



Facultade de CC. Sociais e da Comunicación

Mais info na Web da Facultade

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

(*)

(*)

Grao en Comunicación Audiovisual

Materias

Curso 4

Código	Nome	Cuadrimestre	Cr.totais
P04G070V01701	Dirección artística e escénica	1c	6
P04G070V01702	Posproducción audiovisual	1c	6
P04G070V01703	Propaganda en medios audiovisuais	1c	6
P04G070V01905	Crítica audiovisual	2c	6
P04G070V01906	Guión, produción e realización para programas de entretemento	1c	6
P04G070V01907	Proxectos interactivos en novos medios: telefonía móbil e TDT	1c	6
P04G070V01908	Videoxogos: Deseño e desenvolvemento	1c	6
P04G070V01909	Produción e realización en novos formatos	1c	6
P04G070V01910	Redes audiovisuais en internet	2c	6
P04G070V01982	Prácticas externas	2c	12
P04G070V01991	Traballo de Fin de Grao	2c	12

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Dirección artística e escénica				
Materia	Dirección artística e escénica			
Código	P04G070V01701			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OB	4	1c
Lingua de impartición	Galego			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Fernández Pérez, Rosa Maríana			
Profesorado	Fernández Fernández, Miguel Ángel Fernández Pérez, Rosa Maríana			
Correo-e	marianacarballal@hotmail.com			
Web				
Descrición xeral				

Competencias

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

Resultados de aprendizaxe

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

Contidos

Tema	
Os bloques nos que está dividida a materia teñen en conta a dimensión eminentemente práctica da mesma.	
CAPITULO 1 - DIRECCION ESCENICA	1- Contextualización e marco histórico da Dirección Escénica 2- Metodoloxías e ferramentas da Dirección Escénica. 3- Análise activa. 4- Propostas de Dirección. Dirección de secuencias.

1 ☐ Coñecer o papel da dirección artística na industria cinematográfica.

2 ☐ Coñecer a evolución e o desenvolvemento da dirección artística a través da Historia do Cine.

3 ☐ Coñecer as singularidades e a situación da dirección artística no cine norteamericano, no cine europeo, no cine español e no cine galego.

4 ☐ Entender a dirección artística relativa ao pasado histórico, as diferentes perspectivas e a importancia da Documentación.

5 ☐ Entender a dirección artística relativa ao futuro, as diferentes perspectivas e a importancia da Documentación.

6 ☐ Coñecer a realidade dos decorados á marxe do Estudio, realizados en exteriores, a súa complexidade e a súa singularidade.

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

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

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

Atención personalizada	
Probas	Descrición
Resolución de problemas e/ou exercicios	En horario de tutorías

Avaliación					
	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
Resolución de problemas e/ou exercicios	DIRECCION ARTISTICA - 50%	50	B3 B4 B6	C13	D2 D3 D4
	Asistencia: 10%				
	Análise de películas: 10%				
	Traballo individual ou en equipo: 20%				
	Proba escrita: 10%				
Traballo	DIRECCION ESCENICA:	50	B3 B4 B6	C13	D2 D3 D4
	Teoría - 15 %				
	O final do curso realizarase un exame escrito que constará de:				
	☐ Preguntas breves de coñecementos xerais sobre a temática impartida.				
	☐ Desenvolvemento dun tema específico				
	Práctica - 35%				
	☐ Presentación dunha análise dun guión audiovisual.				
	☐ Presentación dun exercicio de Dirección dunha secuencia e a súa correspondente análise activa.				

Outros comentarios sobre a Avaliación

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

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

Na segunda convocatoria o alumno acordará cos profesores o tipo de exame, a partires de cada situación individual. Caso de aprobar unha das partes conservárase esa cualificación en xullo.

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

Camino Jaime, **El oficio del director de Cine**, Cátedra, 1999
Canfield Curtis, **El arte de la dirección escénica**, ADE, 1991
Copeau Jacques, **La actitud del director de escena**, Paidós, 1991
Declan Donnellan, **El actor y la diana**, 1º, Fundamentos, 2004
Mamet David, **Dirigir Cine**, Instituto Mexicano de Cinematografía., 1997
Miralles Albert, **La Dirección De Actores**, Cátedra, 2000
Pudovkin, **El Actor en el Film**, Losange, 1995
Ruiz Borja, **El arte del actor en el siglo XX**, 1º, Artezblai, 2008
ETTEDGUI PETER, **DISEÑO DE PRODUCCIÓN & DIRECCIÓN ARTÍSTICA**, OCEANO., 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
Helbo 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/FILMOTECAESPAÑOLA., 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
ALARCÓN ENRIQUE, **EL DECORADOR EN EL CINE.**, FESTIVAL DE CINE DE ALCALÁ DE HENARES, 1984
CORMAN ROGER & JEROME JIM, **COMO HICE CIENTOS 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 DECONSTRUCCIÓN, ORNAMENTACIÓN Y PINTURAS DE DECORADOS**, IORTV, 1993
LUMET SIDNEY, **ASÍ SE HACEN LAS PELÍCULAS**, Rialp, 2002
Márquez Úbeda, **ALMERÍA, PLATÓ DE CINE.Rodajes cinematográficos (1951-2008)**, Instituto de Estudios Almerienses, 2009
Ortega Campos Ignacio, **CRÓNICA SOCIAL DEL CINE EN ALMERÍA: 1896-1936.**, Fundación Unicaja, 2005
Pérez Siquier, **ALMERÍA Y EL CINE**, Diputación de Almería, 2005
Caims Graham, **La visión espacial del cine. El arquitecto detrás de la cámara**, Abada Editores, 2007
Alfonsín Mercedes, **Punto ciego**, Librería, 2016

Recomendacións

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Guión, produción e realización para programas de entretemento/P04G070V01906

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Guión, produción e realización de programas de ficción/P04G070V01602

Plan de Continxencias

Descrición

=== MEDIDAS EXCEPCIONAIS PLANIFICADAS ===

Ante a incerta e imprevisible evolución da alerta sanitaria provocada pola COVID- 19, a Universidade establece una planificación extraordinaria que se activará no momento en que as administracións e a propia institución o determinen atendendo a criterios de seguridade, saúde e responsabilidade, e garantindo a docencia nun escenario non presencial ou non totalmente presencial. Estas medidas xa planificadas garanten, no momento que sexa preceptivo, o desenvolvemento da docencia dun xeito mais áxil e eficaz ao ser coñecido de antemán (ou cunha ampla antelación) polo alumnado e o profesorado a través da ferramenta normalizada e institucionalizada das guías docentes DOCNET.

=== ADAPTACIÓN DAS METODOLOXÍAS ===

- * Manténse as Metodoloxías docentes e se adaptan a modalidade non presencial.
- * Mecanismo non presencial de atención ao alumnado manténse e realízanse a través de mecanismos remotos.

=== ADAPTACIÓN DA AVALIACIÓN ===

*Mantense o sistema de avaliación adaptándoo aos mecanismos de non presencialidad.

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

Competencias

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

Resultados de aprendizaje

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

Contenidos

Tema	
Prácticas	Composición de imagen por capas, chromakey, motion graphics e integración digital. Posproducción de audio por dinámica y frecuencia. Filmación para efectos.
Objetivos de postproducción digital	Producción con CGI: VFX, SFX, 3DCGI, interactivos.
Preproducción:	Flujo de producción (genérico). Flujo de Preproducción. Storyboard, animática, previz.
Producción:	Pipelines y workflows de producción: Média, control, workflows por departamento.
Postproducción:	Montaje, sonorización, composición. Conformado, exportación, master y distribución.

Planificación			
	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Estudio de casos	2	10	12
Lección magistral	22	30	52
Talleres	8	0	8
Informe de prácticas, prácticum y prácticas externas	3	12	15
Trabajo	4	16	20
Práctica de laboratorio	8	32	40
Resolución de problemas y/o ejercicios	2	0	2
Examen de preguntas objetivas	1	0	1
*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientador, considerando a heteroxeneidade do alumnado.			

Metodoloxías	
	Descrición
Estudio de casos	Análisis de guión para preveer la utilización de postproducción de sonido y vídeo en la organización de la producción. CG3 CG4 CG19 CT1 CT2
Lección magistral	Sesiones teóricas sobre conceptos de postproducción digital, interfaces, metodología y flujos de trabajo, equipamiento, orientación de la producción a la postproducción e integración dentro del esquema de producción. CG6 CT1
Talleres	Clases practicas sobre obtención de imágenes y sonidos orientadas a la posproducción. Así como el manejo de herramientas de software para obtener el producto definitivo. Propuesta de ejercicios y problemas a solventar por el alumno utilizando herramientas y conocimientos aprendidos en las clases teóricas. CG3 CG4 CE10 CE19 CE21 CT2

Atención personalizada	
Probas	Descrición
Práctica de laboratorio	Trabajo individual con software destinado a postproducción y elaboración de tareas evaluables por alumno. En clases y talleres los alumnos cuentan con turnos de preguntas, con respuesta general si el contenido es relevante para el grupo o personalizada si es propio de su tarea. Así como acceso a tutorías y correo electrónico.
Informe de prácticas, prácticum y prácticas externas	Memoria sobre el trabajo realizado a partir del guión. Informe sobre la tarea realizada orientada a postproducción dentro de la producción en grupo. Los alumnos cuentan con acceso a tutorías y correo electrónico para la resolución de dudas en el desarrollo de estas tareas.

Evaluación		Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
	Descrición				
Informe de prácticas, prácticum y prácticas externas	Trabajo/memoria personal con descripción de las tareas realizadas en el trabajo de grupo, problemas encontrados y soluciones propuestas.(Individual)	20	B3 B4 B6	C10 C19	D1 D2
Trabajo	Trabajo conjunto, llevar la termino por grupos un guion hasta el estado de emisión, producto completo.Incluye memoria técnica.(Grupal)	30	B3 B4 B6	C19 C21	D1 D2
Práctica de laboratorio	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 (Individual)	20	B3 B6	C10 C21	
Examen de preguntas objetivas	Evaluacion de fundamentos teóricos y practicos expuestos en las clases de la asignatura.(Individual)	30	B6		D1

Outros comentarios sobre a Avaliación

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

2ª convocatoria: Prueba test y /o desarrollo (30%), entrega de pruebas prácticas (30%- se reserva el derecho de repetir durante el examen alguna de las practicas, -traer material y proyectos originales-), La preproducción será un trabajo individual, según los parámetros dados en el curso corriente, No es necesario realizar el producto final. (40% - Parámetros

en Fatic). Imprescindible superar dos de las tres partes para aprobar la materia, siendo la memoria personal una de las partes a superar en todo caso.

