



## Facultad de CC. Sociales y de la Comunicación

### Mais info na Web da Facultade

(\*)

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

(\*)

(\*)

## Grado en Comunicación Audiovisual

### Asignaturas

#### Curso 4

Código	Nombre	Cuatrimestre	Cr.totales
P04G070V01701	Dirección artística e escénica	1c	6
P04G070V01702	Posproducción audiovisual	1c	6
P04G070V01703	Propaganda en medios audiovisuais	1c	6
P04G070V01905	Crítica audiovisual	1c	6
P04G070V01906	Guión, produción e realización para programas de entretemento	1c	6
P04G070V01907	Proxectos interactivos en novos medios: telefonía móbil 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 y escénica**

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

**Competencias**

Código		Tipología
CG3	Capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen	• saber • saber hacer
CG4	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.	• saber • saber hacer
CG6	Conocimientos sobre la evolución histórica de la imagen y de la cultura audiovisual, en sus diferentes formatos	• saber
CE13	Capacidad para diseñar la puesta en escena, iluminación y dirección de actores de una producción audiovisual.	• saber • saber hacer
CT2	Ser capaz de trabajar en equipo y de comunicar las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio.	• saber
CT3	Ser capaz de asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.	• saber • saber hacer
CT4	Ser capaz de organizar las tareas, realizándolas de manera ordenada y adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual.	

**Resultados de aprendizaje**

Resultados de aprendizaje	Competencias
1. Conocimiento del proceso de producción de una obra audiovisual	CG3 CE13
2. Identificar y definir los elementos visuales constitutivos de la dirección artística.	CG3 CE13
3. Conocimiento de los elementos sonoros constitutivos del diseño y decoración sonora	CE13 CT3 CT4
4. Crear y aplicar un diseño escenográfico de la puesta en escena (coreografía, interpretación, dramaturgia) de una obra audiovisual	CG4 CG6 CE13 CT2
5. Demostrar capacidad para incorporarse y adaptarse a un equipo de trabajo colectivo	CT2 CT3 CT4
6. Respetar los diferentes diseños estéticos presentes en la puesta en escena que han ido configurando, a través de los tiempos y las culturas, el universo audiovisual actual	CG6 CT3

**Contenidos**

Tema
------

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

#### CAPITULO 1 - DIRECCION ESCENICA

- 1 -Contextualización y marco histórico de la Dirección Escénica.
- 2- La realidad actoral
- 3 - Descubrimiento y aproximación. .
- 4 -Metodologías y herramientas en la Dirección Escénica.
- 5 - Interpretación actoral en Teatro, Cine y TV
- 6 . Análisis Activo.
- 7 - Propuestas de Dirección. Dirección de secuencias

#### CAPITULO 2: DIRECCION ARTISTICA

- 1 Conocer el papel de la dirección artística en la industria cinematográfica.
- 2 Conocer la evolución y el desarrollo de la dirección artística a través de la Historia del Cine.
- 3 Conocer las singularidades y la situación de la dirección artística en el cine norteamericano, en el cine europeo, en el cine español y en el cine gallego.
- 4 Entender la dirección artística relativa al pasado histórico, las diferentes perspectivas y la importancia de la Documentación.
- 5 Entender la dirección artística relativa al futuro, las diferentes perspectivas y la importancia de la Documentación.
- 6 Conocer la realidades de los decorados al margen del Estudio, realizados en exteriores, su complejidad y su singularidad.

#### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Salidas de estudio	0	10	10
Presentación	2	0	2
Lección magistral	28	24	52
Estudio de casos	30	30	60
Resolución de problemas	0	10	10
Trabajo	0	16	16

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

#### Metodologías

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

#### Atención personalizada

Pruebas	Descripción
Resolución de problemas	En horario de tutorías

#### Evaluación

Descripción	CalificaciónCompetencias Evaluadas
-------------	------------------------------------

Trabajo	DIRECCION ESCENICA:	60	CG3
	Teoria - 15 %		CG4
	Al final del curso se realizará un examen escrito que constará de:		CG6
	- Preguntas breves de conocimientos generales sobre la temática impartida.		CE13
	- Desarrollo de un tema específico		CT2
			CT3
	Práctica - 45 %-		CT4
	- Presentación de un análisis de un guión audiovisual		
	- Presentación de un ejercicio de Dirección de una secuencia y su correspondiente análisis activo		
Resolución de problemas	DIRECCION ARTISTICA - 40%	40	CG3
	Asistencia: 10%		CG4
	Análisis de películas: 10%		CG6
	Trabajo individual o en equipo: 10%		CE13
	Prueba escrita: 10%		CT2
			CT3
			CT4

