



Facultade de CC. Sociais e da Comunicación

Mais info na Web da Facultade

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

(*)

(*)

Grao en Comunicación Audiovisual

Materias

Curso 4

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

DATOS IDENTIFICATIVOS

Dirección artística e escénica

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

Competencias

Código

B3	Capacidade para aplicar técnicas e procedimentos 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 producción audiovisual.
D2	Ser capaz de traballar en equipo e de comunicar as propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio.
D3	Ser capaz de assumir riscos expresivos e temáticos, aplicando solucións e puntos de vista persoais no desenvolvemento dos proxectos.
D4	Ser capaz de organizar as tarefas, realizándolas de maneira ordenada e adoptando con lóxica as decisións prioritarias nos diferentes procesos de producción audiovisual.

Resultados de aprendizaxe

Resultados previstos na materia

Resultados de Formación e Aprendizaxe

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 producción 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 1- Contextualización e marco histórico da Dirección Escénica mesma.

CAPITULO 1 - DIRECCION ESCENICA

- 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 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 na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
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

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientador, considerando a heteroxeneidade do 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 estudio. 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 estudiantes 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 estudio, bases teóricas e/ou directrices dun traballo, exercicio ou proxecto a desenvolver polo estudiante
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

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

Avaluación

	Descripción	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe

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: <input type="checkbox"/> Preguntas breves de coñecementos xerais sobre a temática impartida. <input type="checkbox"/> Desenvolvemento dun tema específico Práctica - 45 % <input type="checkbox"/> Presentación dunha análise dun guión audiovisual. <input type="checkbox"/> Presentación dun exercicio de Dirección dunha secuencia e a súa correspondente análise activa.	60	B3 B4 B6	C13	D2 D3 D4

Outros comentarios sobre a Avaliación

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

O alumno deberá aprobar ámbalas dúas partes por separado, 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**, Edhsa, 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, Cómics**, 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, **Historia Básica del Arte Escénico**, Cátedra, 1990
 Stanislavski Constantin, **El Trabajo del Actor sobre sí mismo**, Quetzal, 1995
 Strasberg Lee, **Un Sueño de Pasión (La elaboración del Método)**, Emecéos riojanos., 1989

- GOROSTIZA JORGE, **DIRECTORES ARTÍSTICOS DEL CINE ESPAÑOL.**, CÁTEDRA/FILMOTECASPAÑOLA., 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
- ALARCON ENRIQUE, **EL DECORADOR EN EL CINE.**, FESTIVAL DE CINE DE ALCALÁ DE HENARES, 1984
- CORMAN ROGER & JEROME JIM, **COMO HICE CIEN FILMS EN HOLLYWOOD Y NUNCA PERDÍ NI UN CÉNTIMO**, ALERTES, 1992
- ERNÁNDEZ MAÑAS IGNACIO, **GIL PARRONDO, PASIÓN Y RIGOR**, Diputación de Almería, 1997
- GUARDIA MANUEL&ALONSO RAÚL, **TÉCNICAS DECONSTRUCCIÓN, ORNAMENTACIÓN Y PINTURAS DE DECORADOS**, IORTV, 1993
- LUMET SIDNEY, **ASÍ SE HACEN LAS PELÍCULAS**, Rialp, 2002
- Márquez Úbeda, **ALMERÍA, PLATÓ DE CINE.Rodajes cinematográficos (1951-2008)**, Instituto de Estudios Almerienses, 2009
- Ortega Campos Ignacio, **CRÓNICA SOCIAL DEL CINE EN ALMERÍA: 1896-1936.**, Fundación Unicaja, 2005
- Pérez Siquier, **ALMERÍA Y EL CINE**, Diputación de Almería, 2005
- Caims Graham, **La visión espacial del cine. El arquitecto detrás de la cámara**, Abada Editores, 2007
- Alfonsín Mercedes, **Punto ciego**, Librería, 2016

Recomendaciones

Materias que se recomienda cursar simultaneamente

Guion, producción e realización para programas de entretenimiento/P04G070V01906

Materias que se recomienda ter cursado previamente

Guion, producción e realización de programas de ficción/P04G070V01602

DATOS IDENTIFICATIVOS

Posproducción audiovisual

Materia	Posproducción audiovisual			
Código	P04G070V01702			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS 6	Sinale OB	Curso 4	Cuadrimestre 1c
Lingua de impartición	Castelán			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Fernández Santiago, Luís Emilio			
Profesorado	Fernández Santiago, Luís Emilio			
Correo-e	faraon@uvigo.es			
Web				
Descripción xeral	Coñecemento xeral dos procesos de postproducción de Audio e Vídeo orientado tanto á execución dos mesmos, como á utilización no deseño da preproducción de contidos audiovisuais e dirección da producción.			

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		
C10	Capacidade para recrear o ambiente sonoro dunha producción audiovisual		
C19	Coñecemento e aplicación das tecnoloxías audiovisuais (fotografía, cinema, radio, televisión e multimedia) en función das súas capacidades expresivas.		
C21	Capacidade para levar a cabo a gravación, composición, edición e postproducción de produtos audiovisuais.		
D1	Comprender a importancia dos cambios tecnolóxicos, económicos e sociais no desenvolvemento de proxectos audiovisuais		
D2	Ser capaz de traballar en equipo e de comunicar as propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio.		

