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

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

Skandar, Xarene, **VEJA**, 2006

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

de Certeau, Michel, **The Practice of Everyday Life**, 2011

Kabakov, **On The "Total" Installation**, 2008

Robert Klanten, **Tactile: High Touch Visuals**, 2007

Daniel Shiffman, **The Nature of Code: Simulating Natural Systems with Processing**, 2012

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Trabajo de Fin de Grado/P04G070V01991

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Comunicación: Tecnología de los medios audiovisuales/P04G070V01203

Técnicas de edición digital/P04G070V01304

Guión y diseño multimedia/P04G070V01901

Guión, producción y realización de programas de ficción/P04G070V01602

Guión, producción y realización para televisión/P04G070V01502

Otros comentarios

Es una materia que requiere de una implicación importante por parte del alumno en lo que se refiere a su capacidad de buscar soluciones imaginativas en contextos creativos abiertos y multidisciplinares.

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Redes audiovisuales en internet				
Asignatura	Redes audiovisuales en internet			
Código	P04G070V01910			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	4	2c
Lengua Impartición	Inglés			
Departamento	Psicología evolutiva y comunicación			
Coordinador/a	Martí Pellón, Daniel			
Profesorado	Martí Pellón, Daniel			
Correo-e	dmarti@uvigo.es			
Web	http://comunisfera.blogspot.com.es/p/curso-de-imagen.html			
Descripción general	Talleres de marca personal y gestión de comunicación en redes sociales para profesionales			

Competencias

Código	
B3	Capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen
B4	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
C22	Capacidad para gestionar con eficacia la comunicación en las redes sociales
D2	Ser capaz de trabajar en equipo y de comunicar las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio.
D3	Ser capaz de asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.
D4	Ser capaz de organizar las tareas, realizándolas de manera ordenada y adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual.

Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje		
1 - Saber encontrar y calificar información audiovisual y opiniones en Internet. Disponer de antologías y una red de relatos y perfiles profesionales por su innovación y comunidades de interés. Publicar contenidos calificados de forma adecuada a cada canal digital	B3 B4	C22	D2 D3 D4
2 - Diseñar y publicar una marca profesional digital, gestionar su branding en las plataformas más adecuadas para mantener su visibilidad así como su cooperación en proyectos, comunicando también desde redes sociales	B3 B4	C22	D2 D3 D4
3 - Conocer estrategias de comunicación para grupos y organizaciones, capacitando para tomar decisiones casos y crisis de comunicación audiovisual (viral, etc.) en relación a marcas, organizaciones (multiplataforma, cross-media, trans-media)	B3 B4	C22	D2 D3 D4

Contenidos

Tema	
Diseño y comunicación de una marca profesional	Selección y edición de contenidos curados en un porfolio profesional comunicado en redes sociales
Comunicación y cooperación en redes sociales con eventos y comunidades profesionales	Informe de imágenes profesionales, auditoria de reputación en colectivo profesional y plan de comunicación y cooperación personal en proyectos locales, especializados, etc.
Estrategia y dirección de marca profesional	Evaluación y dirección de casos y comunicación de crisis en redes sociales

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Estudios/actividades previos	12	0	12
Estudio de casos/análisis de situaciones	14	28	42
(*)Cartafol	14	56	70
Portafolio/dossier	6	12	18
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	4	4	8

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

Metodologías	
	Descripción
Estudios/actividades previos	Documentación online y verificación de información actual
Estudio de casos/análisis de situaciones	análisis y solución de problemas y casos de gestión de imagen local
(*)Cartafol	

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Estudio de casos/análisis de situaciones	Monitorización y análisis de referentes en usos digitales en redes de interés profesional para el sector
(*)Cartafol	

Evaluación					
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
(*)Cartafol	autoevaluación del perfil profesional presentado, del aprendizaje durante el curso y propuestas para desarrollo de la imagen profesional personal	30	B3 B4	C22	D2 D3 D4
Portafolio/dossier	autoevaluación del perfil profesional presentado, del aprendizaje durante el curso y propuestas para desarrollo de la imagen profesional personal	40	B3 B4		D3 D4
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	reputación de contenidos y conversaciones mantenidas en redes sociales profesionales	30	B3 B4	C22	D2 D3 D4

Otros comentarios sobre la Evaluación

- La presentación de un portafolio definido profesionalmente en una red social o blog, y
- un balance y documentación de la participación grupal en un foro, evento o causa en redes sociales

son obligatorios para presentarse a una evaluación final de la competencia en comunicación en redes sociales en la fecha indicada para la materia en el calendario de exámenes.

La prueba final de respuesta larga incluye la decisión de acciones comunicativas en casos de imagen y/o reputación profesional.

Fuentes de información
Bibliografía Básica
Dolors Reig, Socionomía , Planeta, 2012
Bibliografía Complementaria
Rheingold, Howard, Net Smart: How to Thrive Online , MIT Press, 2012
Godin, Seth, Tribus : necesitamos que TÚ nos lideres , Deusto 2000, 2009
Cambronero, Antonio, Manual imprescindible de Twitter , Anaya Multimedia, 2012
Clazie, Ian, Cómo crear un portafolio digital , Gustavo Gili, 2011

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente
Trabajo de Fin de Grado/P04G070V01991

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente
Comunicación: Comunicación escrita/P04G070V01101
Teoría y técnica de la fotografía/P04G070V01106
Empresa: Marketing de productos audiovisuales y multimedia/P04G070V01401
Gestión de proyectos audiovisuales e interactivos/P04G070V01405

Estrategias publicitarias y de relaciones públicas para productos audiovisuales/P04G070V01501
Guión y diseño multimedia/P04G070V01901
Proyectos interactivos en nuevos medios: web/P04G070V01903
Teoría y técnica del documental/P04G070V01904
Producción y realización en nuevos formatos/P04G070V01909
Proyectos interactivos en nuevos medios: telefonía móvil y TDT/P04G070V01907
Videojuegos: Diseño y desarrollo/P04G070V01908