Fuentes de información

Bibliografía Básica

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

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

Finance, Charles & Zwerman, Susan., **The Visual Effects Producer: Understanding the Art and Business of VFX**, Focal Press, 2009

McCean, Shilo T, **Digital Storytelling (MIT Press): The Narrative Power of Visual Effects in Film**, MIT Press, 2008

Bibliografía Complementaria

Goulekas, K, **Visual effects in a digital world**, Morgan Kaufmann, 2001

Brinkmann, R., **The art and science of digital compositing**, 2nd ed., Morgan Kaufmann Publishers, 2008

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

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

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

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 Andoaín, 2008

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

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

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

CHION, MICHEL, **La audiovisión**, 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,

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

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

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

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

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

HERRERO, JULIO CESAR, **MANUAL DE TEORIA DE LA INFORMACION Y DE LA COMUNICACION**, Universitas,

Grage, Pierre, **Inside VFX: An Insider's View Into The Visual Effects And Film Business**, 2nd ed, Createspace Independent Publishing Platform, 2014

Eran Dinur, **The Filmmaker's Guide to Visual Effects: The Art and Techniques of VFX for Directors, Producers, Editors and Cinematographers**, Focal Press, 2017

Wright, Steve, **Digital Compositing for Film and Video**, Focal Press, Elsevier,

Recomendaciones

Materias que se recomienda cursar simultaneamente

Dirección artística y escénica/P04G070V01701

Guion, producción y realización para programas de entretenimiento/P04G070V01906

Videojuegos: Diseño y desarrollo/P04G070V01908

Materias que se recomienda ter cursado previamente

Animación en entornos digitales y multimedia/P04G070V01402

Expresión sonora y estilos musicales/P04G070V01404

Técnicas de edición digital/P04G070V01304

Guion, producción y realización de programas de ficción/P04G070V01602

Guion, producción y realización para televisión/P04G070V01502

Narrativa audiovisual/P04G070V01503

Plan de Contingencias

Descripción

=== ADAPTACIÓN DE LAS METODOLOGÍAS ===

Metodologías docentes que se mantienen

Estudio de casos

Análisis de guión para prever la utilización de postproducción de sonido y vídeo en la organización de la producción.

Lección magistral

Sesiones teóricas sobre conceptos de postproducción digital, interfaces, metodología y flujos de trabajo, equipamiento, orientación de la producción a la postproducción e integración dentro del esquema de producción.

Metodologías docentes que se modifican

Talleres

Clases practicas sobre obtención de imágenes y sonidos orientadas a la posproducción y manejo de herramientas de software para obtener el producto definitivo. Clases de forma presencial principalmente, si las ordenanzas lo indican seran online y en caso necesario se adaptarán a material de uso común (smartphones y ordenadores personales), sin perder de vista el metodo con material profesional.

Propuesta de ejercicios y problemas a solventar por el alumno utilizando herramientas y conocimientos aprendidos en las clases teóricas.

=== ADAPTACIÓN DE LA EVALUACIÓN ===

Pruebas que se modifican

Trabajo

Trabajo conjunto, llevar la termino por grupos un guion hasta el estado de emisión, producto completo. Incluye memoria técnica. (Grupal)

Se mantiene la prueba, pero si las regulaciones los requieren, la captación se realizará por partes de forma individual o en grupos con la dimensión regulada.

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Propaganda en medios audiovisuais				
Materia	Propaganda en medios audiovisuais			
Código	P04G070V01703			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OB	4	1c
Lingua de impartición	Castelán Galego			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
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/			
Descrición xeral	Coñecer as claves fundamentais do discurso propagandístico ó longo da súa evolución histórica. Estudar as súas técnicas retóricas e os seus efectos a través do uso dos medios e dos soportes da comunicación audiovisual, especialmente no cine.			

Competencias	
Código	
B1	Coñecemento das características esenciais da comunicación, os seus elementos e os seus resultados.
B3	Capacidade para aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe aos diferentes soportes audiovisuais, a partir do coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe
B4	Habilidade para expor os resultados dos traballos académicos de maneira escrita, oral ou por medios audiovisuais ou informáticos de acordo aos canons das disciplinas da comunicación.
B5	Coñecemento dos valores constitucionais, principios éticos e normas deontolóxicas aplicables á comunicación audiovisual, en especial as relativas á igualdade de homes e mulleres, á non discriminación de persoas con discapacidade e ao uso non sexista da imaxe feminina nos medios de comunicación de masas.
B6	Coñecementos sobre a evolución histórica da imaxe e da cultura audiovisual, nos seus diferentes formatos
C16	Coñecemento da historia e evolución da linguaxe e xéneros audiovisuais a través das súas propostas estéticas e industriais.
C17	Coñecemento e aplicación dos recursos, métodos e procedementos empregados na construción e análise dos relatos audiovisuais.
D5	Comprender a importancia de desenvolver un respecto solidario polas diferentes persoas e pobos do planeta, polos valores universais de educación, cultura, paz e xustiza, polos dereitos humanos, a igualdade de oportunidades e a non discriminación por razóns de sexo, raza ou relixión.
D6	Comprender a necesidade da conservación do patrimonio lingüístico, audiovisual e cultural de Galicia

Resultados de aprendizaxe			
Resultados previstos na materia		Resultados de Formación e Aprendizaxe	
1 - Coñecer a historia e evolución da fotografía, cinema, radio e televisión en función do seu emprego como medio de propaganda política, pondo de manifesto a súa relevancia social e cultural ao longo do tempo.	B1	C16	
2 - Comprender e integrar os novos medios tecnolóxicos e a evolución das linguaxes audiovisuais na transmisión e modernización das mensaxes publicitarias de índole política	B3		
3 - Coñecer os modelos psicolóxicos especificamente desenvolvidos para a comunicación visual e persuasión a través da imaxe e o son	aB3		
4 - Analizar relatos audiovisuais, atendendo aos parámetros básicos da análise de obras audiovisuais, considerando as mensaxes visuais como produto das condicións sociopolíticas e culturais dunha época histórica determinada	B3	C17	
5 - Expor de forma idónea os resultados dos traballos académicos de maneira oral ou por medios audiovisuais ou informáticos conforme aos canons das disciplinas da comunicación	B4		
6 - Demostrar capacidade de adaptación aos cambios empresariais, para traballar en equipo, asumir riscos, tomar decisións, facer autocrítica e desenvolver unha conciencia solidaria.	B5 B6	D5 D6	

Contidos
Tema

1. Fundamentación teórica	- Orixe e definicións do concepto de propaganda. - Evolución histórica do concepto. - Principais modelos de propaganda. - Estructura da retórica: Ethos, pathos e logos.
2. Modelos e técnicas clásicas da propaganda a través dos medios de comunicación	- Propaganda emocional e racional. - Propaganda de axitación e integración. - Propaganda negra, branca ou gris. - Propaganda relixiosa, de guerra e política. - Propaganda vertical e horizontal. - Propaganda explícita, implícita ou subliminal. - Subpropaganda. - Censura e desinformación ("fake news"). - Regras básicas da propaganda: Simplificación, desfiguración, orquestación, transfusión, contaxio ou unanimidade, entre outras. - Regras da contrapropaganda. - A campaña electoral como paradigma da propaganda audiovisual.
3. Propaganda audiovisual en Europa, Estados Unidos e España. Casos históricos paradigmáticos	- Alemaña: Leni Riefensthal. - Italia: Roberto Rossellini - Rusia: Sergei Eisenstein - Francia: Jean Renoir e Jean Luc Godard. - Estados Unidos: D. W. Griffith - España: NODO e o cine franquista

Planificación			
	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Traballo tutelado	5	10	15
Presentación	4	8	12
Debate	6	12	18
Estudo de casos	5	10	15
Lección maxistral	23	46	69
Seminario	5	10	15
Exame de preguntas de desenvolvemento	2	4	6

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

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

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

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

Avaliación					
	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
Presentación	Realización de DOUS traballos en grupos de 4-5 alumnos: 1) Descrición e análise dun filme (de ficción ou documental) de propaganda ou con impacto propagandístico na historia recente. (3.5 puntos máx). Orientado polo Prof. Alfredo García Pinal. 2) Descrición e análise dunha campaña de propaganda contemporánea desenvolvida a través de un ou varios medios audiovisuais (televisión, radio, redes dixitais, etc.) por algún emisor (3.5 puntos máx.). Orientado polo Prof. Alberto Pena Rodríguez. [Os dous traballos prácticos desenvolveranse de acordo cas instrucións de cada docente.]	70	B1 B3 B4 B5 B6	C16	D5 D6
Exame de preguntas de desenvolvemento	A avaliación teórica consistirá nun exame final de dúas preguntas a desenvolver sobre contidos relacionados co programa da materia. Dentro da preparación teórica, tamén se incluírán as películas que sexan analizadas en clase.	30	B1 B3 B4 B5 B6	C17	D5 D6

Outros comentarios sobre a Avaliación

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

Nos traballos valorarase especialmente que teñan unha estrutura analítica, reflexión crítica e o uso de fontes diversas con rigor académico.

A nota final da asignatura será o resultado da suma das puntuacións dos traballos prácticos e o exame teórico.