Resultados de aprendizaxe

Resultados previstos na materia

Resultados de Formación e Aprendizaxe

1 - Coñecemento do manexo dos elementos más sinxelos das técnicas e as tecnoloxías audiovisuais (cámara, focos de iluminación, micrófonos, edición) en función das súas capacidades expresivas.			
1 - Coñecer a filosofía, funcionalidade e capacidade dos programas de efectos e composición dixital	B6	C21	D1
2 - Realizar e producir efectos audiovisuais, recrear espazos sonoros e comprender os sistemas	B3 B6	C10 C21	
3 - Comprender o proceso de producción/realización (fluxos de traballo) tendo en conta a postproducción como ferramenta creativa.	B3 B4	C19 D1 D2	
4 - Integrar fluxos de traballo orientados a postproducción nun equipo de producción		D1 D2	

Contidos

Tema

Prácticas	Composición de imaxe por capas, chromakey, motion graphics e integración dixital. Posproducción de audio por dinámica e frecuencia. Filmación para efectos.
Obxectivos de postproducción dixital	Producción con CGI: VFX, 3DCGI, interactivos. Fluxos de producción (xenérico).
Preproducción:	Fluxo de Preproducción. Storyboard, animática, previz.
Produción:	Pipelines e workflows de producción: Média, control, workflows por departamento.
Postproducción:	Montaxe, sonorización, composición. Conformato, exportación, master e distribución.

Pipelines específicos:

Vfx, Cgi, Interactivo.

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Estudo de casos	2	10	12
Lección maxistral	22	30	52
Obradoiro	8	0	8
Informe de prácticas	3	12	15
Traballo	4	16	20
Práctica de laboratorio	8	32	40
Resolución de problemas e/ou exercicios	2	0	2
Exame de preguntas obxectivas	1	0	1

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

Metodoloxía docente

	Descripción
Estudo de casos	Análise de guion para prever a utilización de postproducción de son e vídeo na organización da producción. CG3 CG4 CG19 CT1 CT2
Lección maxistral	Sesións teóricas sobre conceptos de postproducción dixital, interfaces, metodoloxía e fluxos de traballo, equipamiento, orientación da producción á postproducción e integración dentro do esquema de producción. CG6 CT1
Obradoiro	Clases prácticas sobre obtención de imaxes e sons orientadas á posproducción. Así como o manexo de ferramentas de software para obter o produto definitivo. Proposta de exercicios e problemas a liquidar polo alumno utilizando ferramentas e coñecementos apresos nas clases teóricas. CG3 CG4 CE10 CE19 CE21 CT2

Atención personalizada

Probas	Descripción
Práctica de laboratorio	Traballo individual con software destinado a postproducción e elaboración de tarefas evaluables por alumno. En clases e talleres os alumnos contan con quendas de preguntas, con resposta xeral si o contido é relevante para o grupo ou personalizada si é propio da súa tarefa. Así como acceso a tutorías e correo electrónico.
Informe de prácticas	Memoria sobre ou traballo realizado a partir do guión persoal. Informe sobre a tarefa realizada orientada a postproducción dentro da producción en grupo. Os alumnos contan con acceso a tutorías e correo electrónico para a resolución de dúbidas non desenvolvemento destas tarefas.

Avaliación

	Descripción	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
Informe de prácticas	Traballo/memoria persoal con descripción das tarefas realizadas no traballo de grupo, problemas atopados e solucións propuestas.(Individual)	20 B3 B4 B6	B3	C10	D1
Traballo	Traballo conxunto, levar a termínio por grupos un guion ata o estado de emisión, produto completo. Inclúe memoria técnica.(Grupal)	30 B3 B4 B6	B3	C19	D1
Práctica de laboratorio	Exercicios de manexo de software de postproducción. Avaliación na eficiencia na análise dos casos propostos, adecuación na elección de ferramentas e uso das mesmas (Individual)	20 B3 B6	B3	C10	C21
Exame de preguntas obxectivas	Evaluación de fundamentos teóricos expostos nas clases da asignatura.(Individual)	30 B6	B6		D1

Outros comentarios sobre a Avaliación

Todos os traballos terán que presentarse para ser evaluados en primeira convocatoria. É imprescindible superar tres das catro probas para aprobar a materia, sendo a memoria persoal una das partes a superar en todo caso.

2ª convocatoria: Proba test e/ou desenrollo (30%), entrega de probas prácticas (30%- resérvase o dereito de repetir durante o exame algunha das prácticas, -traer material e proxectos orixinais-), A reprodución será un traballo individual, segundo

os parámetros dados no curso corrente, Non é necesario realizar o produto final. (40% - Parámetros en Faitic). Imprescindible superar dous das tres partes para aprobar a materia, sendo a memoria persoal una das partes a superar en todo caso.

Bibliografía. Fontes 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

McCLean, 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 Andoain, 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 Andoain, 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 Andoain, 2008

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

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

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 composer**, Focal Press,

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

Case, D, **Nuevas tecnologías aplicadas a la postproducción**, Escuela de Cine y Video de 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 filmmaking handbook**, Charles River Media, 2013

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

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

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

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

Recomendacións

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Dirección artística e escénica/P04G070V01701

Guión, producción e realización para programas de entretenimento/P04G070V01906

Videoxogos: Deseño e desenvolvemento/P04G070V01908

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Comunicación: Tecnoloxía dos medios audiovisuais/P04G070V01203

Teoría e técnica cinematográfica/P04G070V01205

Teoría e técnica da fotografía/P04G070V01106

Animación en contornas dixitais e multimedia/P04G070V01402

Expresión sonora e estilos musicais/P04G070V01404

Técnicas de edición dixital/P04G070V01304

Guión, producción e realización de programas de ficción/P04G070V01602

Guión, producción e realización para televisión/P04G070V01502

DATOS IDENTIFICATIVOS

Propaganda en medios audiovisuais

Materia	Propaganda en medios audiovisuais			
Código	P04G070V01703			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS 6	Sinale OB	Curso 4	Cuadrimestre 1c
Lingua de impartición	Castelán Galego			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Pena Rodríguez, Alberto			
Profesorado	García Pinal, Alfredo Pena Rodríguez, Alberto			
Correo-e	alberto@uvigo.es			
Web	http://csc.uvigo.es/profesorado/alberto-peña-rodríguez/			
Descripción xeral	Coñecer as claves fundamentais do discurso propagandístico ó longo da súa evolución histórica. Estudar as súas técnicas retóricas e os seus efectos a través do uso dos medios e dos soportes da comunicación audiovisual, especialmente no cine.			