Otros comentarios

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Prácticas externas				
Asignatura	Prácticas externas			
Código	P04G070V01982			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	12	OB	4	2c
Lengua Impartición	Castellano			
Departamento				
Coordinador/a	Román Portas, María Mercedes			
Profesorado	Román Portas, María Mercedes			
Correo-e	mroman@uvigo.es			
Web				
Descripción general	La materia está orientada a la realización de prácticas en un entorno laboral y profesional ligado a alguna de las disciplinas del plan de estudios del Grado. Las prácticas deberán llevarse a cabo según la Normativa específica aprobada en Junta de Facultad			

Competencias

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

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

Resultados de aprendizaje

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

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

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

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

Contenidos

Tema

Sin temario específico

NO hay

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

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Actividades introductorias	4	0	4
Prácticas externas	0	296	296

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

Metodologías

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

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Prácticas externas	Cualquier duda será resuelta por el coordinador de prácticas, personalmente, en horario de tutorías o por correo electrónico

Evaluación

Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
-------------	--------------	---------------------------------------

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

Otros comentarios sobre la Evaluación

Las mismas condiciones que en la evaluación de junio

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Bibliografía Complementaria

Recomendaciones

DATOS IDENTIFICATIVOS**Trabajo de Fin de Grado**

Asignatura	Trabajo de Fin de Grado			
Código	P04G070V01991			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS 12	Seleccione OB	Curso 4	Cuatrimestre 2c
Lengua Impartición	Castellano Gallego			
Departamento				
Coordinador/a	Ramahí García, Diana			
Profesorado	Ramahí García, Diana			
Correo-e	dianaramahi@gmail.com			
Web	http://www.coordinacav.blogspot.com			
Descripción general	Trabajo final obligatorio donde el alumno deberá demostrar las competencias obtenidas el largo de sus estudios			

Competencias

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

C19	Conocimiento y aplicación de las tecnologías audiovisuales (fotografía, cine, radio, televisión y multimedia) en función de sus capacidades expresivas.
C20	Conocimiento de la imagen espacial y de las representaciones icónicas en el espacio, tanto en la imagen fija como en movimiento.
C21	Capacidad para llevar a cabo la grabación, composición, edición y postproducción de productos audiovisuales.
C22	Capacidad para gestionar con eficacia la comunicación en las redes sociales
C23	Capacidad para escribir con fluidez guiones para los diferentes formatos audiovisuales
C24	Conocimiento y aplicación de las técnicas y procesos de producción y realización audiovisual en los formatos y soportes contemporáneos
C25	Conocimiento y aplicación de las técnicas para el diseño y desarrollo de proyectos multimedia interactivos
C26	Capacidad para llevar a cabo el análisis e implementación de estrategias de marketing para el desarrollo, distribución y consumo de productos audiovisuales y multimedia orientados al mercado
D1	Comprender la importancia de los cambios tecnológicos, económicos y sociales en el desarrollo de proyectos audiovisuales
D3	Ser capaz de asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.
D4	Ser capaz de organizar las tareas, realizándolas de manera ordenada y adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual.

Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje			
1. Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera oral o por medios audiovisuales o informáticos segundo los cánones de las disciplinas de la comunicación.	A4	B4	C1	
2. Capacidad para definir proyectos personales en el campo de la comunicación audiovisual.	A2	B3	C2	D1
	A3	B6	C3	D3
	A5		C4	D4
			C5	
			C6	
			C7	
			C8	
			C9	
			C10	
			C11	
			C12	
			C13	
			C14	
			C15	
			C16	
			C17	
			C18	
			C19	
			C20	
			C21	
			C22	
			C23	
			C24	
			C25	
			C26	

Contenidos

Tema	
1 - Definir un proyecto y un plan de trabajo relacionado con un o varios de los ámbitos de conocimiento asociados al Título	Sin *subtemas
2 - Realización del trabajo proyectado	Sin *subtemas
3 - Presentación y defensa	Sin *subtemas

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Proyectos	6	286	292
Presentaciones/exposiciones	1	5	6
Actividades introductorias	2	0	2

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

Metodologías	
	Descripción
Proyectos	El estudiante realizará un trabajo de investigación, de índole teórica o práctica, sobre alguno de los aspectos o disciplinas contempladas en el plan de estudios
Presentaciones/exposiciones	Al finalizar el proyecto, y en la fecha prevista por la Comisión Específica del Trabajo de Fin de Grado, se llevará a cabo la exposición del mismo ante un Tribunal específico, siempre según las directrices emanadas del Reglamento de Trabajos de Fin de Grado aprobado en la Xunta de Facultad
Actividades introductorias	Tendrá como objetivo informar a todos los estudiantes de las características, objetivos y metodología del Proyecto

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Proyectos	Cada alumno habrá asignado un tutor que le orientará en la realización de su trabajo

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Proyectos	El Tribunal determinará el 100% de la calificación	90	A2 A3 A5	B3 B6	C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 C10 C11 C12 C13 C14 C15 C16 C17 C18 C19 C20 C21 C22 C23 C24 C25 C26	D1 D3 D4
Presentaciones/exposiciones	En la presentación se tendrá especialmente en cuenta el cumplimiento de las Pautas para la Realización de Trabajos Académicos	10	A4	B4	C1	

Otros comentarios sobre la Evaluación

La evaluación se llevará a cabo segundo los parámetros generales especificados en el Reglamento del Trabajo de Fin de Grado, que tendrá prioridad siempre sobre lo estipulado en esta Guía

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Bibliografía Complementaria

Recomendaciones