

Facultad de CC. Sociales y de la Comunicación

Mais info na Web da Facultade

(*)

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

(*)

(*)

Grado en Comunicación Audiovisual

Asignaturas

Curso 4

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

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Dirección artística e escénica				
Asignatura	Dirección artística e escénica			
Código	P04G070V01701			
Titulacion	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	4	1c
Lengua Impartición				
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Fernández Pérez, Rosa Maríana			
Profesorado	Fernández Fernández, Miguel Angel Fernández Pérez, Rosa Maríana			
Correo-e	marianacarballal@hotmail.com			
Web				
Descripción general				

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 en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje		
1. Identificar, describir e interpretar os fundamentos da información xornalística, así como do uso da linguaxe, do estilo e dos xéneros xornalísticos.			
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. Respectar 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.	1- Contextualización e marco histórico da Dirección Escénica 2- A realidade actoral. 3- Descubrimento e aproximación. 4- Metodoloxías e ferramentas da Dirección Escénica. 5- Interpretación actoral no Teatro, no Cine e na Tv. 6- Análise activa. 7- Propostas de Dirección. Dirección de secuencias.
CAPITULO 1 - DIRECCION ESCENICA	
CAPITULO 2: DIRECCION ARTISTICA	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 realidades dos decorados á marxe do Estudio, realizados en exteriores, a súa complexidade e a súa singularidade.

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Saídas de estudo	0	10	10
Presentación	2	0	2
Lección maxistral	28	24	52
Estudo de casos	30	30	60
Resolución de problemas e/ou exercicios	0	10	10
Traballo	0	16	16

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

Metodoloxía docente

	Descripción
Saídas de estudo	Actividades de aplicación dos coñecementos a situacións concretas e de adquisición de habilidades básicas e procedimentais relacionadas coa materia obxecto de estudo. Desenvólvense en espazos non académicos exteriores. Entre elas pódense citar prácticas de campo, visitas a eventos, centros de investigación, empresas, institucións... de interese académico-profesional para o alumno.
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.
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
Estudo de casos	Análise dun feito, problema ou suceso real coa finalidade de coñecelo, interpretalo, resolvelo, xerar hipóteses, contrastar datos, reflexionar, completar coñecementos, diagnosticalo e adestrarse en procedementos alternativos de solución.

Atención personalizada

Pruebas	Descripción
Resolución de problemas e/ou exercicios	En horario de tutorías

Avaliación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje

Resolución de problemas e/ou exercicios	DIRECCION ARTISTICA - 40% Asistencia: 10% Análisis de películas: 10% Traballo individual ou en equipo: 10% Proba escrita: 10%	40	B3 B4 B6	C13	D2 D3 D4
Traballo	DIRECCION ESCENICA: Teoria - 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 - 45 % Presentación dunha análise dun guión audiovisual. Presentación dun exercicio de Dirección dunha secuencia e a súa correspondente análise activa.	60	B3 B4 B6	C13	D2 D3 D4

Otros comentarios sobre la Evaluación

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, contribuindo a cualificación final coas seguintes porcentaxes: Dirección Escénica 60% e Dirección Artística 40%.

Ademais, en Dirección Escénica, a teoría e a práctica tamén deben ser superadas de xeito independente. Na segunda convocatoria o alumno acordará cos profesores o tipo de exame, a partires de cada situación individual. Caso de aprobar unha das partes conservarase 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**, OCÉANO., 2001

MURCIA FÉLIX, **LA ESCENOGRAFÍA EN EL CINE. EL ARTE DE LA APARIENCIA**, Fundación Autor, 2002

VILA SANTIAGO, **LA ESCENOGRAFÍA. CINE Y ARQUITECTURA**, Cátedra,signo e imagen, 1997

FERNÁNDEZ MAÑAS IGNACIO, **GIL PARRONDO, LA REALIDAD PROYECTADA**, Diputación de Almería, 2009