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

- Caparrós Lera, José María, **El cine republicano español (1931-1939)**, Filmoteca Española-Cátedra, 1997
- Caparrós Lera, José María, **El cine español bajo el régimen de Franco**, Universitat de Barcelona, 1983
- Castro de Paz, José Luis e Castro de Paz, David, **Cinema+Guerra Civil. Novos achados. Aproximacións analíticas e historiográficas**, Universidade da Coruña, 2010
- Ellul, Jacques, **Historia de la propaganda**, Monte Ávila, 1970
- Domenach, Jean Marie, **La Propaganda Política**, Buenos Aires, 1963
- Pena Rodríguez, Alberto, **Salazar y Franco. La alianza del fascismo ibérico contra la España republicana: diplomacia, prensa y propaganda**, Gijón, 2017
- Pizarroso Quintero, Alejandro, **Historia de la propaganda**, 2ª edición, Madrid, 1992
- Rúas, Xosé, e Pena, Alberto, **Como gañar ou perder unhas eleccións. Comunicación, estratexia e propaganda nos comicios galegos de 2001**, Santiago de Compostela, 2004
- Timoteo Álvarez, Jesús, **Historia y modelos de la comunicación en el siglo XX con proyección al siglo XXI**, Madrid, 2012
- Tranche, Rafael, e Sánchez Biosca, Jesús, **NO-DO. El tiempo y la memoria**, Madrid, 2002
- Sevillano Calero, Francisco, **Propaganda y medios de comunicación en el franquismo**, Alicante, 1998
- Huici Módenes, Adrián, **Teoría e historia de la propaganda**, Madrid, 2017
- Huici Módenes, Adrián, **Guerra y propaganda en el siglo XXI: nuevos mensajes y viejas guerras**, Sevilla, 2010
- Stanley, Jason, **How propaganda works**, Princeton (New Jersey),
- Weber, Thomas, **De Adolf a Hitler: la construcción de un nazi**, Madrid, 2018
- Pizarroso Quintero, Alejandro, **Nuevas guerras, vieja propaganda (de Vietnam a Irak).**, Cátedra, Madrid, 2005
- Newcourt-Nowodworski, Stanley, **La propaganda negra en la Segunda Guerra mundial**, Algaba Ediciones, Barcelona, 2006
- Correas, María, **Fake news! Bulos que cambiaron el curso de la historia**, Titilante, 2019
- Alandete, David, **Fake news. La nueva arma de destrucción masiva**, Deusto, Barcelona, 2019

Bibliografía Complementaria

Grussells, Magí, La Guerra Civil Española: cine y propaganda , Barcelona, 2000
Moore, Michael, Estúpidos hombres blancos , Barcelona, 2003
Pena Rodríguez, Alberto (coord.), Comunicación y guerra en la historia , Santiago de Compostela, 2004
Pena Rodríguez, Alberto (coord.), A cultura do poder. A propaganda nos estados autoritarios , Coimbra, 2016
Vertov, D., Memorias de un cineasta bolchevique , Barcelona, 1974
McDonald, D., El cine soviético. Una historia y una elegía , Buenos Aires, 1956
Renoir, Jean, Mi vida, mis films , Valencia, 1975
Riefensthal, Leni, Memorias , Barcelona, 1991
Niño, Antonio y Montero, José Antonio, Guerra fría y propaganda. Estados Unidos y su cruzada cultural en Europa y América Latina , Madrid, 2012
Lasalle, José María, Contra el populismo. Cartografía de un totalitarismo postmoderno , Barcelona, 2017
Borrell, Josep, Las cuentas y los cuentos de la independencia , Madrid, 2015
Illades, Esteban, Fake news, la nueva realidad , Barcelona, 2018
Amorós García, Marc, Fake news: la verdad de las noticias falsas , Barcelona, 2018
Mcintyre, Lee, Post-Truht , Boston, 2018
Kellner, Douglas, American nightmare : Donald Trump, media spectacle, and authoritarian populism , Rotterdam, 2016
Da Costa, Marco, Ideología y propaganda en el cine del Tercer Reich : cuando el cine alemán se afilió al nazismo , Madrid, 2014

Recomendacións

Materias que se recomienda ter cursado previamente

Teoría e historia dos xéneros audiovisuais/P04G070V01305

Plan de Continxencias

Descrición

=== MEDIDAS EXCEPCIONAIS PLANIFICADAS ===

Ante a incerta e imprevisible evolución da alerta sanitaria provocada pola COVID- 19, a Universidade establece unha planificación extraordinaria que se activará no momento en que as administracións e a propia institución o determinen atendendo a criterios de seguridade, saúde e responsabilidade, e garantindo a docencia nun escenario non presencial ou non totalmente presencial. Estas medidas xa planificadas garanten, no momento que sexa preceptivo, o desenvolvemento da docencia dun xeito mais áxil e eficaz ao ser coñecido de antemán (ou cunha ampla antelación) polo alumnado e o profesorado a través da ferramenta normalizada e institucionalizada das guías docentes DOCNET.

=== ADAPTACIÓN DAS METODOLOXÍAS ===

* Metodoloxías docentes que se modifican: De non ser posible unha docencia teórica ou práctica presencial (ou semi-presencial), esta pasaría a desenvolverse exclusivamente de xeito síncrono por videoconferencia a través do Campus Remoto ou calquera outro medio electrónico co apoio de Faitic.

* Mecanismo non presencial de atención ao alumnado (titorías): mediante calquera medio electrónico disponible, de forma síncrona ou asíncrona.

* Bibliografía adicional para facilitar a auto-aprendizaxe: Os profesores da materia poden pendurar de Faitic materiais bibliográficos que faciliten a auto-aprendizaxe.

=== ADAPTACIÓN DA AVALIACIÓN ===

* Probas que se modifican:

[Exame teórico] => [Ensaio teórico]. O ensaio teórico realizaríase de forma virtual o propio día e hora oficial previsto para o exame teórico, de acordo cas indicacións dos docentes.

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Crítica audiovisual				
Materia	Crítica audiovisual			
Código	P04G070V01905			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OP	4	2c
Lingua de impartición	Galego			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Fernández Fernández, Miguel Ángel			
Profesorado	Fernández Fernández, Miguel Ángel			
Correo-e	mianfer@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	A materia aborda a crítica audiovisual combinando o enfoque teórico e a perspectiva histórica da disciplina co desenvolvemento práctico			

Competencias	
Código	
B1	Coñecemento das características esenciais da comunicación, os seus elementos e os seus resultados.
B3	Capacidade para aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe aos diferentes soportes audiovisuais, a partir do coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe
B4	Habilidade para expor os resultados dos traballos académicos de maneira escrita, oral ou por medios audiovisuais ou informáticos de acordo aos canons das disciplinas da comunicación.
B5	Coñecemento dos valores constitucionais, principios éticos e normas deontolóxicas aplicables á comunicación audiovisual, en especial as relativas á igualdade de homes e mulleres, á non discriminación de persoas con discapacidade e ao uso non sexista da imaxe feminina nos medios de comunicación de masas.
B6	Coñecementos sobre a evolución histórica da imaxe e da cultura audiovisual, nos seus diferentes formatos
C16	Coñecemento da historia e evolución da linguaxe e xéneros audiovisuais a través das súas propostas estéticas e industriais.
C17	Coñecemento e aplicación dos recursos, métodos e procedementos empregados na construción e análise dos relatos audiovisuais.
D5	Comprender a importancia de desenvolver un respecto solidario polas diferentes persoas e pobos do planeta, polos valores universais de educación, cultura, paz e xustiza, polos dereitos humanos, a igualdade de oportunidades e a non discriminación por razóns de sexo, raza ou relixión.
D6	Comprender a necesidade da conservación do patrimonio lingüístico, audiovisual e cultural de Galicia

Resultados de aprendizaxe			
Resultados previstos na materia		Resultados de Formación e Aprendizaxe	
1. Identificar as principais correntes e escolas de crítica cinematográfica e televisiva	B1 B6	C16 C17	
2. Describir a evolución histórica dos medios audiovisuais (cinema, radio, televisión, multimedia), tendo presente as condicións sociopolíticas e culturais da época en que xorden	B3	C16 C17	
3. Describir e analizar a obra audiovisual, sobre todo, a nivel da súa estrutura narrativa	B4 B6		
4. Analizar e describir (temática, formal, estética e narrativamente) os relatos audiovisuais segundo os parámetros e métodos de análises.	B3	C16 C17	
5. Interpretar e debater críticamente os contidos das obras audiovisuais.	B3	C16	
6. Respetar, á hora de realizar a crítica, os distintos xéneros narrativos e o seu uso en producións audiovisuais doutras culturas e con outros valores sociais	B5		D5
7. Sensibilidade por conservar o patrimonio audiovisual xerado a través dos tempos			D5 D6

Contidos	
Tema	
1 □ BREVE PERCORRIDO HISTÓRICO-EVOLUTIVO POLA CRÍTICA AUDIOVISUAL	- Orixe e evolución da crítica cinematográfica desde o nacemento do cinema
2 □ A CRÍTICA AUDIOVISUAL SEGUNDO O DIFUSOR	- Prensa diaria e medios especializados. - Crítica noutros medios: Internet, televisión, radio

3 TENDENCIAS E REFERENCIAS DA CRÍTICA UNIVERSAL

- Francia: André Bazin, Cahiers du Cinema, Positif.
- Estados Unidos: James Agee, Manny Farber, Andrew Sarris, David Bordwell, Peter Bogdanovich.
- Outros países: Cinema Nuovo, Sequence, Sight & Sound.
- Aportacións singulares desde as Cinematecas

4 A CRÍTICA EN ESPAÑA

- Percorrido histórico pola crítica de cine do século XX.
- Algúns casos singulares: "Nuestro Cinema", "Cine experimental".....
- As revistas "Objetivo", "Cinema Universitario", "Nuestro cine", "Film Ideal" e "Cinestudio" nos anos 50 e 60.
- Panorama actual: Entre a información xeral e a reflexión.
- A crítica en Galicia. O caso singular de María Luz Morales. Situación actual

5 AS FASES DA ANÁLISE CRÍTICA

- O percorrido.
- Os procedementos.
- As compoñentes cinematográficas.
- A representación: espacio e tempo.
- A narración.
- A comunicación.
- Decálogo para unha crítica ponderada

6 MODELOS DE CRÍTICAS E CASOS PRÁCTICOS

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

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Seminario	5	0	5
Traballo tutelado	0	70	70
Lección maxistral	15	0	15
Traballo tutelado	30	0	30
Exame de preguntas de desenvolvemento	0	30	30