### Otros comentarios sobre la Evaluación

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

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

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

### Fuentes de información

#### Bibliografía Básica

Camino Jaime, El oficio del director de Cine, Cátedra, 1999, Madrid

Canfield Curtis, El arte de la dirección escénica, ADE, 1991, Madrid

Copeau Jacques, La actitud del director de escena, Paidós, 1991, Barcelona

Declan Donnellan, El actor y la diana, 1º, Fundamentos, 2004, Madrid

Mamet David, Dirigir Cine, Instituto Mexicano de Cinematografía., 1997, México

Miralles Albert, La Dirección De Actores, Cátedra, 2000, Madrid

Pudovkin, El Actor en el Film, Losange, 1995, Buenos Aires

Ruiz Borja, El arte del actor en el siglo XX, 1º, Artezblai, 2008, Bilbao

ETTEDGUI PETER, DISEÑO DE PRODUCCIÓN & DIRECCIÓN ARTÍSTICA, OCÉANO., 2001, Barcelona

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

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

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

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

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

#### Bibliografía Complementaria

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

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

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

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

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

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

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

Heibo André, Semiología de la representación. Teatro, Televisión, Cómic, Gili, 1978, Barcelona

Hormigón Juan, Inicios de la Dirección de Escena, Cátedra, 1991, Madrid

Mamet David, Bambi contra Godzilla. Finalidad práctica y naturaleza de la industria del cine, 1º, Alba Editorial, 2008, Barcelona

May Renato, Cine y televisión, Rialp, 1959, Madrid

Meyerhol Mijail, Teoría Teatral, 2º, Fundamentos, 2006, Madrid

Oliva César & Torres Monreal F, Historia Básica del Arte Escénico, Cátedra, 1990, Madrid

---

Stanislavski Constantin, El Trabajo del Actor sobre sí mismo, Quetzal, 1995, Buenos Aires

---

Strasberg Lee, Un Sueño de Pasión (La elaboración del Método), Emecéos riojanos., 1989, Buenos Aires

---

GOROSTIZA JORGE, DIRECTORES ARTÍSTICOS DEL CINE ESPAÑOL., CÁTEDRA/FILMOTECA ESPAÑOLA., 1997, Madrid

---

GOROSTIZA JORGE & SANDERSON JOHN D., CONSTRUCTORES DE ILUSIONES. LA DIRECCIÓN ARTÍSTICA CINEMATográfica EN ESPAÑA, Ediciones de la Filmoteca, 2010, Valencia

---

RAMÍREZ JUAN ANTONIO, LA ARQUITECTURA EN EL CINE. HOLLYWOOD, LA EDAD DE ORO, HERMANN BLUME, 1986, Madrid

---

Belluscio Marta, Vestir a las estrellas, Ediciones B., 1999, Barcelona

---

Rizzo Michael, MANUAL DE DIRECCION ARTISTICA CINEMATográfica, Ediciones Omega, 2007, Barcelona

---

Tauler Arnoldo, DIRECCIÓN ARTÍSTICA DE CINE Y TELEVISIÓN, 4º, XLibris, 2010,

---

ALARCÓN ENRIQUE, EL DECORADOR EN EL CINE., FESTIVAL DE CINE DE ALCALÁ DE HENARES, 1984, FESTIVAL DE CINE DE ALCALÁ DE HENARES.

---

CORMAN ROGER & JEROME JIM, COMO HICE CIEN FILMS EN HOLLYWOOD Y NUNCA PERDÍ NI UN CÉNTIMO, ALERTES, 1992, Barcelona

---

ERNÁNDEZ MAÑAS IGNACIO, GIL PARRONDO, PASION Y RIGOR, Diputación de Almería, 1997, Almería

---

GUARDIA MANUEL & ALONSO RAÚL, TÉCNICAS DE CONSTRUCCIÓN, ORNAMENTACIÓN Y PINTURAS DE DECORADOS, IORTV, 1993,

---

LUMET SIDNEY, ASÍ SE HACEN LAS PELÍCULAS, Rialp, 2002, Madrid

---

Márquez Úbeda, ALMERÍA, PLATÓ DE CINE. Rodajes cinematográficos (1951-2008), Instituto de Estudios Almerienses, 2009, Almería

---

Ortega Campos Ignacio, CRÓNICA SOCIAL DEL CINE EN ALMERÍA: 1896-1936., Fundación Unicaja, 2005, Málaga

---

Pérez Siquier, ALMERÍA Y EL CINE, Diputación de Almería, 2005, Almería

---

Caiims Graham, La visión espacial del cine. El arquitecto detrás de la cámara, Abada Editores, 2007, Madrid