NAVARRO ÁLEX, JUAN BAYO & OLCINA ROBERTO, **VESTIRLOS SUEÑOS.FIGURINISTAS DEL CINE ESPAÑOL**, SEMINCI, 2007

Matellano Víctor, **DECORADOS, GIL PARRONDO.**, T&B Editores., 2008

Bibliografía Complementaria

Aristóteles, **Poética de Aristóteles**, 1º, Gredos, 1992

Artaud A, **El teatro y su doble**, Edhasa, 1990

Brecht Berthold, **Escritos sobre teatro**, 1º, Alba Editorial, 2004

Bordwell David, **El significado del Filme**, 1º, Paidós, 1995

Brook Peter, **El Espacio vacío**, Ediciones Península, 1968

Casetti F.& Di Chio Federico, **Como analizar un film**, Paidós, 1991

Chejov Michael, **Lecciones para el actor profesional**, 2º, Alba Editorial, 2010

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 delMétodo)**, Emecéos riojanos., 1989

GOROSTIZA JORGE, **DIRECTORES ARTÍSTICOS DEL CINE ESPAÑOL.**, CÁTEDRA/FILMOTECAESPAÑOLA., 1997
GOROSTIZA JORGE & SANDERSON JOHN D., **CONSTRUCTORES DE ILUSIONES. LA DIRECCIÓN ARTÍSTICA CINEMATOGRÁFICA EN ESPAÑA**, Ediciones de la Filmoteca, 2010
RAMÍREZ JUAN ANTONIO, **LA ARQUITECTURA EN ELCINE. HOLLYWOOD, LA EDAD DE ORO**, HERMANN BLUME, 1986
Belluscio Marta, **Vestir a las estrellas**, Ediciones B., 1999
Rizzo Michael, **MANUAL DE DIRECCION ARTISTICA CINEMATOGRÁFICA**, 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 CIEN FILMS EN HOLLYWOOD YNUNCA 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 visón espacial del cine. El arquitecto detrás de la cámara**, Abada Editores, 2007
Alfonsín Mercedes, **Punto ciego**, Libraría, 2016

Recomendacións

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Guión, produción e realización para programas de entretemento/P04G070V01906

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Guión, produción e realización de programas de ficción/P04G070V01602

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

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

Resultados de aprendizaje			
Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje		
1 - Conocimiento del manejo de los elementos más sencillos de las técnicas y las tecnologías audiovisuales (cámara, focos de iluminación, micrófonos, edición) en función de sus capacidades expresivas.			
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. Posprodución de audio por dinámica y frecuencia. Filmación para efectos.
Objetivos de postprodución digital	Producción con CGI: VFX, 3DCGI, interactivos. Flujo de producción (genérico).
Preproducción:	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.
Pipelines específicos:	Vfx, Cgi, Interactivo.

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Estudio de casos	2	10	12
Lección magistral	22	30	52
Talleres	8	0	8
Informe de prácticas	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

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

Metodologías

	Descripción
Estudio de casos	Análisis de 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

Pruebas	Descripción
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 tutorias y correo electrónico.
Informe de prácticas	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

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Informe de prácticas	Trabajo/memoria personal con descripción de las tareas realizadas en el trabajo de grupo, problemas encontrados y soluciones porpuestas.(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	Exerciciós de manejo de software de postprodución. 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

Otros comentarios sobre la Evaluación

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

2ª convocatoria: Prueba test 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 Faitic). Imprescindible superar dos de las tres partes para aprobar la materia, siendo la memoria personal una de las partes a superar en todo caso.