Competencias

Código

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

Resultados de aprendizaxe

Resultados previstos na materia

Resultados de Formación e Aprendizaxe

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

Contidos

Tema

1. Introducción	<ul style="list-style-type: none"> - Orixе, evolución e definicións do concepto de propaganda. - Contextualización histórica. - Principais modelos de propaganda.
2. Técnicas clásicas da propaganda	<ul style="list-style-type: none"> - Simplificación, orquestación, desfiguración, contaxio ou unanimidade. - Censura, desinformación, manipulación, subpropaganda e contrapropaganda. - Propaganda negra, blanca e gris. - A campaña electoral como paradigma da propaganda audiovisual.
3. Propaganda audiovisual en Europa. Casos históricos paradigmáticos	<ul style="list-style-type: none"> - Alemaña: Leni Riefensthal. - Italia: Roberto Rossellini - Rusia: Sergei Eisenstein - Francia: Jean Renoir e Jean Luc Godard.
4. Propaganda audiovisual en España. Unha perspectiva histórica.	<ul style="list-style-type: none"> - A II República: propaganda e Guerra Civil Española. - O ícono audiovisual do fascismo español: "Raza". - Propaganda audiovisual no franquismo: o NODO. - Outros contextos da propaganda audiovisual.
5. Propaganda audiovisual nos Estados Unidos de América	<ul style="list-style-type: none"> - Propaganda racial: "El Nacimiento de una Nación" - Propaganda de guerra: "Why we fight" - Propaganda despois do 11-S. "Fahrenheit 9/11" - Propaganda electoral: a campaña de Obama

Planificación

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

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

Metodoloxía docente

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

Atención personalizada

Metodoloxías	Descripción
Seminario	Centraránse na análise de aspectos paradigmáticos da materia en grupos reducidos. A titorización dos estudiantes será un elemento importante na articulación dunha aprendizaxe ben orientada académicamente. Ademáis das titorías programadas, o profesor orientará en grupo e de modo persoal tódalas actividades que se realicen para estimular a motivación dos estudiantes.
Traballo tutelado	Serán de carácter individual e colectivo, e servirán para poñer en práctica os coñecementos adquiridos ao longo do semestre. A titorización dos estudiantes será un elemento importante na articulación dunha aprendizaxe ben orientada académicamente. Ademáis das titorías programadas, o profesor orientará en grupo e de modo persoal tódalas actividades que se realicen para estimular a motivación dos estudiantes.
Presentación	Os alumnos deben aprender a comunicar con fluidez argumentos académicos en público expoñendo varios dos traballos que realicen. A titorización dos estudiantes será un elemento importante na articulación dunha aprendizaxe ben orientada académicamente. Ademáis das titorías programadas, o profesor orientará en grupo e de modo persoal tódalas actividades que se realicen para estimular a motivación dos estudiantes.

Avaliación		Descripción	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
				B1	C16	D5
Presentación		As prácticas consistirán na realización de DOUS traballos, que serán realizados e expostos en grupo dentro dos prazos establecidos: 1) Exposición sobre un filme de propaganda producido nos últimos 25 anos (2 puntos máx). 2) Elaboración dun traballo sobre unha campaña de propaganda desenvolvida a través de varios soportes audiovisuais por algún emisor (4 puntos máx.) Os dous traballos prácticos desenvolveranse de acordo cas instruccións do profesor.	60	B1 B3 B4	C16 D6	D5
Exame de preguntas de A avaliación teórica	desenvolvemento	consistirá nun exame final de dúas preguntas a desenvolver sobre contidos relacionados co programa da materia. Dentro da preparación teórica, tamén se incluirán as películas analizadas en clase, tanto polo docente da asignatura como polos propios alumnos.	40	B1 B3 B4 B5 B6	C17	D5 D6

Outros comentarios sobre a Avaliación

Ao tratarse dunha materia de carácter presencial, valorarase a asistencia ás clases teóricas (1 punto máx.)

Os alumnos que non asistan a clase e non fagan as prácticas obligatorias da materia, só poderán examinarse da parte teórica por medio da realización dun exame final.

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

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

Caparrós Lera, José María, **El cine español bajo el régimen de Franco**, Universitat de Barcelona, 1983

Castro de Paz, José Luis e Castro de Paz, David, **Cinema+Guerra Civil. Novos achados. Aproximacións analíticas e historiográficas**, Universidade da Coruña, 2010

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

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

Pena Rodríguez, Alberto, **Salazar y Franco. La alianza del fascismo ibérico contra la España republicana: diplomacia, prensa y propaganda**, Gijón, 2017

Pizarroso Quintero, Alejandro, **Historia de la propaganda**, 2ª edición, Madrid, 1992

Rúas, Xosé, e Pena, Alberto, **Como gañar ou perder unhas eleccións. Comunicación, estratexia e propaganda nos comicios galegos de 2001**, Santiago de Compostela, 2004

Timoteo Álvarez, Jesús, **Historia y modelos de la comunicación en el siglo XX con proyección al siglo XXI**, Madrid, 2012

Tranche, Rafael, e Sánchez Biosca, Jesús, **NO-DO. El tiempo y la memoria**, Madrid, 2002

Sevillano Calero, Francisco, **Propaganda y medios de comunicación en el franquismo**, Alicante, 1998

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

Huici Módenes, Adrián, **Guerra y propaganda en el siglo XXI: nuevos mensajes y viejas guerras**, Sevilla, 2010

Stanley, Jason, **How propaganda works**, Princeton (New Jersey),

Weber, Thomas, **De Adolf a Hitler: la construcción de un nazi**, Madrid, 2018

Bibliografía Complementaria

Grussells, Magí, **La Guerra Civil Española: cine y propaganda**, Barcelona, 2000