---

Alfonsín Mercedes, Punto ciego, Librería, 2016, Argentina

---

## **Recomendaciones**

---

### **Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente**

Guión, producción y realización para programas de entretenimiento/P04G070V01906

---

### **Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente**

Guión, producción y realización de programas de ficción/P04G070V01602

---

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

<b>Competencias</b>		
Código		Tipología
CG3	Capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen	• saber • saber hacer
CG4	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.	• saber • saber hacer
CG6	Conocimientos sobre la evolución histórica de la imagen y de la cultura audiovisual, en sus diferentes formatos	• saber
CE10	Capacidad para recrear el ambiente sonoro de una producción audiovisual	• saber
CE19	Conocimiento y aplicación de las tecnologías audiovisuales (fotografía, cine, radio, televisión y multimedia) en función de sus capacidades expresivas.	• saber • saber hacer
CE21	Capacidad para llevar a cabo la grabación, composición, edición y postproducción de productos audiovisuales.	• saber • saber hacer
CT1	Comprender la importancia de los cambios tecnológicos, económicos y sociales en el desarrollo de proyectos audiovisuales	• saber
CT2	Ser capaz de trabajar en equipo y de comunicar las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio.	• saber • Saber estar /ser

<b>Resultados de aprendizaje</b>	
Resultados de aprendizaje	Competencias
1 - Conocer la filosofía, funcionalidad y capacidad de los programas de efectos y composición digital	CG6 CE21 CT1
2 - Realizar y producir efectos audiovisuales, recrear espacios sonoros y comprender los sistemas	CG3 CG6 CE10 CE21
3 - Comprender el proceso de producción/realización (flujos de trabajo) teniendo en cuenta la postproducción como herramienta creativa.	CG3 CG4 CE19 CT1 CT2
4 - Integrar flujos de trabajo orientados a postproducción en un equipo de producción	CT1 CT2

<b>Contenidos</b>	
Tema	
Prácticas	Composición de imagen por capas, chromakey, motion graphics e integración digital. Postproducción de audio por dinámica y frecuencia. Filmación para efectos.

Objetivos de postproducción digital	Producción con CGI: VFX, 3DCGI, interactivos.
Preproducción:	Pipeline de producción (genérico). Pipeline de Preproducción. Storyboard, animática, previz.
Producción:	Pipelines y workflows de producción: Média, control, workflows por departamento.
Postproducción:	Montaje, sonorización, composición. Conformado, exportación, master y distribución.
Pipelines específicos:	Vfx, Cgi, Interactivo.

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Estudio de casos	2	10	12
Lección magistral	22	30	52
Talleres	8	0	8
Informe de prácticas	3	12	15
Trabajo	4	16	20
Práctica de laboratorio	8	32	40
Resolución de problemas	2	0	2
Examen de preguntas objetivas	1	0	1

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

### Metodologías

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

### Atención personalizada

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

### Evaluación

	Descripción	Calificación	Competencias Evaluadas
Práctica de laboratorio	Ejercicios de manejo de software de postproducción. Evaluación en la eficiencia en el análisis de los casos propuestos, adecuación en la elección de herramientas y uso de las mismas (Individual)	20	CG3 CG6 CE10 CE21
Examen de preguntas objetivas	Evaluación de fundamentos teóricos expuestos en las clases de la asignatura.(Individual)	30	CG6 CT1

Informe de prácticas	Trabajo/memoria personal con descripción de las tareas realizadas en el trabajo de grupo, problemas encontrados y soluciones propuestas.(Individual)	20	CG3 CG4 CG6 CE10 CE19 CT1 CT2
Trabajo	Trabajo conjunto, llevar la termino por grupos un guion hasta el estado de emisión, producto completo.Incluye memoria técnica.(Grupal)	30	CG3 CG4 CG6 CE19 CE21 CT1 CT2

### Otros comentarios sobre la Evaluación

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

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

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

### Fuentes de información

#### Bibliografía Básica

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

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

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

#### Bibliografía Complementaria

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

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

TRIBALDOS, CLEMENTE, Sonido profesional, Paraninfo, 1996,

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

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

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

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

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

CHION, MICHEL, La audiovisión, Paidós Comunicación,

NIETO, JOSÉ, Música para la imagen, SGAE,

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

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

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

RODERO, ANTÓN, Locución radiofónica, IORTV,

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

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

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

Lanier, L, Professional digital compositing, Wiley Publishing,

Swartz, C, Understanding digital cinema, Elsevier,

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

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

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

[www.THX.com](http://www.THX.com),

[www.dolby.com](http://www.dolby.com),

DIGI DESIGN, Guía de usuario de Pro Tools 7.4, [www.digidesign.com](http://www.digidesign.com),