Fuentes de información

Bibliografía Básica

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**, Paidos 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 componer**, 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 Andoain, 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 filmaking 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

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Dirección artística y escénica/P04G070V01701
Guión, producción y realización para programas de entretenimiento/P04G070V01906
Videojuegos: Diseño y desarrollo/P04G070V01908

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Comunicación: Tecnología de los medios audiovisuales/P04G070V01203
Teoría y técnica cinematográfica/P04G070V01205
Teoría y técnica de la fotografía/P04G070V01106
Animación en entornos digitales y multimedia/P04G070V01402
Expresión sonora y estilos musicales/P04G070V01404
Técnicas de edición digital/P04G070V01304

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

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

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

Contenidos
Tema

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

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Trabajo tutelado	5	10	15
Presentación	4	8	12
Debate	6	12	18
Estudio de casos	5	10	15
Lección magistral	23	46	69
Seminario	5	10	15
Examen de preguntas de desarrollo	2	4	6

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

Metodologías

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

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Seminario	Se centrarán en el análisis de aspectos paradigmáticos de la materia en grupos reducidos. La tutorización de los estudiantes será un elemento importante en la articulación de un aprendizaje bien orientado académicamente. Además de las tutorías programadas, el profesor orientará en grupo y de modo personal todas las actividades que se realicen para estimular la motivación de los estudiantes.
Trabajo tutelado	Serán de carácter individual y colectivo, y servirán para poner en práctica los conocimientos adquiridos a lo largo del semestre. La tutorización de los estudiantes será un elemento importante en la articulación de un aprendizaje bien orientado académicamente. Ademas de las tutorías programadas, el profesor orientará en grupo y de modo personal todas las actividades que se realicen para estimular la motivación de los estudiantes.
Presentación	Los alumnos deben aprender a comunicar con fluidez argumentos académicos en público exponiendo varios de los trabajos que realicen. La tutorización de los estudiantes será un elemento importante en la articulación de un aprendizaje bien orientado académicamente. Además de las tutorías programadas, el profesor orientará en grupo y de modo personal todas las actividades que se realicen para estimular la motivación de los estudiantes.

Evaluación					
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Presentación	Las prácticas consistirán en la realización de DOS trabajos/exposiciones en grupo dentro de los plazos establecidos: 1) Exposición sobre un film de propaganda de la cartelera de los últimos 25 años (2 puntos máx). 2) Elaboración de un trabajo sobre una campaña de propaganda desarrollada a través de varios soportes audiovisuales por algún emisor (4 puntos máx.) Todos los trabajos prácticos se realizarán de acuerdo con las instrucciones del profesor.	60	B1 B3 B4 B5 B6	C16	D5 D6
Examen de preguntas de desarrollo	La evaluación teórica consistirá en un examen final de dos preguntas a desarrollar sobre contenidos relacionados con el programa de la materia. Dentro de la preparación teórica, también se incluirán las peliculas analizadas en clase, tanto por el docente de la asignatura como por los propios alumnos.	40	B1 B3 B4 B5 B6	C17	D5 D6

Otros comentarios sobre la Evaluación

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

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

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Caparrós Lera, José Maria, **El cine republicano español (1931-1939)**, Filmoteca Española-Cátedra, 1997

Caparrós Lera, José Maria, **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

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

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Comunicación: Teorías de la imagen/P04G070V01105
Teoría y técnica cinematográfica/P04G070V01205
Teoría e historia de los géneros audiovisuales/P04G070V01305

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Crítica audiovisual				
Asignatura	Crítica audiovisual			
Código	P04G070V01905			
Titulacion	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	4	1c
Lengua Impartición	Galego			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Fernández Fernández, Miguel Angel			
Profesorado	Fernández Fernández, Miguel Angel			
Correo-e	mianfer@uvigo.es			
Web				
Descripción general	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 en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje		
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. Respectar, á hora de realizar a crítica, os distintos xéneros narrativos e o seu uso en producións audiovisuais doutras culturas e con outros valores sociais	B5		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	- Orixes 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 en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
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

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

Metodoloxía docente

	Descripción
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

Metodologías	Descripción
Traballo tutelado	En titorias

Avaliación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Traballo tutelado	Visionado e crítica de películas 30% Ensaios sobre un autor: 20 %	50	B1 B3 B6	C16 C17	
Traballo tutelado	Asistencia as clases, tanto teóricas como prácticas	10	B4 B5		D5 D6
Exame de preguntas de desenvolvemento	Examen de teoria	40	B1 B3 B6	C16 C17	