Moore, Michael, **Estúpidos hombres blancos**, Barcelona, 2003

Pena Rodríguez, Alberto (coord.), **Comunicación y guerra en la historia**, Santiago de Compostela, 2004

Pena Rodríguez, Alberto (coord.), **A cultura do poder. A propaganda nos estados autoritarios**, Coimbra, 2016

Vertov, D., **Memorias de un cineasta bolchevique**, Barcelona, 1974

McDonald, D., **El cine soviético. Una historia y una elegía**, Buenos Aires, 1956

Renoir, Jean, **Mi vida, mis films**, Valencia, 1975

Riefensthal, Leni, **Memorias**, Barcelona, 1991

Niño, Antonio y Montero, José Antonio, **Guerra fría y propaganda. Estados Unidos y su cruzada cultural en Europa y América Latina**, Madrid, 2012

Lasalle, José María, **Contra el populismo. Cartografía de un totalitarismo postmoderno**, Barcelona, 2017

Borrell, Josep, **Las cuentas y los cuentos de la independencia**, Madrid, 2015

Illades, Esteban, **Fake news, la nueva realidad**, Barcelona, 2018

Amorós García, Marc, **Fake news: la verdad de las noticias falsas**, Barcelona, 2018

Mcintyre, Lee, **Post-Truht**, Boston, 2018

Kellner, Douglas, **American nightmare : Donald Trump, media spectacle, and authoritarian populism**, Rotterdam, 2016

Da Costa, Marco, **Ideología y propaganda en el cine del Tercer Reich : cuando el cine alemán se afilió al nazismo**, Madrid, 2014

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Comunicación: Teorías da imaxe/P04G070V01105

Teoría e técnica cinematográfica/P04G070V01205

Teoría e historia dos xéneros audiovisuais/P04G070V01305

DATOS IDENTIFICATIVOS

Crítica audiovisual

Materia	Crítica audiovisual			
Código	P04G070V01905			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS 6	Sinale OP	Curso 4	Cuadrimestre 1c
Lingua de 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 xeral	A materia aborda a crítica audiovisual combinando o enfoque teórico e a perspectiva histórica da disciplina co desenvolvemento práctico			

Competencias

Código

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

Resultados de aprendizaxe

Resultados previstos na materia

Resultados de Formación e Aprendizaxe

1. Identificar as principais correntes e escolas de crítica cinematográfica e televisiva	B1 B6	C16 C17
2. Describir a evolución histórica dos medios audiovisuais (cinema, radio, televisión, multimedia), tendo presente as condicións sociopolíticas e culturais da época en que xorden	B3	C16 C17
3. Describir e analizar a obra audiovisual, sobre todo, a nivel da súa estrutura narrativa	B4 B6	
4. Analizar e describir (temática, formal, estética e narrativamente) os relatos audiovisuais segundo os parámetros e métodos de análises.	B3	C16 C17
5. Interpretar e debater críticamente os contidos das obras audiovisuais.	B3	C16
6. 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 <input type="checkbox"/> BREVE PERCORRIDO HISTÓRICO-EVOLUTIVO POLA CRÍTICA AUDIOVISUAL	- Orixes e evolución da crítica cinematográfica desde o nacemento do cinema
2 <input type="checkbox"/> A CRÍTICA AUDIOVISUAL SEGUNDO O DIFUSOR	- Prensa diaria e medios especializados. - Crítica noutrous 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 componentes cinematográficas.
- A representación: espacio e tempo.
- A narración.
- A comunicación.
- Decálogo para unha crítica ponderada

6 □ MODELOS DE CRÍTICAS E CASOS PRÁCTICOS

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

Planificación

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

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

Metodoloxía docente

	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

Metodoloxías	Descripción
Traballo tutelado	En titorias

Avaliación

	Descripción	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe	
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

Outros comentarios sobre a Avaliación

De cara a edición de xullo, 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.**, 1^a, Paidós, 2005

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Bibliografía Complementaria

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Recomendacións

Materias que se recomienda cursar simultaneamente

Propaganda en medios audiovisuais/P04G070V01703

Materias que se recomienda ter cursado previamente

Teoría e técnica cinematográfica/P04G070V01205

Teoría e historia dos xéneros audiovisuais/P04G070V01305

DATOS IDENTIFICATIVOS

Guión, producción e realización para programas de entretemento

Materia	Guión, producción e realización para programas de entretemento			
Código	P04G070V01906			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS 6	Sinale OP	Curso 4	Cuadrimestre 1c
Lingua de 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 xeral	Guión,producción e realización para programas de entretemento. Abarcará unha visión global da construcción dos textos de guións para os diferentes xéneros audiovisuais (Reality,Talk Show, Game, Magazine, Humor) nas áreas de producción 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 producción 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 producción 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, realizándolas de maneira ordenada e adoptando con lóxica as decisións prioritarias nos diferentes procesos de producción audiovisual.

Resultados de aprendizaxe

Resultados previstos na materia

Resultados de Formación e Aprendizaxe

1. Deseñar, planificar e xestionar economicamente os recursos humanos e técnicos nas diversas fases da producción de programas de entretemento para TV.	B6	C13	D2
		C24	D4
2. Definir e identificar as técnicas e as tecnoloxías audiovisuais en función das súas capacidades expresivas.	B3	C21	D3
	B6	C24	
3. Aplicar os diferentes mecanismos e elementos da construcción do guión atendendo os diferentes formatos, tecnoloxías e soportes de producción	B6	C23	D3
		C24	
4. Analizar e valorar o emprego dos diferentes elementos que componen a mensaxe audiovisual nun programa de televisión	B3	C23	D2
	B6	C24	D3
5. Crear e dirixir a posta en escena de producións de entretemento para TV tendo en conta as tendencias da programación actual.	B3	C13	D2
	B6	D4	
6. Identificar o público obxectivo, sinalar posibles vías de financiamento e deseñar unha estratexia de comercialización e distribución dunha producción de entretemento para TV	B4	C24	D3
	B6		