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Seminario	Seguimento dos traballos que están realizando os alumnos
Traballo tutelado	Visionado e crítica de películas Traballo teórico sobre algún autor concreto
Lección maxistral	Clase de teoría
Traballo tutelado	Visionado e crítica de fragmentos de películas

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Traballo tutelado	En titorías

Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe	
Traballo tutelado	Visionado e crítica de películas	30%	B1	C16
	Ensaíos sobre un autor: 20 %		B3	C17
			B6	
Exame de preguntas de desenvolvemento	Examen de teoría	50	B1	C16
			B3	C17
			B6	

Outros comentarios sobre a Avaliación

De cara a edición de xulio, gardaránse as calificacións, tanto do exame de teoría como dos traballos tutelados

Bibliografía. Fontes 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 Gutenberg, 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

Materias que se recomienda cursar simultaneamente

Propaganda en medios audiovisuales/P04G070V01703

Materias que se recomienda ter cursado previamente

Teoría e historia dos xéneros audiovisuais/P04G070V01305

Plan de Continxencias

Descrición

=== MEDIDAS EXCEPCIONAIS PLANIFICADAS ===

Ante a incerta e imprevisible evolución da alerta sanitaria provocada pola COVID- 19, a Universidade establece una planificación extraordinaria que se activará no momento en que as administracións e a propia institución o determinen atendendo a criterios de seguridade, saúde e responsabilidade, e garantindo a docencia nun escenario non presencial ou non totalmente presencial. Estas medidas xa planificadas garanten, no momento que sexa preceptivo, o desenvolvemento da docencia dun xeito mais áxil e eficaz ao ser coñecido de antemán (ou cunha ampla antelación) polo alumnado e o profesorado a través da ferramenta normalizada e institucionalizada das guías docentes DOCNET.

=== ADAPTACIÓN DAS METODOLOXÍAS ===

* Metodoloxías docentes que se manteñen
TODAS

* Metodoloxías docentes que se modifican
NINGUNHA

* Mecanismo non presencial de atención ao alumnado (titorías)
A TRAVÉS DO CAMPUS REMOTO DA UNIVERSIDADE

* Modificacións (se proceder) dos contidos a impartir
MANTENSE A TOTALIDADE DOS CONTIDOS

* Bibliografía adicional para facilitar a auto-aprendizaxe

NON É NECESARIA

* Outras modificacións

=== ADAPTACIÓN DA AVALIACIÓN ===

MANTÉÑENSE OS CRITERIOS DE AVALIACIÓN SEMPRE QUE SEXA POSIBLE A REALIZACIÓN DO EXAME A DISTANCIA.

PARA OS ALUMNOS QUE NON PODAN FACER O EXAME A DISTANCIA, O TRABALLO TUTELADO REPRESENTARÁ A TOTALIDADE DA CALIFICACIÓN.

* Probas xa realizadas

Proba XX: [Peso anterior 00%] [Peso Proposto 00%]

...

* Probas pendentes que se manteñen

Proba XX: [Peso anterior 00%] [Peso Proposto 00%]

...

* Probas que se modifican

[Proba anterior] => [Proba nova]

* Novas probas

* Información adicional

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Guión, produción e realización para programas de entretemento				
Materia	Guión, produción e realización para programas de entretemento			
Código	P04G070V01906			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OP	4	1c
Lingua de impartición	Galego			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Pérez Feijoo, Paulino Emilio			
Profesorado	Pérez Feijoo, Paulino Emilio			
Correo-e	paulipe@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	Guión, produción e realización para programas de entretemento. Abarcará unha visión global da construción dos textos de guións para os diferentes xéneros audiovisuais (Reality, Talk Show, Game, Magazine, Humor) cas áreas de produción e realización atendendo a realidade dos escenarios multiplataforma, e partindo do desenvolvemento e a creación de formatos orixinais, híbridos e adaptados co seus procesos de desenvolvemento naturais de construción a nivel profesional.			

Competencias

Código				
B3	Capacidade para aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe aos diferentes soportes audiovisuais, a partir do coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe			
B4	Habilidade para expor os resultados dos traballos académicos de maneira escrita, oral ou por medios audiovisuais ou informáticos de acordo aos canons das disciplinas da comunicación.			
B6	Coñecementos sobre a evolución histórica da imaxe e da cultura audiovisual, nos seus diferentes formatos			
C13	Capacidade para deseñar a posta en escena, iluminación e dirección de actores dunha produción audiovisual.			
C21	Capacidade para levar a cabo a gravación, composición, edición e postproducción de produtos audiovisuais.			
C23	Capacidade para escribir con fluidez guións para os diferentes formatos audiovisuais			
C24	Coñecemento e aplicación das técnicas e procesos de produción e realización audiovisual nos formatos e soportes contemporáneos			
D2	Ser capaz de traballar en equipo e de comunicar as propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio.			
D3	Ser capaz de asumir riscos expresivos e temáticos, aplicando solucións e puntos de vista persoais no desenvolvemento dos proxectos.			
D4	Ser capaz de organizar as tarefas, realizándoas de maneira ordenada e adoptando con lóxica as decisións prioritarias nos diferentes procesos de produción audiovisual.			

Resultados de aprendizaxe

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe			
Identificar e interpretar os conceptos básicos sobre a ética e a deontoloxía profesional e as súas relacións co exercicio da liberdade de expresión e os seus límites				
2. Definir e identificar as técnicas e as tecnoloxías audiovisuais en función das súas capacidades expresivas.	B3 B6	C21 C24		D3
3. Aplicar os diferentes mecanismos e elementos da construción do guión atendendo os diferentes formatos, tecnoloxías e soportes de produción	B6	C23 C24		D3
4. Analizar e valorar o emprego dos diferentes elementos que compoñen a mensaxe audiovisual nun programa de televisión	B3 B6	C23 C24		D2 D3
5. Crear e dirixir a posta en escena de producións de entretemento para TV tendo en conta as tendencias da programación actual.	B3 B6	C13		D2 D4
6. Identificar o público obxectivo, sinalar posibles vías de financiamento e deseñar unha estratexia de comercialización e distribución dunha produción de entretemento para TV	B4 B6	C24		D3

Contidos

Tema				
1. O entretemento en televisión	1a. Introducción e situación xeral do entretemento en TV 1b. O mercado televisivo transmedia en España			

2. Adquisición e creación de programas de entretemento	2a. Introducción 2b. Formato, xénero e programa 2c. Adquisición de formatos. Adaptación. Compravenda. Opción. Biblia de produción. Asesoría de produción 2d. Desenvolvemento e creación de formatos orixinais. Elementos esenciais. Proceso. Formato escrito.
3. Formatos de xénero	3a. Reality 3b. Talk Show 3c. Game 3d. Magazin 3e. Humor 3f. Construción de guións.
4. Os xéneros televisivos e a escritura televisiva. A relación do guión cos outros departamentos (produción e realización)	4a. Xéneros televisivos na hipertelevisión 4b. O preguión, guión e escaletas dos programas de entretemento. Equipo de redacción e guionistas 4c. Estructura departamental
5. Sistemas de produción para programas de entretemento	5a. Deseño 5b. Fases 5c. Recusos
6. O entretemento audiovisual no escenario multiplataforma	6a. Grupos e estruturas multiplataforma 6b. Multiplataforma para el mercado de entretemento 7c. Idiosincrasia dos contidos multiplataforma: tipoloxía, adaptacións, características, etc
7. Deseño de programas de entretemento: criterios (tipo de canle, horario, periodicidade, tempada, público, contido, xénero, difusión, seccións, espazos publicitarios, sponsor).	7a. Canles de entretemento 7b. Parrilla para PGM entretemento 7c. A fragmentación do consumo e audiencias 7d. Estructuras e estratexias de programación según plataforma
8. Guión, produción e realización dun docu-drama (laboratorio práctico)	8.A Práctica 1 - Deseño do Programa. Contidos. Pre-escaleta. - Guión. Orzamento. Organización recursos. - Planificación - Localizacións 8.B Práctica 2 - Producción da escaleta - Gravación en exteriores Seguimento, recursos 8.C Práctica 3 - Gravación en exteriores - Edición - Montaxe 8.D Práctica 4 - Edición □ Montaxe - Postprodución (audio e vídeo) 8.E Práctica 5 - Entrega Master Docu-Drama

9. Guión, produción e realización dun magazine cultural (laboratorio práctico)

9.A Práctica 6

- Deseño do Programa. Contidos. Pre-escaleta
- Guión. Orzamento
- Organización de recursos, planificación
- Decorados
- Ensaio estudio

9.B Práctica 7

- Producción da escaleta
- Gravación en exteriores
- Reportaxes. Vídeos. Totais
- Recursos Continuidade
- Publicidade
- Ensaio estudio

9.C Práctica 8 e 9

- Edición de Reportaxes e Cortiniñas
- Ensaio estudio

9.D Práctica 10

- Ensaio estudio

9.E Práctica 11

- Ensaio estudio
- Gravación

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Prácticas de laboratorio	17	20	37
Saídas de estudo	10	15	25
Traballo tutelado	8	22	30
Lección maxistral	10	15	25
Traballo	0	33	33

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

Metodoloxía docente

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

Atención personalizada

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

Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe	
Prácticas de laboratorio	Se realizan no estudo 1 multicámara, con control de realización, son e iluminación.	20	B3	C13 D2 C21 D3 C24 D4
Saídas de estudo	Todas aquelas prácticas necesarias cos equipos ENG para a captación de imaxe e son precisos para a realización dos formatos de vídeo.	20	B3	C21 D2 C24 D3 D4
Traballo tutelado	Preparacións de escritas de guións, escaletas, plans de traballo, deseños de produción, etc.	20	B4 B6	C24 D3
Lección maxistral	Proba teórica e suposto práctico da materia con preguntas tipo test e pregunta corta .	20	B4 B6	C24 D3
Traballo	Gravación de programas e produto resultante	20	B3 B4 B6	C13 C21 C23 C24

Outros comentarios sobre a Avaliación

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

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

O alumnado que non supere a materia nas dúas convocatorias do curso académico 2019/2020, terá que presentarse con toda a materia ao ano seguinte.

A non achega dos traballos ou facelo fóra das datas marcadas polo docente, significa a non avaliación do mesmo.