Otros comentarios sobre la Evaluación

De cara a edición de xulio, gardaránse as calificacións, tanto do exámen 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 cinéfagos: Una aproximación a las culturas y a los gustos cinematográficos.**, 1ª, UOC, 2011

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

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

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

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

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

Bibliografía Complementaria

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Recomendacións

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Propaganda en medios audiovisuais/P04G070V01703

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Teoría e técnica cinematográfica/P04G070V01205

Teoría e historia dos xéneros audiovisuais/P04G070V01305

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Guión, produción e realización para programas de entretemento				
Asignatura	Guión, produción e realización para programas de entretemento			
Código	P04G070V01906			
Titulacion	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	4	1c
Lengua Impartición	Galego			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Martínez Martínez, María Isabel			
Profesorado	Martínez Martínez, María Isabel			
Correo-e	isabelmartinez@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Guión,producción e realización para programas de entretemento. Abarcará unha visión global da construción dos textos de guións para os diferentes xéneros audiovisuais (Reality,Talk Show, Game, Magazine, Humor) 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 contrución 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 en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje		
1. Deseñar, planificar e xestionar economicamente os recursos humanos e técnicos nas diversas fases da produción de programas de entretemento para TV.	B6	C13 C24	D2 D4
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. Introdución e situación xeral do entretenemento en TV 1b. O mercado televisivo transmedia en España

2. Adquisición e creación de programas de entretemento	2a. Introdución 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 entretenemento. Equipo de redacción e guionistas 4.c Estructura departamental
5. Sistemas de produción para programas de entretemento	5a. Deseño 5b. Fases 5c. Recusros
6. O entretemento audiovisual no escenario multiplataforma	6a. Grupos e estructuras multiplataforma 6.b Multiplataforma para el mercado de entretenemento 7.c Idiosincrasia dos contidos multiplatafora: tipoloxía, adaptaciós, 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 entretenemento 7b. Parrilla para PGM entretenemento 7c. A fragmentación do consumo e audiencias 7d. Estructuras e estratexias de programación según plataforma
8. Guión, produción e realización dun docu-reality (laboratorio práctico)	8.a Práctica 1 - Deseño do Programa. Contidos. Pre-escaleta. - Guión. Orzamento. Organización recursos. - Planificación - Localizacións 8.b Práctica 2 - Produción da escaleta - Gravación en exteriores Seguimento, recursos 8.c Práctica 3 - Gravación en exteriores - Edición - Montaxe 8.d Practica 4 - Edición Montaxe - Postprodución (audio e vídeo) 8.e Práctica 5 - Entrega Master Docu-Reality

9. Guión, produción e ralización dun concurso/magazine de TV (laboratorio práctico)	9.a Práctica 6 - Deseño do Programa. Contidos. Pre-escaleta - Guión. Orzamento - Organización de recursos, planificación - Decorados -Ensaios estudio 9.b Práctica 7 - Produción da escaleta - Gravación en exteriores - Reportaxes. Vídeos. Totais - Recursos Continuidade - Publicidade -Ensaios estudio 9.c Práctica 8 e 9 -Edición de Reportaxes e Cortiniñas -Ensaios estudio 9.d Práctica 10 - Ensaios estudio 9.e Práctica 11 - Ensaios estudio - Gravación

Planificación			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
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

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

Metodoloxía docente	
	Descripción
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, pláns de traballo, deseños de produción, etc.
Lección maxistral	Exposición semanal co apoio de PowerPoint do temario teórico da materia.