Contidos

Tema

1. O entretemento en televisión	1a. Introducción e situación xeral do entretenimento 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 producción. Asesoría de producción 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. Construcción de guións.
4. Os xéneros televisivos e a escritura televisiva. A relación do guión cos outros departamentos (producción 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 producción para programas de entretemento	5a. Deseño 5b. Fases 5c. Recursos
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 multiplataforma: 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, producción e realización dun docu-reality (laboratorio práctico)	<p>8.a Práctica 1</p> <ul style="list-style-type: none"> - Deseño do Programa. Contidos. Pre-escaleta. - Guión. Orzamento. Organización recursos. - Planificación - Localizacóns <p>8.b Práctica 2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Producción da escaleta - Gravación en exteriores Seguimento, recursos <p>8.c Práctica 3</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gravación en exteriores - Edición - Montaxe <p>8.d Practica 4</p> <ul style="list-style-type: none"> - Edición □ Montaxe - Postproducción (audio e vídeo) <p>8.e Práctica 5</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entrega Master Docu-Reality

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

Planificación

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

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

Metodoloxía docente

	Descripción
Prácticas de laboratorio	Se realizan no estudo 1 multicámara, con control de realización, son e iluminación.
Saídas de estudio	Todas aquellas 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 guiños, escaletas, pláns de traballo, deseños de producción, etc.
Lección maxistral	Exposición semanal co apoio de PowerPoint do temario teórico da materia.

Atención personalizada

Metodoloxías	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 estudio	Neste caso, analizarase a progresión reflectida no resultado dos contidos e baseada na documentación que planifica as saídas.
Traballo tutelado	Guíarase ó alumnado na elaboración dos traballos en grupo, facendo un seguimento das achegas de documentación e proxectos.
Lección maxistral	Neste caso, salvo necesidade excepcional o seguimento realizarase a través das probas teóricas e os seus resultados

Probas	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	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
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 estudio	Todas aquellas 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 guiños, escaletas, plans de traballo, deseños de producción, 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 producto resultante	20	B3 B4 B6	C13 C21 C23	C24

Outros comentarios sobre a Avaliación

O alumno/a terá que acadar unha nota numérica mínima de 5 puntos sobre 10 en cada un dos cinco apartados 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 transmedia**, UOC, 2016

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

Recomendacións

Materias que continúan o temario

Producción e realización en novos formatos/P04G070V01909

Materias que se recomienda cursar simultaneamente

Guión e deseño multimedia/P04G070V01901

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Guion, producción e realización de programas de ficción/P04G070V01602

Guion, producción e realización para televisión/P04G070V01502

DATOS IDENTIFICATIVOS

Proxectos interactivos en novos medios: telefonía móvil e TDT

Materia	Proxectos interactivos en novos medios: telefonía móvil e TDT			
Código	P04G070V01907			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS 6	Sinale OP	Curso 4	Cuadrimestre 2c
Lingua de impartición	Galego			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Martínez Rolán, Luís Xabier			
Profesorado	Martínez Rolán, Luís Xabier			
Correo-e	xabier.rolan@uvigo.es			
Web				
Descripción xeral	Unha introdución á realización de proxectos multimedia en contornas móbiles: tabletas e teléfonos			

Competencias

Código

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

Resultados de aprendizaxe

Resultados previstos na materia

Resultados de Formación e Aprendizaxe

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

Contidos

Tema

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

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Lección maxistral	21	0	21
Traballo tutelado	4	66	70
Traballo tutelado	22.5	22.5	45
Resolución de problemas e/ou exercicios	2	10	12
Observación sistemática	0.5	1.5	2

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

Metodoloxía docente

	Descripción
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 estudiante, xunto aos correspondentes exemplos e debate sobre as súas propiedades e características
Traballo tutelado	O estudiante, de maneira individual ou en grupo, elabora un proxecto interactiva sobre a temática da materia que abarque todas a áreas da materia de xeito transversal
Traballo tutelado	O estudiante desenvolve exercicios ou proxectos durante as clases prácticas, baixo as directrices e supervisión do profesor, preparando e presentando supostos de índole práctica.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descripción
Traballo tutelado	Os alumnos poderán establecer contacto co profesor ben de forma presencial no horario de titorías asignado ou ben a través da plataforma online que o docente utilice para a impartición online da materia.
Traballo tutelado	O estudiante desenvolve exercicios ou proxectos durante as clases prácticas, baixo as directrices e supervisión e mentoring do profesor ou reputados expertos na materia, preparando e presentando supostos de índole práctica.

Avaliación

	Descripción	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
Traballo tutelado	Desenvolvemento conceptual e produto mínimo viable dunha aplicación ou servizo para dispositivos móviles, contemplando o aspecto gráfico, deseño de contidos, funcionalidades, árbore de navegación, diagrama de fluxo, público obxectivo e modelo de negocio plenamente desenvolto. Deberá presentarse en clase en forma de pitching.	60	B3 C23 C25	C23 D2 D3 D4	D2 D3 D4
Traballo tutelado	Durante as clases prepranse pequenos exercicios que serán sempre avaliados e formarán parte da nota final.	10	B3 B4	C23 C25	D3
Resolución de problemas e/ou exercicios	Proba, de respuestas curtas ou tipo test, sobre os contidos teóricos explicados en clase	25		C25	
Observación sistemática	Asistencia e participación na aula	5		C25	D2

Outros comentarios sobre a Avaliación

O alumno debe aprobar independentemente todas as partes (teoría e práctica) para superar a materia, cun mínimo do 50% da puntuación correspondente a cada unha das partes que componen e se avalian na materia.

A asistencia é obligatoria. No caso de que o alumno/a non poida asistir ás clases con regularidade (isto é, un mínimo do 80% das clases presenciais) perderá o dereito á avaliarse na primeira convocatoria.