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

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

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

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

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

Bibliografía Complementaria

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

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

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

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

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

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

Recomendacións

Materias que continúan o temario

Produción e realización en novos formatos/P04G070V01909

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Guión e deseño multimedia/P04G070V01901

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Guión, produción e realización de programas de ficción/P04G070V01602

Guión, produción e realización para televisión/P04G070V01502

Plan de Continxencias

Descrición

A programación e os contidos da materia son de carácter eminentemente práctico, polo que a súa adaptación para manter a programación presentada resulta complexa.

Docencia mixta.

No caso de que polas circunstancias a docencia teña que ser de carácter mixto, presencial e online, as clases teóricas serán presenciais co número de alumnado que sexa requerido pola organización académica. Os non asistentes seguirán as clases con carácter obrigatorio de xeito telemático a través da Aula Virtual da materia. As prácticas se desenvolverán en Grupos e cada un se dividirá en Equipos pequenos de 3/4 alumnos coa finalidade de poder desenvolver as gravacións dos contidos necesarios. Para ditas prácticas as gravacións se realizarán nos laboratorios da facultade e en exteriores sempre que as circunstancias o permitan.

A avaliación nesta modalidade será a mesma que a establecida na programación da materia.

Docencia online.

No caso de ter que adaptar a programación a un modo totalmente online as clases teóricas serán obrigatorias a través da Aula Virtual. As prácticas serán adaptadas a unha maior preproducción e planificación do seu desenvolvemento e os contidos a gravar serán adaptados ás circunstancias e ao material e equipamento técnico e ao espazo do que dispoña o alumnado.

A avaliación nesta modalidade será adaptada ás posibilidades do alumnado e as circunstancias do momento, repartindo as porcentaxes do seguinte xeito:

Suprímense as prácticas de laboratorio. O traballo tutelado de preproducción e planificación terá un 30% da valoración. A avaliación dos contidos das sesións teóricas mediante exame tipo test ou de preguntas curtas terá unha valoración do 30%. As denominadas saídas de estudo serán ás gravacións de contidos adaptados ás circunstancias do momento cunha valoración do 20%. O traballo final consistente na elaboración dun programa máster adaptado aos contidos das gravacións terá unha valoración dos 20%.

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Proxectos interactivos en novos medios: telefonía móbil e TDT				
Materia	Proxectos interactivos en novos medios: telefonía móbil e TDT			
Código	P04G070V01907			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OP	4	1c
Lingua de impartición	Galego			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Profesorado	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Correo-e	fortunatorf@uvigo.es			
Web				
Descrición	Unha introdución á realización de proxectos multimedia en contornas móbiles: tabletas e teléfonos xeral			

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

Resultados de aprendizaxe	
Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe
1 - Aplicar as técnicas e procesos de produción e difusión de produtos interactivos e multimedia, nas súas diversas fases, desde o punto de vista da organización e xestión dos recursos técnicos, humanos e orzamentarios necesarios.	C23 C25
2 - Aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe á produción multimedia, a partir do B3 coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe.	C25
3 - Identificar procesos e técnicas implicadas na dirección e xestión de empresas multimedia na súa estrutura industrial: produción, distribución e exhibición, así como interpretar datos estatísticos do mercado audiovisual multimedia.	C25
4 - Orde e método: organizar e reorganizar a temporalización das tarefas, ao adaptar con lóxica as decisións prioritarias nos diferentes procesos de produción audiovisual multimedia	D4
5 - Adaptación aos cambios empresariais, capacidade de traballar en equipo, de asumir riscos, de tomar decisións, de autocrítica e conciencia solidaria.	D2 D3

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

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Lección maxistral	21	0	21
Traballo tutelado	7	70	77
Prácticas con apoio das TIC	20	20	40
Resolución de problemas e/ou exercicios	2	10	12

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Lección maxistral	Exposición por parte do profesor dos contidos sobre a materia obxecto de estudo, bases teóricas e/ou directrices dun traballo, exercicio ou proxecto a desenvolver polo estudante, xunto aos correspondentes exemplos e debate sobre as súas propiedades e características
Traballo tutelado	O estudante, de maneira individual ou en grupo, elabora un proxecto interactivo sobre a temática da materia que abarque todas as áreas da materia de xeito transversal
Prácticas con apoio das TIC	O estudante desenvolve exercicios ou proxectos durante as clases prácticas, baixo as directrices e supervisión do profesor, preparando e presentando supostos de índole práctica

Atención personalizada

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

Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Traballo tutelado	Desenvolvemento conceptual e produto mínimo viable dunha aplicación ou servizo para dispositivos móbiles, contemplando o aspecto gráfico, deseño de contidos, funcionalidades, árbore de navegación, diagrama de fluxo, público obxectivo e modelo de negocio plenamente desenvolvido. Deberá presentarse en clase en forma de pitching.	60	B3 C23 D2 C25 D3 D4
Prácticas con apoio das TIC	Breves proxectos que desenvolvan os conceptos explicados en clase e que deben ser resoltos e entregados polos alumnos semanalmente.	20	B3 C25 D4
Resolución de problemas e/ou exercicios	Proba, de respostas curtas ou tipo test, sobre os contidos teóricos explicados en clase	20	C25

Outros comentarios sobre a Avaliación

A asistencia a clase de teoría non será obrigatoria, nin se terá en conta na avaliación final. As prácticas entregadas puntuarán na calificación final e empregaranse para presentar e comentar os exercicios e proxectos semanais, polo que o alumno que non asista perderá a parte da calificación correspondente a esa práctica.

Na segunda convocatoria, avaliarase de novo o proxecto práctico e a proba teórica, salvo o que se poida dispor para casos excepcionais.

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

Cuello, J., & Vittone, J., **Diseñando apps para móbiles.**,
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 Budiú, Raluca, **Usabilidad de dispositivos móbiles**, 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 MÓVILES**, 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

Recomendacións

Materias que continúan o temario

Redes audiovisuais en internet/P04G070V01910

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Videoxogos: Diseño e desenvolvemento/P04G070V01908

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Animación en contornas dixitais e multimedia/P04G070V01402

Xestión de proxectos audiovisuais e interactivos/P04G070V01405

Guión e deseño multimedia/P04G070V01901

Proxectos interactivos en novos medios: web/P04G070V01903

Plan de Continxencias

Descrición

=== MEDIDAS EXCEPCIONAIS PLANIFICADAS ===

Ante a incerta e imprevisible evolución da alerta sanitaria provocada polo *COVID-19, a Universidade de Vigo establece unha planificación extraordinaria que se activará no momento en que as administracións e a propia institución determinen atendendo a criterios de seguridade, saúde e responsabilidade, e garantindo a docencia nun escenario non presencial ou parcialmente presencial. Estas medidas xa planificadas garanten, no momento que sexa preceptivo, o desenvolvemento da docencia dun modo máis áxil e eficaz ao ser coñecido de antemán (ou cunha ampla antelación) polo alumnado e o profesorado a través da ferramenta normalizada e institucionalizada das guías docentes.

=== ADAPTACIÓN DAS METODOLOXÍAS ===

Metodoloxías docentes que se manteñen

A materia está planificada para ser impartida tanto presencial como a distancia, a través do Campus Remoto da Universidade de Vigo, polo que non é preciso ningún tipo de cambio de metodoloxía.

Metodoloxías docentes que se modifican:

Ningunha

Mecanismo non presencial de atención ao alumnado (titorías)

Campus Remoto da Universidade

Modificacións (si proceden) dos contidos a impartir

Ningún

Bibliografía adicional para facilitar o auto-aprendizaxe

Ningunha

Outras modificacións

=== ADAPTACIÓN DA AVALIACIÓN ===

O exame deberá realizarse de maneira presencial. Si non fose posible, eliminaríase da avaliación. A porcentaxe correspondente (20%) distribuiríase entre os outros apartados, até alcanzar o 100%. 30% para as prácticas e 70% para o traballo tutelado.

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Videoxogos: Deseño e desenvolvemento				
Materia	Videoxogos: Deseño e desenvolvemento			
Código	P04G070V01908			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OP	4	1c
Lingua de impartición	#EnglishFriendly Castelán			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Legerén Lago, Beatriz			
Profesorado	Legerén Lago, Beatriz			
Correo-e	blegeren@uvigo.es			
Web	http://http://blegeren.webs.uvigo.es/			
Descrición xeral	A través desta materia o alumno coñecerá que é un videoxogo, como se deseña, como se desenvolve, como se pon no mercado.			
Coa finalidade de proporcionar ao alumno unha formación o máis próxima á realidade que se van a atopar no mundo profesional. Durante o curso 2017-2018, a materia impartirase de forma multidisciplinar entre distintos membros do Grupo de Innovación Docente (ComTecArt- Comunicación, Tecnoloxía e Arte en Contornas Virtuais). Crearanse grupos de traballo con alumnos de Enxeñaría de Telecomunicación.				

Competencias

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

Resultados de aprendizaxe

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe
1.- Identificar as técnicas e procesos de produción e difusión de produtos entretemento interactivo, nas súas diversas fases, desde o punto de vista da organización e xestión dos recursos técnicos, humanos e orzamentarios necesarios	C25
2.- Recoñecer os recursos, elementos, métodos e procedementos usados na construción produtos interactivos de entretemento.	B3
3.- Deseñar proxectos persoais de creación innovadora no ámbito do entretemento interactivo próximos ás propostas indies que se están desenvolvendo na actualidade	C23 C25
4.- Organizar o traballo en equipo e interpretar os roles que se lles encarguen en cada momento, así como asumir o liderado do grupo se fose necesario e respectar as diferenzas entre todos os integrantes do equipo.	D2 D3
5.- Organizar e planificar as tarefas para determinar as decisións prioritarias nos diferentes procesos dunha produción interactiva de entretemento.	D4
6.- Defender en público un proxecto innovador conforme aos canons das disciplinas da comunicación	B4

Contidos

Tema	
Videoxogos. Historia e Xéneros	Estado da Arte Tipos de Xogadores.