Atención personalizada	
Metodologías	**Descripción**
Prácticas de laboratorio	No sistema de traballo analizarase a progresión do alumno na realización da documentación implicada no proceso de gravación no laboratorio, e a súa actuación no propio laboratorio no momento de gravación das pezas audiovisuais, atendendo á planificación. Valorarase a súa habilidade para enfocar e solucionar imprevistos e problemas técnicos no laboratorio.
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
Pruebas	**Descripción**

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 derradeito, nun ámbito conceptual e práctico.

Avaliación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Prácticas de laboratorio	Se realizan no estudo 1 multicámara, con control de realización, son e iluminación.	30	B3	C13 C21 C24	D2 D3 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 video.	10	B3	C21 C24	D2 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	

Otros comentarios sobre la Evaluación

O alumno/a terá que acadar unha nota numérica mínima de 5 puntos sobre 10 en cada un dos cinco apartados avaliables, 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

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

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

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

Recomendacións

Asignaturas que continúan el temario

Produción e realización en novos formatos/P04G070V01909

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Guión e deseño multimedia/P04G070V01901

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Guión, produción e realización de programas de ficción/P04G070V01602
Guión, produción e realización para televisión/P04G070V01502

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Proyectos interactivos en nuevos medios: telefonía móvil y TDT				
Asignatura	Proyectos interactivos en nuevos medios: telefonía móvil y TDT			
Código	P04G070V01907			
Titulacion	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	4	2c
Lengua Impartición	Gallego			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Martínez Rolán, Luís Xabier			
Profesorado	Martínez Rolán, Luís Xabier			
Correo-e	xabier.rolan@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Una introducción a la realización de proyectos multimedia en entornos móviles: tabletas y teléfonos			

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

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

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

Planificación			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	21	0	21
Trabajo tutelado	4	66	70
Trabajo tutelado	22.5	22.5	45
Resolución de problemas y/o ejercicios	2	10	12
Observacion sistemática	0.5	1.5	2

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

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

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

Evaluación					
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Trabajo tutelado	Desarrollo conceptual y producto mínimo viable de una aplicación o servicio para dispositivos móviles, contemplando el aspecto gráfico, diseño de contenidos, funcionalidades, árbol de navegación, diagrama de flujo, público objetivo y modelo de negocio plenamente desenvuelto. Deberá presentarse en clase en forma de pitching.	60	B3	C23 C25	D2 D3 D4
Trabajo tutelado	Durante las clases se preparan pequeños ejercicios que serán evaluados y formarán parte de la nota final.	10	B3 B4	C23 C25	D3
Resolución de problemas y/o ejercicios	Prueba, de respuestas cortas o tipo test, sobre los contenidos teóricos explicados en clase	25		C25	
Observacion sistemática	Asistencia y participación en el aula	5		C25	D2

Otros comentarios sobre la Evaluación

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

La asistencia es obligatoria. En el caso de que el alumno/a no pueda asistir a las clases con regularidad (esto es, un mínimo del 80% de las clases presenciais) perderá el derecho a evaluarse en la primera convocatoria.

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

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Cuello, J., & Vittone, J., **Diseñando apps para móviles.**,
Jeffrey Hughes;; 2011, **Marketing de aplicaciones Android**, Anaya Multimedia,
Matthew MacDonald, **Creación Y Diseño Web - Edición 2016**, Anaya, 2016

Bibliografía Complementaria

Lequerica, Joan Ribas, **Desarrollo de aplicaciones para Android**, Anaya Multimedia, 2011
Zechner, Mario, **Desarrollo de juegos para Android**, Anaya Multimedia, 2011
Stevens, Chris, **Diseñar para el IPAD**, Anaya Multimedia, 2011
Nielsen, Jakob y Budiu, 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 ¡OS y Android**, Anaya, 2011
Clark, Josh, **Diseño y usabilidad de aplicaciones iPhone**, 2011
Damián de Luca, **AÑADIR APPS HTML5 OARA MOVILES**, Marcombo SA,
DISEÑO QUE SEDUCE: COMO DESARROLLAR WEBS Y APLICACIONES ATRACTIVA S AL USUARIO, Anaya Multimedia, 2011
O'REILLY, T, **What is web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software**, Stanfod University (2008) Developing Apps for ios,, 2008
Prat, M., **SEO-Posicionamiento de su sitio web-en Google y otros buscadores**, 2ª Edición, Ediciones ENI, 2012
Aubry, C., **HTML5 y CSS3-Revolucione el diseño de sus sitios web**, Ediciones ENI, 2012