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

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

Cuello, J., & Vittone, J., Diseñando apps para móviles. , Jeffrey Hughes;; 2011, Marketing de aplicaciones Android , Anaya Multimedia, Matthew MacDonald, Creación Y Diseño Web - Edición 2016 , Anaya, 2016
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 móviles , Anaya, 2013
Amaro Soriano, José Enrique, Android: Programación de dispositivos móviles a través de ejemplos , Marcombo, S.A., 2011
Amaro Soriano, José Enrique, El Gran Libro de Programación avanzada con Android , Marcombo, S.A., 2012
Nixon, Robin, HTML5 Para iOS y Android , Anaya, 2011
Clark, Josh, Diseño y usabilidad de aplicaciones iPhone , 2011
Damián de Luca, ANADIR APPS HTML5 OARA MOVILES , Marcombo SA,
DISEÑO QUE SEDUCE: COMO DESARROLLAR WEBS Y APLICACIONES ATRACTIVAS AL USUARIO , Anaya Multimedia, 2011
O'REILLY, T, What is web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software , 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

Materias que continúan o temario

Redes audiovisuais en internet/P04G070V01910

Materias que se recomienda cursar simultaneamente

Videoxogos: Deseño e desenvolvemento/P04G070V01908

Materias que se recomienda ter cursado previamente

Animación en contornas dixitais e multimedia/P04G070V01402

Xestión de proxectos audiovisuais e interactivos/P04G070V01405

Guión e deseño multimedia/P04G070V01901

Proxectos interactivos en novos medios: web/P04G070V01903

DATOS IDENTIFICATIVOS

Videoxogos: Deseño e desenvolvemento

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

Competencias

Código

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

Resultados de aprendizaxe

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

Contidos

Tema

Videoxogos. Historia e Taxonomía	Estado da Arte Tipos de Xogadores.
----------------------------------	---------------------------------------

Xestión de proxectos de entretenemento interactivo	Deseño, Planificación, Produción, Probas e Mantemento. Equipos e funcións. Metodoloxía de xestión
Deseño de Xogos	Elementos do deseño Regras Mecánicas Storydesign LevelDesign Dialogue
Modelos de negocio	Xestión de presupostos Control económico do proxecto Monetización de aplicacións. O futuro

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Traballo tutelado	18	54	72
Traballo tutelado	14	28	42
Lección maxistral	18	18	36

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

Metodoloxía docente

	Descripción
Traballo tutelado	Os alumnos formarán grupos para proceder á realización dun proxecto interactivo de entretemento en equipo. Aplicando os coñecementos impartidos nas sesións maxistras
Traballo tutelado	1.- Análise e *deconstrucción de produtos de entretemento interactivo coa finalidade de coñecer as diferentes partes das que consta un proxecto destas características 2.- Realización de traballos individuais para a aprendizaxe do guión interactivo. En primeiro lugar creárase un guión de estrutura lineal que se transformará en interactivo
Lección maxistral	Sesións teóricas onde se facilitará aos alumnos a base sobre a industria, a estado da arte e tamén todos aqueles coñecementos ou referencias que sexan necesarias para o estudiante poida desenvolver os traballos encomendados, pero tamén aprender a realidade do sector.

Atención personalizada

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

Avaliación

	Descripción	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Traballo tutelado	Os alumnos formarán grupos para proceder á realización dun proxecto interactivo de entretemento en equipo. Aplicando os coñecementos impartidos nas sesións maxistras . Os grupos se formarán con alumnos da materia TMCG de 4º de Inxeniería de Telcomunicacións.	50	B3 D2 B4 D3 D4
Traballo tutelado	1.- Análise e deconstrucción de produtos de entretemento interactivo coa finalidade de coñecer as diferentes partes das que consta un proxecto destas características 2.- Realización de traballos individuais para a aprendizaxe do guión interactivo. Presupuestación e presentación de proxectos.	30	C23
Lección maxistral	Cuestionario mixto, tipo test e con preguntas longas para avaliar os coñecementos adquiridos polo alumno	20	C25

Outros comentarios sobre a Avaliación

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

Se non se obtivese unha nota positiva nos traballos non terá opción a presentarse á proba escrita., polo que o alumno aparecería como Non Presentado na convocatoria.

Se fose o exame escrito a proba non superada e os traballos tivesen unha nota próxima ao notable, SÓ deberase repetir a proba escrita

PERO se os traballos non estivesen cualificados como notable, o alumno deberá volver examinarse de toda a materia. É dicir, volver realizar os traballos e o exame

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

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

Engenfeldt-Nielsen, S.; Hede-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

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

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

Recomendacións

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

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

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Animación en contornas dixitais e multimedia/P04G070V01402

Xestión de proxectos audiovisuais e interactivos/P04G070V01405

Guión e deseño multimedia/P04G070V01901

Outros comentarios

Outros comentarios

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

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

coordinada por profesores do Grupo de Innovación Docente: ComTecArt (Comunicación, Tecnoloxía e Arte en Contornas Virtuais).

DATOS IDENTIFICATIVOS

Produción e realización en novos formatos

Materia	Producción e realización en novos formatos			
Código	P04G070V01909			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS 6	Sinale OP	Curso 4	Cuadrimestre 1c
Lingua de impartición	Castelán			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	García Crespo, Oswaldo			
Profesorado	García Crespo, Oswaldo			
Correo-e	oswaldogarcia@uvigo.es			
Web				
Descripción xeral	Aproximación teórico práctica a modelos de producción 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 producción 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, realizándolas de maneira ordenada e adoptando con lóxica as decisións prioritarias nos diferentes procesos de producción audiovisual.