Introducción diseño de xogos. (conceito, especificacións-arquitectura, diseño- entrega, postmortem)	Diseño, Planificación, Producción, Probas e Mantemento. Equipos e funcións. Metodoloxía de xestión
Diseño de Videoxogos (Elementos que os compoñen □ historia, mecánicas, arte, tecnoloxía, organización. Introducción a cada uno de ellos). Diseño de historia e diseño de niveis.	Elementos do diseño Regras Mecánicas Storydesign LevelDesign Dialogue
Modelos de Negocio	Xestión de presupostos Control económico do proxecto Monetización de aplicacións. O futuro

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Traballo tutelado	18	54	72
Estudo de casos	14	16	30
Presentación	6	8	14
Lección maxistral	16	18	34

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Traballo tutelado	Os alumnos formarán grupos para proceder á realización dun proxecto interactivo de entretemento en equipo. Aplicando os coñecementos impartidos nas sesións maxistrais
Estudo de casos	1.- Análise e deconstrución de produtos de entretemento interactivo coa finalidade de coñecer as diferentes partes das que consta un proxecto destas características 2.- Realización de traballos individuais para a aprendizaxe do guión interactivo. En primeiro lugar crearase un guión de estrutura lineal que se transformará en interactivo
Presentación	Os alunos deberán aprender a presentar os seus proxectos nun entorno profesional. Terán que defender a viabilidade da súa proposta fundamentando a mesma
Lección maxistral	Sesións teóricas onde se facilitará aos alumnos a base sobre a industria, a estado da arte e tamén todos aqueles coñecementos ou referencias que sexan necesarias para o estudante poida desenvolver os traballos encomendados, pero tamén aprender a realidade do sector.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Traballo tutelado	O profesor actuase como o produtor executivo dos proxectos que deseñen e desenvolvan os alumnos
Estudo de casos	O traballo tutelado consistirá na redacción dun proxecto de investigación. O alumno poderá consultar co docente calquera dúbida que teña respecto diso.

Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe	
Traballo tutelado	Os alumnos formarán grupos para proceder á realización dun proxecto interactivo de entretemento en equipo. Aplicando os coñecementos impartidos nas sesións maxistrais . Os grupos se formarán con alumnos da materia TMCg de 4º de Inxeniería de Telecomunicacións.	60	B3 B4	D2 D3 D4
Estudo de casos	1.- Análise e deconstrución de produtos de entretemento interactivo coa finalidade de coñecer as diferentes partes das que consta un proxecto destas características 2.- Realización de traballos individuais para a aprendizaxe do guión interactivo. Presupuestación e presentación de proxectos.	30		C23
Lección maxistral	Elaboración dun ensaio sobre algún dos contidos da materia	10		C25

Outros comentarios sobre a Avaliación

Para aprobar a materia os alumnos deberán superar de forma positiva as probas correspondentes a cada unha das seccións nas que se divide a materia.

No caso de traballo tutelado os alumnos deberán traballar en equipo, e neste caso prestarase especial atención a participación no proxecto e no grupo.

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

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

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

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

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

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

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

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

Bibliografía Complementaria

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

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

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

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

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

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

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

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

Recomendacións

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Proxectos interactivos en novos medios: telefonía móbil e TDT/P04G070V01907

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Animación en contornas dixitais e multimedia/P04G070V01402

Xestión de proxectos audiovisuais e interactivos/P04G070V01405

Guión e deseño multimedia/P04G070V01901

Outros comentarios

Outros comentarios

Haberá sesións de traballo en grupo durante as mañás dos Mércores, alternándose entre os Campus de Vigo e Pontevedra. A Universidade proporcionará transporte gratuito de ida e volta desde a Escola de Enxeñaría de Telecomunicación ou a Facultade de Ciencias Sociais e a Comunicación, respectivamente.

No curso 2017/18 os grupos multidisciplinares estarán formados por alumnos das tres materias seguintes: (1)Videoxogos: Deseño e desenvolvemento, 4º curso, Grao en Comunicación Audiovisual. (2)Tecnoloxía multimedia e Computer graphics, 4º curso, Grao en Enxeñaría de Tecnoloxías de Telecomunicación, módulo de Son e Imaxe. (3)Programación de sistemas intelixentes, 4º curso, Grao en Enxeñaría de Tecnoloxías de Telecomunicación, módulo de Telemática. A actividade está coordinada por profesores do Grupo de Innovación Docente: ComTecArt (Comunicación, Tecnoloxía e Arte en Contornas Virtuais).

Descrición

=== MEDIDAS EXCEPCIONAIS PLANIFICADAS ===

Ante a incerta e imprevisible evolución da alerta sanitaria provocada pola COVID- 19, a Universidade establece una planificación extraordinaria que se activará no momento en que as administracións e a propia institución o determinen atendendo a criterios de seguridade, saúde e responsabilidade, e garantindo a docencia nun escenario non presencial ou non totalmente presencial. Estas medidas xa planificadas garanten, no momento que sexa preceptivo, o desenvolvemento da docencia dun xeito mais áxil e eficaz ao ser coñecido de antemán (ou cunha ampla antelación) polo alumnado e o profesorado a través da ferramenta normalizada e institucionalizada das guías docentes DOCNET.

=== ADAPTACIÓN DAS METODOLOXÍAS ===*** Metodoloxías docentes que se manteñen**

A materia esta deseñada para poder manter todas as metodoloxías docentes a traves de ferramentas online.

*** Mecanismo non presencial de atención ao alumnado (tutorías)**

As tutorías os alumnos levaráanse a cabo a través de cita no despacho virtual do docente.

*** Modificacións (se proceder) dos contidos a impartir**

Non existen modificacións os contidos.

*** Bibliografía adicional para facilitar a auto-aprendizaxe**

Dentro da planificación da materia en Fatic facilitarase acceso a contidos online.

*** Outras modificacións****=== ADAPTACIÓN DA AVALIACIÓN ===**

A avaliación da materia esta deseñada para ser levada a cabo no caso de confinamento.

*** Información adicional**

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Producción e realización en novos formatos				
Materia	Producción e realización en novos formatos			
Código	P04G070V01909			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OP	4	1c
Lingua de impartición	Castelán			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	García Crespo, Oswaldo			
Profesorado	García Crespo, Oswaldo			
Correo-e	oswaldogarcia@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	Aproximación teórico práctica a modelos de produción audiovisual non tradicionais. A materia ocuparase da creación audiovisual en tempo real e sistemas de interactivos de composición visual e sonora.			

Competencias

Código	
B3	Capacidade para aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe aos diferentes soportes audiovisuais, a partir do coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe
B4	Habilidade para expor os resultados dos traballos académicos de maneira escrita, oral ou por medios audiovisuais ou informáticos de acordo aos canons das disciplinas da comunicación.
B6	Coñecementos sobre a evolución histórica da imaxe e da cultura audiovisual, nos seus diferentes formatos
C14	Capacidade para definir proxectos persoais de creación innovadora que contribúan ao coñecemento ou desenvolvemento das linguaxes audiovisuais ou á súa interpretación
C19	Coñecemento e aplicación das tecnoloxías audiovisuais (fotografía, cinema, radio, televisión e multimedia) en función das súas capacidades expresivas.
C24	Coñecemento e aplicación das técnicas e procesos de produción e realización audiovisual nos formatos e soportes contemporáneos
D2	Ser capaz de traballar en equipo e de comunicar as propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio.
D3	Ser capaz de asumir riscos expresivos e temáticos, aplicando solucións e puntos de vista persoais no desenvolvemento dos proxectos.
D4	Ser capaz de organizar as tarefas, realizándoas de maneira ordenada e adoptando con lóxica as decisións prioritarias nos diferentes procesos de produción audiovisual.

Resultados de aprendizaxe

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
1 - Atopar solucións tecnolóxicas flexibles a propostas narrativas e estéticas non vinculadas con medios tradicionais de produción audiovisual	B6	C14 C19 C24	D2 D3 D4
2 - Diseñar solucións narrativas e tecnolóxicas con autonomía en función das necesidades dun proxecto experimental e exploratorio	B6	C14 C24	D2 D3 D4
3 - Desenvolver e estruturar discursos audiovisuais en directo.	B3 B6	C14 C19 C24	D2 D3 D4
4 - Vincular, a través dos novos medios, propostas estéticas e narrativas de carácter audiovisual a valores de marca.	B4 B6	C24	D2 D3 D4

Contidos

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

Bloque 2. Creación audiovisual en tempo real	- Xestión do tempo e o espazo en artes visuais desde a perspectiva da narrativa cinematográfica - Exploración da narrativa en tempo real: Fragmentación e bucle. - Automatización de procesos e estética xenerativa - Introducción a Resolume Arena
Bloque 3. As formas dos novos Medios	- Interfaz Gráfica de Usuario - Computer Vision - Glitch - CGI postrealista
Bloque 4. Tendencias tecnolóxicas na creación audiovisual en tempo real	- Machine Learning: Uso do Wekinator - Software procedural: Programación creativa visual baseada en nodos - Introducción a Touchdesigner
Bloque 5. Intervención do espazo e interactividade	- A superficie de proxección como elemento escénico

Planificación			
	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Traballo tutelado	8	9	17
Estudo de casos	4	13	17
Presentación	1	3	4
Prácticas de laboratorio	30	30	60
Lección maxistral	15	15	30
Exame de preguntas de desenvolvemento	2	20	22
*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientador, considerando a heteroxeneidade do alumnado.			

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

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Traballo tutelado	Aplicación de técnicas de aprendizaxe baseada en proxectos
Presentación	Presentación dos proxectos prácticos a desenvolver durante e semestre

Avaliación						
	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe			
Traballo tutelado	PROXECTO 1: Fragmentación en tríptico e adaptación en tempo real dun discurso cinematográfico lineal	60	B3 B6	C14 C19 C24	D2 D3 D4	
	PROXECTO 2:Deseño, produción e posta en escena dun proxecto de creación audiovisual en tempo real.					
	PROXECTO 3: Producción dun making of do proceso de produción do proxecto 2 incluíndo entrevistas.					
Presentación	Presentación/s dos traballos prácticos da materia.	20	B4			D4
Exame de preguntas de desenvolvemento	Desenvolvemento de dous comentarios a propósito de dúas pezas de Novos Medios	20	B4 B6	C19		D3

Outros comentarios sobre a Avaliación

O método de avaliación será de tipo continuo, cunha atención permanente ao desenvolvemento dos traballos que levarán a cabo; ás achegas en discusións e debates e a actitude participativa e positiva do alumno co fin de adquirir os coñecementos e alcanzar os obxectivos definidos na materia

Para poder facer a media é necesario superar tanto a proba teórica como o apartado práctico da materia.