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

Redes audiovisuales en internet/P04G070V01910

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Videojuegos: Diseño y desarrollo/P04G070V01908

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Animación en entornos digitales y multimedia/P04G070V01402
Gestión de proyectos audiovisuales e interactivos/P04G070V01405
Guión y diseño multimedia/P04G070V01901
Proyectos interactivos en nuevos medios: web/P04G070V01903

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

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

Resultados de aprendizaje		
Resultados previstos en la materia		Resultados de Formación y Aprendizaje
1.- Identificar las técnicas y procesos de producción y difusión de productos entretenimiento interactivo, en sus diversas fases, desde el punto de vista de la organización y gestión de los recursos técnicos, humanos y presupuestarios necesarios		C25
2.- Reconocer los recursos, elementos, métodos y procedimientos usados en la construcción productos interactivos de entretenimiento.	B3	
3.- Diseñar proyectos personales de creación innovadora en el ámbito del entretenimiento interactivo cercanos a las propuestas indies que se están desarrollando en la actualidad		C23 C25
4.- Organizar el trabajo en equipo e interpretar los roles que se les encarguen en cada momento, así como asumir el liderazgo del grupo si fuese necesario y respetar las diferencias entre todos los integrantes del equipo.		D2 D3
5.- Organizar y planificar las tareas para determinar las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de una producción interactiva de entretenimiento.		D4
6.- Defender en público un proyecto innovador conforme a los cánones de las disciplinas de la comunicación	B4	

Contenidos	
Tema	
VideoJuegos. Historia y Géneros	Estado del Arte

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

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Trabajo tutelado	18	54	72
Trabajo tutelado	14	28	42
Lección magistral	18	18	36

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

Metodologías

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

Atención personalizada

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

Evaluación

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

Otros comentarios sobre la Evaluación

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

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

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

repetir la prueba escrita,

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

Fuentes de información

Bibliografía Básica

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

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

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

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

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

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

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

Bibliografía Complementaria

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

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

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

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

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

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

Jul, 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

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

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

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

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

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Animación en entornos digitales y multimedia/P04G070V01402
Gestión de proyectos audiovisuales e interactivos/P04G070V01405
Guión y diseño multimedia/P04G070V01901

Otros comentarios

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

En el curso 2017/18 los grupos multidisciplinares estarán formados por alumnos de las tres materias siguientes: (1)Videoxogos: 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. La actividad está coordinada por profesores del Grupo de Innovación Docente: ComTecArt (Comunicación, Tecnoloxía e Arte en Contornas Virtuais).

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Produción e realización en novos formatos				
Asignatura	Produción e realización en novos formatos			
Código	P04G070V01909			
Titulacion	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	4	1c
Lengua Impartición	Castelán			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	García Crespo, Oswaldo			
Profesorado	García Crespo, Oswaldo			
Correo-e	oswaldogarcia@uvigo.es			
Web				
Descripción general	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 en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje		
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
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.			
2 - Deseñar 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.	- O nacemento dos novos medios. Cine expandido. - Perspectiva tecnolóxica e procedimental da narrativa audiovisual contemporánea. - Creación audiovisual e montaxe espacial. - Instalacións interactivas con base audiovisual. - Da realidade virtual á realidade aumentada. O audiovisual en tempo real fose da pantalla.
Bloque 2. Análise da creación audiovisual en tempo real	- Xestión do tempo e o espazo en artes visuais desde a perspectiva da narrativa cinematográfica - Crítica da narrativa en tempo real: Fragmentación e loop. - Dramaturxia e vídeo. Vídeo e escenografía - Video mapping
Bloque 3. Intervención Audiovisual no espazo público	*Semántica das superficies de proxección Tecnoloxía orgánica, proxectos para a emoción.
Bloque 4. Tendencias tencolóxicas na creación audiovisual en tempo real	- Machine Learning: Uso do Wekinator - Computer vision: Depthkit filmaking
Bloque 5. Programación creativa para a creación audiovisual en tempo real	- Antecedentes e artistas destacados - Processing y Max MSP