Resultados de aprendizaxe

Resultados previstos na materia

Resultados de Formación e Aprendizaxe

1 - Atopar solucións tecnolóxicas flexibles a propostas narrativas e estéticas non vinculadas con medios tradicionais de producción audiovisual	B6 C14 C19 C24	D2 D3 D4
1 - Aplicar as técnicas e procesos de producción 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 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.	<ul style="list-style-type: none"> - O nacemento dos novos medios. Cine expandido. - Perspectiva tecnolóxica e procedural 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	<ul style="list-style-type: none"> - 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
Bloque 4. Tendencias tecnolóxicas na creación audiovisual en tempo real	<ul style="list-style-type: none"> Tecnoloxía orgánica, proxectos para a emoción. - Machine Learning: Uso do Wekinator - Computer vision: Depthkit filmmaking
Bloque 5. Programación creativa para a creación audiovisual en tempo real	<ul style="list-style-type: none"> - Antecedentes e artistas destacados - Processing y Max MSP

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
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

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

Metodoloxía docente

	Descripción
Traballo tutelado	Deseño, desenvolvemento e producción 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

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

Avaliación

	Descripción	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe

Traballo tutelado	PROXECTO 1: Fragmentación e montaxe espacial dun discurso cinematográfico lineal	60	B3 B6	C14 C19 C24	D2 D3 D4
	PROXECTO 2:Deseño, producción 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.				
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

Outros comentarios sobre a Avaliación

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

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

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

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

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

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

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Traballo de Fin de Grao/P04G070V01991

Materias que se recomenda ter 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, producción e realización de programas de ficción/P04G070V01602

Guión, producción e realización para televisión/P04G070V01502

Narrativa audiovisual/P04G070V01503

Posproducción audiovisual/P04G070V01702

Outros comentarios

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

DATOS IDENTIFICATIVOS

Redes audiovisuais en internet

Materia	Redes audiovisuais en internet			
Código	P04G070V01910			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS 6	Sinale OP	Curso 4	Cuadrimestre 2c
Lingua de 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 xeral	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, realizándolas de maneira ordenada e adoptando con lóxica as decisións prioritarias nos diferentes procesos de producción audiovisual.		

Resultados de aprendizaxe

Resultados previstos na materia

Resultados de Formación e Aprendizaxe

1 - Saber atopar e cualificar información audiovisual e opinións en Internet. Dispor de antoloxías e unha rede de relatos e perfís profesionais pola súa innovación e comunidades de interese. Publicar contidos cualificados de forma adecuada a cada canle dixital	B3 B4	C22 D3 D4	D2
1 - Coñecemento das principais teorías cinematográficas (formalista, realista, semiolóxica, fenomenolóxica, etc.).			
2 - Deseñar e publicar unha marca profesional dixital, xestionar a súa branding nas plataformas más adecuadas para manter a súa visibilidade así como a súa cooperación en proxectos, comunicando tamén desde redes sociais	B3 B4	C22 D3 D4	D2
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 D3 D4	D2

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 Comunicación e cooperación en redes sociais con Informe de imaxes profesionais, auditoria de reputación en colectivo eventos e comunidades profesionais profesional e plan de comunicación e cooperación personal en proxectos locais, especializados, etc....

Planificación

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

Cartafol/dossier	6	12	18
*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientador, considerando a heteroxeneidade do alumnado.			

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

Outros comentarios sobre a Avaliación

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

son obligatorios 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

Materias que se recomenda cursar simultaneamente
Traballo de Fin de Grao/P04G070V01991

Materias que se recomenda ter 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 relacóns públicas para produtos audiovisuais/P04G070V01501
Guión e deseño multimedia/P04G070V01901
Proxectos interactivos en novos medios: web/P04G070V01903
Teoría e técnica do documental/P04G070V01904
Producción e realización en novos formatos/P04G070V01909
Proxectos interactivos en novos medios: telefonía móvil e TDT/P04G070V01907

Outros 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**

Materia	Prácticas externas			
Código	P04G070V01982			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	12	OB	4	2c
Lingua de impartición	Castelán			
Departamento	Psicoloxía evolutiva e comunicación			
Coordinador/a	Román Portas, María Mercedes			
Profesorado	Román Portas, María Mercedes			
Correo-e	mroman@uvigo.es			
Web				
Descripción xeral	A materia está orientada á realización de prácticas nun entorno laboral e profesional ligado a alguma/as das disciplinas do plan de estudios do Grado. As prácticas deberán levarse a cabo segundo a Normativa específica aprobada en Xunta de Facultade			

Competencias**Código**

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

C19	Coñecemento e aplicación das tecnoloxías audiovisuais (fotografía, cinema, radio, televisión e multimedia) en función das súas capacidades expresivas.
C20	Coñecemento da imaxe espacial e das representacións icónicas no espazo, tanto na imaxe fixa como en movemento.
C21	Capacidade para levar a cabo a gravación, composición, edición e postproducción de produtos audiovisuais.
C22	Capacidade para xestionar con eficacia a comunicación nas redes sociais
C23	Capacidade para escribir con fluidez guíóns para os diferentes formatos audiovisuais
C24	Coñecemento e aplicación das técnicas e procesos de producción e realización audiovisual nos formatos e soportes contemporáneos
C25	Coñecemento e aplicación das técnicas para o deseño e desenvolvemento de proxectos multimedia interactivos
C26	Capacidade para levar a cabo a análise e implementación de estratexias de mercadotecnia para o desenvolvemento, distribución e consumo de produtos audiovisuais e multimedia orientados ao mercado
D1	Comprender a importancia dos cambios tecnolóxicos, económicos e sociais no desenvolvemento de proxectos audiovisuais
D2	Ser capaz de traballar en equipo e de comunicar as propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio.
D4	Ser capaz de organizar as tarefas, realizándolas de maneira ordenada e adoptando con lóxica as decisións prioritarias nos diferentes procesos de producción audiovisual.
D6	Compreender a necesidade da conservación do patrimonio lingüístico, audiovisual e cultural de Galicia