Para aprobar a materia en segunda convocatoria ou superior é necesario entregar os dous traballos prácticos e obter un mínimo de 5 sobre 10 na súa cualificación.

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

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

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

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

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

Bibliografía Complementaria

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

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

Skandar, Xarene, **VEJA**, 2006

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

Recomendacións

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Traballo de Fin de Grao/P04G070V01991

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Expresión sonora e estilos musicais/P04G070V01404

Técnicas de edición dixital/P04G070V01304

Guión e deseño multimedia/P04G070V01901

Guión, produción e realización de programas de ficción/P04G070V01602

Guión, produción e realización para televisión/P04G070V01502

Narrativa audiovisual/P04G070V01503

Posproducción audiovisual/P04G070V01702

Outros comentarios

É unha materia que require dunha implicación importante por parte do alumno no que se refire á súa capacidade de buscar solucións imaxinativas en contextos creativos abertos e multidisciplinares.

Plan de Continxencias

Descrición

=== MEDIDAS EXCEPCIONAIS PLANIFICADAS ===

Ante a incerta e imprevisible evolución da alerta sanitaria provocada pola COVID- 19, a Universidade establece una planificación extraordinaria que se activará no momento en que as administracións e a propia institución o determinen atendendo a criterios de seguridade, saúde e responsabilidade, e garantindo a docencia nun escenario non presencial ou non totalmente presencial. Estas medidas xa planificadas garanten, no momento que sexa preceptivo, o desenvolvemento da docencia dun xeito máis áxil e eficaz ao ser coñecido de antemán (ou cunha ampla antelación) polo alumnado e o profesorado a través da ferramenta normalizada e institucionalizada das guías docentes DOCNET.

=== ADAPTACIÓN DAS METODOLOXÍAS ===

* Metodoloxías docentes que se manteñen

As que non se tratan no seguinte apartado.

* Metodoloxías docentes que se modifican

As prácticas de laboratorio pasan a desenvolverse de forma autónoma.

* Mecanismo non presencial de atención ao alumnado (titorías)

Realizaranse por videoconferencia a través de Campus Remoto, ampliando a dispoñibilidade en función das necesidades do alumnado no que se refire ao aprendizaxe da ferramenta Touchdesigner e Resolume Arena.

En campus remoto:

(Sala 988 - Prof. Oswaldo García Crespo)

La contraseña de acceso del alumno es w1RB3fkN

Horarios de tutoría en <http://oswaldogarcia.webs.uvigo.es/>

* Bibliografía adicional para facilitar a auto-aprendizaxe

Actualizarase na web da materia no momento de activarse o plan.

* Outras modificacións

Adaptación da aviación:

No caso de poñerse en funcionamento o plan de continxencia os dous proxectos prácticos da materia pasarán a desenvolverse de forma autónoma e non en grupo, activándose asimismo a posibilidade de que por circunstancias relacionadas coa dispoñibilidade de material técnico apropiado os alumnos entreguen prototipos dalgunhas partes do traballo, sen poder executar en tempo real a totalidade do mesmo. Neste último caso desaparecería a peza de making off do proxecto 2.

A porcentaxes sobre os sistemas de avaliación contemplados non variarán, se ben o apartado de traballo tutelado ponderará con maior ou menor peso cada un dos proxectos en función do momento no que as medidas de continxencia se activen.

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Redes audiovisuais en internet				
Materia	Redes audiovisuais en internet			
Código	P04G070V01910			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OP	4	2c
Lingua de impartición	Castelán Galego			
Departamento	Psicoloxía evolutiva e comunicación			
Coordinador/a	Martí Pellón, Daniel			
Profesorado	Martí Pellón, Daniel			
Correo-e	dmarti@uvigo.es			
Web	http://comunisfera.blogspot.com.es/p/curso-de-imagen.html			
Descrición	Introdución á xestión da imaxe de proxectos audiovisuais e da reputación profesional nas redes sociais xeral			

Competencias

Código	
B3	Capacidade para aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe aos diferentes soportes audiovisuais, a partir do coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe
B4	Habilidade para expor os resultados dos traballos académicos de maneira escrita, oral ou por medios audiovisuais ou informáticos de acordo aos canons das disciplinas da comunicación.
C22	Capacidade para xestionar con eficacia a comunicación nas redes sociais
D2	Ser capaz de traballar en equipo e de comunicar as propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio.
D3	Ser capaz de asumir riscos expresivos e temáticos, aplicando solucións e puntos de vista persoais no desenvolvemento dos proxectos.
D4	Ser capaz de organizar as tarefas, realizándoas de maneira ordenada e adoptando con lóxica as decisións prioritarias nos diferentes procesos de produción audiovisual.

Resultados de aprendizaxe

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
1 - Saber atopar e cualificar información audiovisual e opinións en Internet. Dispor de antoloxías e unha rede de relatos e perfís profesionais pola súa innovación e comunidades de interese. Publicar contidos cualificados de forma adecuada a cada canle dixital	B3 B4	C22	D2 D3 D4
2 - Diseñar e publicar unha marca profesional dixital, xestionar a súa branding nas plataformas máis adecuadas para manter a súa visibilidade así como a súa cooperación en proxectos, comunicando tamén desde redes sociais	B3 B4	C22	D2 D3 D4
3 - Coñecer estratexias de comunicación para grupos e organizacións, capacitando para tomar decisións casos e crises de comunicación audiovisual (viral, etc.) en relación a marcas, organizacións (multiplataforma, cros-media, trans-media)	B3 B4	C22	D2 D3 D4

Contidos

Tema	
Deseño e comunicación dunha marca profesional	Selección e edición de contidos curados nun cartafol profesional comunicado nas redes sociais
Estratexia e dirección de marca profesional en polo menos unha rede social	Avaliación e dirección de casos e comunicación de crise en redes sociais
Comunicación e cooperación en redes sociais con eventos e comunidades profesionais	Informe de imaxes profesionais, auditoria de reputación en colectivo profesional e plan de comunicación e cooperación personal en proxectos locais, especializados, etc....

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Estudo previo	12	0	12
Estudo de casos	14	28	42
Cartafol/dossier	14	56	70
Estudo de casos	4	4	8
Cartafol/dossier	6	12	18

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Estudo previo	Documentación en rede e verificación da información de actualidade
Estudo de casos	Análise e solución de problemas e casos de xestión de imaxe local
Cartafol/dossier	Presentación en LinkedIn, en outra rede profesional ou en un blogue persoal a marca profesional ou o proxecto a desenvolver completado o grado

Atención personalizada

Metodoloxías Descrición

Estudo de casos	Monitorización e análise de referentes en usos dixitais en redes de interese profesional para o sector
Cartafol/dossier	Exposición da aprendizaxe alcadada en exercicios en redes sociais durante as prácticas do curso

Avaliación

Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
Estudo de casosreputación de contidos e conversacións mantidas en redes sociais profesionais	30	B3 B4	C22	D2 D3 D4
Cartafol/dossier autoavaliación do perfil profesional presentado, da aprendizaxe durante o curso e propostas para desenvolvemento da imaxe profesional persoal	70	B3 B4		D3 D4

Outros comentarios sobre a Avaliación

- A presentación dun cartafol definido profesionalmente nunha rede social ou blogue, e
- un balance e documentación da participación grupal nun foro, evento ou causa en redes sociais

son obrigatorios para presentarse a unha avaliación final da competencia en comunicación corporativa na data indicada no calendario de exames.

A proba final de resposta longa inclúe a decisión de accións comunicativas en casos de imaxe e/ou reputación corporativa.

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

Bibliografía Complementaria

José Carlos Losada Díaz, **(NO)CRISIS La comunicación de crisis en un mundo conectado**, UOC, 2018
 Pepe Cerezo, **Los medios líquidos La transformación de los modelos de negocio**, UOC, 2018
 Clazie, Ian, **Cómo crear un portfolio digital**, Gustavo Gili, 2011

Recomendacións

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Traballo de Fin de Grao/P04G070V01991

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Empresa: Mercadotecnia de produtos audiovisuais e multimedia/P04G070V01401
 Xestión de proxectos audiovisuais e interactivos/P04G070V01405
 Estratexias publicitarias e de relacións públicas para produtos audiovisuais/P04G070V01501
 Guión e deseño multimedia/P04G070V01901
 Proxectos interactivos en novos medios: web/P04G070V01903
 Teoría e técnica do documental/P04G070V01904
 Produción e realización en novos formatos/P04G070V01909
 Proxectos interactivos en novos medios: telefonía móbil e TDT/P04G070V01907
 Videoxogos: Deseño e desenvolvemento/P04G070V01908

Outros comentarios

se completa en outros cursos con:

Técnicas de relaciones públicas
Evaluación de la eficacia publicitaria
Dirección de comunicación
Campañas de imagen y de relaciones públicas
Comunicación de crisis
Relaciones públicas y comunicación solidaria
Comunicación alternativa: medios virtuales y nuevos soportes publicitarios

y aporta a los cursos conclusivos

Trabajo fin de grado
Proyecto práctico profesional
Seminarios de experiencias profesionales

Plan de Continxencias

Descrición

O programa e as probas axustáronse a circunstancias excepcionais para poder ser realizadas en rede sen necesidade de presenza física

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Prácticas externas				
Materia	Prácticas externas			
Código	P04G070V01982			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	12	OB	4	2c
Lingua de impartición	Castellano			
Departamento	Psicología evolutiva y comunicación			
Coordinador/a	Román Portas, María Mercedes			
Profesorado	Román Portas, María Mercedes			
Correo-e	mroman@uvigo.es			
Web				
Descripción xeral	La materia está orientada a la realización de prácticas en un entorno laboral y profesional ligado a alguna de las disciplinas del plan de estudios del Grado. Las prácticas deberán llevarse a cabo segun la Normativa específica aprobada en Junta de Facultad			