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Traballo tutelado	4	4	8
Estudo de casos	13	13	26
Presentación	1	2	3
Lección maxistral	30	60	90
Exame de preguntas de desenvolvemento	1	21	22
Observación sistemática	1	0	1

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

Metodoloxía docente

	Descripción
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; FRagmentación e Proxecto final
Lección maxistral	Exposición dos fundamentos teóricos asociados aos Novos Medios no contexto da Narrativa Audiovisual

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Traballo tutelado	Aplicación de técnicas de aprendizaxe baseada en proxectos
Presentación	Presentación dos proxectos prácticos a desenvolver durante e semestre

Avaliación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje

Traballo tutelado	PROXECTO 1: Fragmentación e montaxe espacial dun discurso cinematográfico lineal 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 producción do proxecto 2 incluíndo entrevistas.	60	B3 B6	C14 C19 C24	D2 D3 D4
Presentación	Presentación/s dos traballos prácticos da materia.	10	B4		D4
Exame de preguntas de desenvolvemento	Desenvolvemento dunha análise dunha obra de novos medios	20	B4 B6	C19	D3
Observación sistemática	Implicación no traballo en equipo para o desenvolvemento de proxectos	10			D2 D3

Otros comentarios sobre la Evaluación

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 comuicación**, 2001

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

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

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

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Traballo de Fin de Grao/P04G070V01991

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Comunicación: Tecnoloxía dos medios audiovisuais/P04G070V01203
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
Posprodución audiovisual/P04G070V01702

Otros 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.

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Redes audiovisuais en internet				
Asignatura	Redes audiovisuais en internet			
Código	P04G070V01910			
Titulacion	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	4	2c
Lengua Impartición	Castelán Galego			
Departamento	Psicoloxía evolutiva e comunicación			
Coordinador/a	Martí Pellón, Daniel			
Profesorado	Martí Pellón, Daniel			
Correo-e	comunisfera@gmail.com			
Web	http://comunisfera.blogspot.com.es/p/curso-de-imagen.html			
Descripción general	Introdución á xestión da imaxe de proxectos audiovisuais e da reputación profesional nas redes sociais			

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 en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje		
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
1 - Coñecemento das principais teorías cinematográficas (formalista, realista, semiológica, fenomenológica, etc.).			
2 - Deseñar 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	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 en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
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

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

Metodoloxía docente

	Descripción
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

Metodologías	Descripción
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

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Estudo de casos	reputación 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

Otros comentarios sobre la Evaluación

- 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

Rheingold, Howard, **Net Smart: How to Thrive Online**, MIT Press, 2012

Clazie,Ian, **Cómo crear un portfolio digital**, Gustavo Gili, 2011

Godin, Seth, **Tribus : necesitamos que TÚ nos lideres**, Deusto 2000, 2009

Recomendacións

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Traballo de Fin de Grao/P04G070V01991

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Comunicación: Comunicación escrita/P04G070V01101
Teoría e técnica da fotografía/P04G070V01106
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

Otros comentarios

se completa en otros 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

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Prácticas externas				
Asignatura	Prácticas externas			
Código	P04G070V01982			
Titulacion	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	12	OB	4	2c
Lengua 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 general	La materia está orientada a la realización de prácticas en un entorno laboral y profesional ligado a alguna de las disciplinas del plan de estudios del Grado. Las prácticas deberán llevarse a cabo segun la Normativa especifica aprobada en Junta de Facultad			