Resultados de aprendizaxe

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe
1 - Que os estudiantes saibam aplicar os seus coñecementos ao seu traballo ou vocación dunha forma profesional e posúan as competencias que adoitan demostrarse por medio da elaboración e defensa de argumentos e a resolución de problemas dentro da súa área de estudo.	A2 B3 C1 D1 B4 C2 D2 B6 C3 D4 C4 D6 C5 C6 C7 C8 C9 C10 C11 C12 C13 C14 C15 C16 C17 C18 C19 C20 C21 C22 C23 C24 C25 C26

2 - Que os estudiantes teñan a capacidade de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro da súa área de estudio) para emitir xuízos que inclúan unha reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica ou ética	A3 B4 B6	B3 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	C1 D2 D4 D6
3 - Que os estudiantes poidan transmitir información, ideas, problemas e solución a un público tanto especializado como non especializado	A4 B4 B6	B3 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 os estudiantes desenvolvan aquellas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía.	A5	B3	C1	D1
	B4	C2	D2	
	B6	C3	D4	
		C4	D5	
		C5		
		C6		
		C7		
		C8		
		C9		
		C10		
		C11		
		C12		
		C13		
		C14		
		C15		
		C16		
		C17		
		C18		
		C19		
		C20		
		C21		
		C22		
		C23		
		C24		
		C25		
		C26		

6. Traballar en equipo.

Contidos

Tema

Sin temario específico

Non hay

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

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Actividades introductorias	4	0	4
Prácticas externas	0	296	296

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

Metodoloxía docente

Descripción

Actividades introductorias O coordinador de prácticas realizará unha presentación detallada dos procedementos a seguir e dos requisitos e condicións a cumplir para a realización das prácticas, así como da definición concreta das labores a realizar

Prácticas externas O alumno/a realizará durante o período estipulado coa institución ou empresa de acollida as labores a tarefas encomendadas

Atención personalizada

Metodoloxías Descripción

Prácticas externas Calquera dúbida será resolta polo coordinador de prácticas, persoalmente, en horario de tutorías ou por correo electrónico

Avaliación

Descripción

Cualificación Resultados de Formación e Aprendizaxe

Prácticas externas	Pra cualificación teránse en conta os informes dos titores (externo na empresa e o responsable de prácticas do centro). Tamén poderase ter en conta un informe a modo de memoria por parte do alumno se fose necesario.	100	A2	B3	C1	D1
			A3	B4	C2	D2
			A4	B6	C3	D4
			A5		C4	D6
					C5	
					C6	
					C7	
					C8	
					C9	
					C10	
					C11	
					C12	
					C13	
					C14	
					C15	
					C16	
					C17	
					C18	
					C19	
					C20	
					C21	
					C22	
					C23	
					C24	
					C25	
					C26	

Outros comentarios sobre a Avaliación

As mesmas condicións que na avaliación de xuño

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

Bibliografía Complementaria

Recomendacións

DATOS IDENTIFICATIVOS**Traballo de Fin de Grao**

Materia	Traballo de Fin de Grao			
Código	P04G070V01991			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS 12	Sinale OB	Curso 4	Cuadrimestre 2c
Lingua de impartición	Castelán Galego			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Ramahí García, Diana			
Profesorado	Ramahí García, Diana			
Correo-e	dianaramahi@gmail.com			
Web	http://www.coordinacav.blogspot.com			
Descripción xeral	Traballo final obligatorio donde o alumno deberá demostrar as competencias obtidas o longo dos seus estudos			

Competencias**Código**

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

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

Resultados de aprendizaxe

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe			
1. Habilidade para expor os resultados dos traballos académicos de maneira oral ou por medios audiovisuais ou informáticos segundo os canons das disciplinas da comunicación.	A4	B4	C1	
1 - Identificar as etapas relativas á evolución histórica da fotografía				
2. Capacidad para definir proxectos persoais no campo da comunicación audiovisual.	A2	B3	C2	D1
	A3	B6	C3	D3
	A5		C4	D4
			C5	
			C6	
			C7	
			C8	
			C9	
			C10	
			C11	
			C12	
			C13	
			C14	
			C15	
			C16	
			C17	
			C18	
			C19	
			C20	
			C21	
			C22	
			C23	
			C24	
			C25	
			C26	

Contidos

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

Planificación

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

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

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

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

Avaliación		Descripción	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe				
Aprendizaxe baseado en proxectos	A avaliação do Traballo de Fin de Grao será responsabilidade dun tribunal avaliador.	90	A2 A3 A5	B3 B6 C4	C2 C3 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		
	O tribunal avaliará o resultado, así como a aprendizaxe e adquisición de competencias e coñecementos.							
Presentación	Na avaliação da exposición do traballo teranse especialmente en conta o cumprimento das pautas para a presentación de traballos académicos.	10	A4	B4	C1			

Outros comentarios sobre a Avaliación	
A avaliação	levaráse a cabo segundo os parámetros xerais especificados no Regulamento do Traballo de Fin de Grao.
Para ser avaliados,	os traballos deberán respectar o número máximo de caracteres (segundo se consideren traballos teóricos, prácticos ou mixtos) aprobados na Comisión Académica do Título.
A avaliação	realizarse mediante rúbricas adaptadas ao tipo de traballo (teórico, práctico ou mixto) e aprobadas na Comisión Académica do Título.
A presentación	valorarase de forma independente (ata un 10% da nota final).
Para facilitar o labor do tribunal,	o titor cubrirá o apartado "informe" da Secretaría Virtual, resaltando os aspectos más notables do traballo así como as súas posibles deficiencias. O titor/a, achegará, do mesmo xeito e no mesmo apartado, unha nota que poderá ser tida en conta na avaliação final.
Poderanse solicitar informes a terceiros (a un máximo de dous profesores da titulación)	cando haxa discrepancia entre os membros ou cando o tema do traballo sexa de especial dificultade. Solicitaranse a petición do tribunal antes da constitución do mesmo e poderán ser tidos en conta na cualificación final.

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

Bibliografía Complementaria

Recomendacións