Competencias

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

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

Resultados de aprendizaje

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

2 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente A3 dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética	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 a alguna de las disciplinas del plan de estudios de Grado en Comunicación Audiovisual

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Actividades introductorias	4	0	4
Prácticum, Practicas externas y clínicas	0	296	296

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

Metodologías

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

Atención personalizada

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

Evaluación

Descrición	Cualificación Resultados de Formación e Aprendizaxe
------------	---

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

Outros comentarios sobre a Avaliación

Las mismas condiciones que en la evaluación de junio

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Bibliografía Complementaria

Recomendaciones

Outros comentarios

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

Plan de Contingencias

Descrición

Durante os períodos de docencia mixta ou non presencial, poderán desenvolverse total ou parcialmente baixo a modalidade telemática, si así lo aceptan las empresas

DATOS IDENTIFICATIVOS**Traballo de Fin de Grao**

Materia	Traballo de Fin de Grao			
Código	P04G070V01991			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	12	OB	4	2c
Lingua de impartición	Castelán Galego			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Martínez Rolán, Luís Xabier			
Profesorado	Martínez Rolán, Luís Xabier			
Correo-e	xabier.rolan@uvigo.es			
Web	http://www.coordinacav.blogspot.com			
Descrición xeral	Traballo final obrigatorio donde o alumno deberá demostrar as competencias obtidas o longo dos seus estudos			

Competencias

Código	
A2	Que os estudantes saiban aplicar os seus coñecementos ao seu traballo ou vocación dunha forma profesional e posúan as competencias que adoitan demostrarse por medio da elaboración e defensa de argumentos e a resolución de problemas dentro da súa área de estudo
A3	Que os estudantes teñan a capacidade de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro da súa área de estudo) para emitir xuízos que inclúan unha reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica ou ética
A4	Que os estudantes poidan transmitir información, ideas, problemas e solución a un público tanto especializado coma non especializado.
A5	Que os estudantes desenvolvan aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía.
B3	Capacidade para aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe aos diferentes soportes audiovisuais, a partir do coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe
B4	Habilidade para expor os resultados dos traballos académicos de maneira escrita, oral ou por medios audiovisuais ou informáticos de acordo aos canons das disciplinas da comunicación.
B6	Coñecementos sobre a evolución histórica da imaxe e da cultura audiovisual, nos seus diferentes formatos
C1	Coñecemento do uso correcto oral e escrito das linguas oficiais como forma de expresión profesional na industria audiovisual.
C2	Capacidade para percibir criticamente o mundo audiovisual como froito dunhas condicións sociopolíticas e culturais ligadas a unha época histórica determinada.
C3	Coñecemento teórico-práctico dos mecanismos legislativos de incidencia no audiovisual, así como o réxime xurídico da súa aplicación nas producións audiovisuais.
C4	Coñecemento dos procesos e técnicas implicadas na dirección e xestión de empresas audiovisuais.
C5	Coñecemento e aplicación das técnicas de produción e emisión radiofónicas.
C6	Coñecementos das políticas públicas de promoción e regulatorias no ámbito da produción e distribución audiovisual nos niveis de gobernanza europeos, nacional e autonómico.
C7	Capacidade para levar a cabo a análise e implementación de estratexias de distribución e difusión de contidos audiovisuais e a súa influencia no proceso de produción
C8	Coñecemento e aplicación dos fundamentos da animación audiovisual
C9	Coñecemento e aplicación das técnicas de documentación audiovisual.
C10	Capacidade para recrear o ambiente sonoro dunha produción audiovisual
C11	Capacidade para levar a cabo a análise das estruturas, contidos e estilos da programación televisiva.
C12	Coñecemento da natureza e interrelacións entre os suxeitos da comunicación audiovisual: autores, institucións, empresas, medios, soportes e espectadores.
C13	Capacidade para deseñar a posta en escena, iluminación e dirección de actores dunha produción audiovisual.
C14	Capacidade para definir proxectos persoais de creación innovadora que contribúan ao coñecemento ou desenvolvemento das linguaxes audiovisuais ou á súa interpretación
C15	Coñecemento dos fundamentos da información xornalística a través dos distintos textos e xéneros ao uso, para a súa aplicación en medios impresos e dixitais.
C16	Coñecemento da historia e evolución da linguaxe e xéneros audiovisuais a través das súas propostas estéticas e industriais.
C17	Coñecemento e aplicación dos recursos, métodos e procedementos empregados na construción e análise dos relatos audiovisuais.
C18	Coñecemento sobre os fundamentos da historia e teoría da comunicación

C19	Coñecemento e aplicación das tecnoloxías audiovisuais (fotografía, cinema, radio, televisión e multimedia) en función das súas capacidades expresivas.
C20	Coñecemento da imaxe espacial e das representacións icónicas no espazo, tanto na imaxe fixa como en movemento.
C21	Capacidade para levar a cabo a gravación, composición, edición e postproducción de produtos audiovisuais.
C22	Capacidade para xestionar con eficacia a comunicación nas redes sociais
C23	Capacidade para escribir con fluidez guións para os diferentes formatos audiovisuais
C24	Coñecemento e aplicación das técnicas e procesos de produción e realización audiovisual nos formatos e soportes contemporáneos
C25	Coñecemento e aplicación das técnicas para o deseño e desenvolvemento de proxectos multimedia interactivos
C26	Capacidade para levar a cabo a análise e implementación de estratexias de mercadotecnia para o desenvolvemento, distribución e consumo de produtos audiovisuais e multimedia orientados ao mercado
D1	Comprender a importancia dos cambios tecnolóxicos, económicos e sociais no desenvolvemento de proxectos audiovisuais
D3	Ser capaz de asumir riscos expresivos e temáticos, aplicando solucións e puntos de vista persoais no desenvolvemento dos proxectos.
D4	Ser capaz de organizar as tarefas, realizándoas de maneira ordenada e adoptando con lóxica as decisións prioritarias nos diferentes procesos de produción audiovisual.

Resultados de aprendizaxe

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe			
1. Habilidade para expor os resultados dos traballos académicos de maneira oral ou por medios audiovisuais ou informáticos segundo os canons das disciplinas da comunicación.	A4	B4	C1	
2. Capacidade para definir proxectos persoais no campo da comunicación audiovisual.	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

Contidos

Tema	
1. Definición do tema e elección do titor/a	Definición dun proxecto e un plan de traballo relacionado cun ou varios dos ámbitos de coñecemento asociados ao título. Elección dun titor/a.
2. Realización	Desenvolvemento do traballo proxectado baixo a titorización do profesor/a.
3. Presentación	Presentación e defensa do traballo proxectado ante un tribunal.

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Aprendizaxe baseado en proxectos	6	286	292
Presentación	1	5	6
Actividades introdutorias	2	0	2

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Aprendizaxe baseado en proxectos	O estudante realizará un traballo de investigación, de índole teórica, práctica ou teórico-práctica, sobre algún dos aspectos ou disciplinas contempladas no plan de estudos
Presentación	Ó finalizar o proxecto, e nas datas aprobadas, levará a cabo a exposición do mesmo ante un Tribunal específico, sempre segundo as directrices definidas no Regulamento de Traballos de Fin de Grao aprobado na Xunta de Facultade.
Actividades introdutorias	Terán como obxectivo informar ó estudiantado das características, obxectivos e metodoloxía do proxecto.

Atención personalizada

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

Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe			
Aprendizaxe baseado en proxectos	A avaliación do Traballo de Fin de Grao será responsabilidade dun tribunal avaliador. O tribunal avaliará o resultado, así como a aprendizaxe e adquisición de competencias e coñecementos.	90	A2 A3 A5	B3 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
Presentación	Na avaliación da exposición do traballo teranse especialmente en conta o cumprimento das pautas para a presentación de traballos académicos.	10	A4	B4	C1	

Outros comentarios sobre a Avaliación

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

Para ser avaliados, os traballos deberán respectar o número máximo de caracteres (segundo se consideren traballos teóricos, prácticos ou mixtos) aprobados na Comisión Académica do Título.

A avaliación realizarase mediante rúbricas adaptadas ao tipo de traballo (teórico, práctico ou mixto) e aprobadas na Comisión Académica do Título.

A presentación valorarase de forma independente (ata un 10% da nota final).

Para facilitar o labor do tribunal, o titor cubrirá o apartado "informe" da Secretaría Virtual, resaltando os aspectos máis notables do traballo así como as súas posibles deficiencias. O titor/a, achegará, do mesmo xeito e no mesmo apartado, unha nota que poderá ser tida en conta na avaliación final.

Poderanse solicitar informes a terceiros (a un máximo de dous profesores da titulación) cando haxa discrepancia entre os membros ou cando o tema do traballo sexa de especial dificultade. Solicitaranse a petición do tribunal antes da constitución do mesmo e poderán ser tidos en conta na cualificación final.

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

Bibliografía Complementaria

Recomendacións

Plan de Continxencias

Descrición

=== ADAPTACIÓN DAS METODOLOXÍAS ===

* Metodoloxías docentes que se manteñen

Mantéñense todas, xa que se poden levar a cabo a través do campus remoto

* Metodoloxías docentes que se modifican

No se contemplan modificacións en este apartado

* Mecanismo non presencial de atención ao alumnado (titorías)

Os alumnos poden concertar e asistir a titorías a través do Campus Remoto

* Modificacións (se proceder) dos contidos a impartir

Non se contemplan modificacións neste apartado

* Bibliografía adicional para facilitar a auto-aprendizaxe

* Outras modificacións

Non se contemplan modificacións neste apartado

=== ADAPTACIÓN DA AVALIACIÓN ===

* Probas xa realizadas

Proba XX: [Peso anterior 00%] [Peso Proposto 00%]

...

* Probas pendentes que se manteñen

Proba XX: [Peso anterior 00%] [Peso Proposto 00%]

...

* Probas que se modifican

[Proba anterior] => [Proba nova]

* Novas probas

* Información adicional

Non se contemplan modificacións nas probas, mantéñense as mesmas. Salvo que haxa que virtualizar a defensa do TFG (que seguirá sendo o mesmo proceso ante un tribunal)