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

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

Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje			
1 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.	A2	B3 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

2 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética	A3	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
3 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y solución a un público tanto especializado como no especializado	A4	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

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

6. Trabajar en equipo.

Contenidos

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

Planificación

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

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

Metodologías

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

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Prácticas externas	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 tutorias o por correo electrónico

Evaluación

Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje

Prácticas externas	Para la calificación se tendrán en cuenta los informes de los tutores (externo en la empresa y el responsable de prácticas del centro) 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

Otros comentarios sobre la Evaluación

Las mismas condiciones que en la evaluación de junio

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Bibliografía Complementaria

Recomendaciones

Otros comentarios

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

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

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

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

Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje			
1. Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera oral o por medios audiovisuales o informáticos segundo los cánones de las disciplinas de la comunicación.	A4	B4	C1	
1 - Identificar las etapas relativas a la evolución histórica de la fotografía				
2. Capacidad para definir proyectos personales en el campo de la 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

Contenidos

Tema	
1. Definición del tema y elección del tutor/a	Definición de un proyecto y un plan de trabajo relacionado con uno o varios de los ámbitos de conocimiento asociados al título. Elección de un tutor/a.
2. Realización	Desarrollo del trabajo proyectado bajo la tutorización del profesor/a.
3. Presentación	Presentación y defensa del trabajo proyectado ante un tribunal.

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Aprendizaje basado en proyectos	6	286	292
Presentación	1	5	6
Actividades introductorias	2	0	2

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

Metodologías

	Descripción
Aprendizaje basado en proyectos	El estudiante realizará un trabajo de investigación, de índole teórica, práctica o teórico-práctica, sobre alguno de los aspectos o disciplinas contempladas en el plan de estudios
Presentación	Al finalizar el proyecto, y en las fechas aprobadas, se llevará a cabo la exposición del mismo ante un Tribunal especíifico, siempre según las directrices definidas en el Reglamento de Trabajos de Fin de Grado aprobado en la Junta de Facultad.
Actividades introductorias	Tendrán como objetivo informar al estudiantado de las características, objetivos y metodología del proyecto.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Aprendizaje basado en proyectos	Cada alumno tendrá asignado un tutor/a que le orientará en la realización de su trabajo.

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Aprendizaje basado en proyectos	La evaluación del Trabajo de Fin de Grado será responsabilidad de un tribunal evaluador. El tribunal evaluará el resultado, así como el aprendizaje y adquisición de competencias y conocimientos.	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	En la evaluación de la exposición del trabajo se tendrán especialmente en cuenta el cumplimiento de las pautas para la presentación de trabajos académicos.	10	A4	B4	C1	

Otros comentarios sobre la Evaluación

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

Los trabajos deberán respetar el número máximo de caracteres (según se consideren trabajos teóricos, prácticos o mixtos) aprobados en la Comisión Académica del Título.

La evaluación se realizará mediante rúbricas adaptadas al tipo de trabajo (teórico, práctico o mixto) y aprobadas en la Comisión Académica del Título.

La presentación se valorará de forma independiente (hasta un 10% de la nota final).

Para facilitar la labor del tribunal, el tutor cubrirá el apartado "informe" de la Secretaría Virtual, resaltando los aspectos más notables del trabajo así como sus posibles deficiencias. El tutor/a, aportará, del mismo modo y en el mismo apartado, una nota que podrá ser tenida en cuenta en la evaluación final.

Se podrán solicitar informes a terceros (a un máximo de dos profesores de la titulación) cuando haya discrepancia entre los miembros o cuando el tema del trabajo sea de especial dificultad. Se solicitarán a petición del tribunal antes de la

constitución del mismo y podrán ser tenidos en cuenta en la calificación final.

Fuentes de información
Bibliografía Básica
Bibliografía Complementaria

Recomendaciones