<http://www.avid.com/US/resources/digi-orientation>,

<http://www.steinberg.net/en/home.html>,



Brinkmann, R., The art and science of digital compositing, 2nd ed., Elsevier,  
adobe after effects, <http://www.adobe.com/es/products/aftereffects.html>,  
HERRERO, JULIO CESAR, MANUAL DE TEORIA DE LA INFORMACION Y DE LA COMUNICACION, Universitas,  
Grage, Pierre, Inside VFX: An Insider's View Into The Visual Effects And Film Business, 2nd ed, Createspace Independent  
Publishing Platform, 2014,  
Eran Dinur, The Filmmaker's Guide to Visual Effects: The Art and Techniques of VFX for Directors, Producers, Editors and  
Cinematographers, Focal Press, 2017,  
Wright, Steve, Digital Compositing for Film and Video, Focal Press, Elsevier, Oxford, OX5 1GB, UK  
Renee Dunlop, PRODUCTION PIPELINE FUNDAMENTALS FOR FILM AND GAMES, Focal Press, 2014,

---

## **Recomendaciones**

### **Asignaturas que continúan el temario**

Producción y realización en nuevos formatos/P04G070V01909

### **Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente**

Dirección artística y escénica/P04G070V01701

Guión, producción y realización para programas de entretenimiento/P04G070V01906

### **Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente**

Comunicación: Tecnología de los medios audiovisuales/P04G070V01203

Teoría y técnica cinematográfica/P04G070V01205

Teoría y técnica de la fotografía/P04G070V01106

Expresión sonora y estilos musicales/P04G070V01404

Técnicas de edición digital/P04G070V01304

Guión, producción y realización de programas de ficción/P04G070V01602

Guión, producción y realización para televisión/P04G070V01502

Narrativa audiovisual/P04G070V01503

**DATOS IDENTIFICATIVOS****Propaganda en medios audiovisuales**

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

**Competencias**

Código		Tipología
CG1	Conocimiento de las características esenciales de la comunicación, sus elementos y sus resultados.	• saber
CG3	Capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen	• saber • saber hacer
CG4	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.	• saber • saber hacer
CG5	Conocimiento de los valores constitucionales, principios éticos y normas deontológicas aplicables a la comunicación audiovisual, en especial las relativas a la igualdad de hombres y mujeres, a la no discriminación de personas con discapacidad y al uso no sexista de la imagen femenina en los medios de comunicación de masas.	• saber • Saber estar /ser
CG6	Conocimientos sobre la evolución histórica de la imagen y de la cultura audiovisual, en sus diferentes formatos	• saber
CE16	Conocimiento de la historia y evolución del lenguaje y géneros audiovisuales a través de sus propuestas estéticas e industriales.	• saber
CE17	Conocimiento y aplicación de los recursos, métodos y procedimientos empleados en la construcción y análisis de los relatos audiovisuales.	• saber
CT5	Comprender la importancia de desarrollar un respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, por los valores universales de educación, cultura, paz y justicia, por los derechos humanos, la igualdad de oportunidades y la no discriminación por razones de sexo, raza o religión.	• Saber estar /ser
CT6	Comprender la necesidad de la conservación del patrimonio lingüístico, audiovisual y cultural de Galicia	• Saber estar /ser

**Resultados de aprendizaje**

Resultados de aprendizaje	Competencias
1 - Conocer la historia y evolución de la fotografía, cine, radio y televisión en función de su empleo como medio de propaganda política, poniendo de manifiesto su relevancia social y cultural a lo largo del tiempo.	CG1 CE16
2 - Comprender e integrar los nuevos medios tecnológicos y la evolución de los lenguajes audiovisuales en la transmisión y modernización de los mensajes publicitarios de índole política	CG3
3 - Conocer los modelos psicológicos específicamente desarrollados para la comunicación visual y la persuasión a través de la imagen y el sonido	CG3
4 - Analizar relatos audiovisuales, atendiendo a los parámetros básicos del análisis de obras audiovisuales, considerando los mensajes visuales como producto de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada	CG3 CE17
5 - Exponer de forma idónea los resultados de los trabajos académicos de manera oral o por medios audiovisuales o informáticos conforme a los cánones de las disciplinas de la comunicación	CG4
6 - Demostrar capacidad de adaptación a los cambios empresariales, para trabajar en equipo, asumir riesgos, tomar decisiones, hacer autocrítica y desarrollar una conciencia solidaria.	CG5 CG6 CT5 CT6

**Contenidos**

Tema	
1. Introducción	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Origen, evolución y definiciones del concepto de propaganda.</li> <li>- Contextualización histórica.</li> <li>- Principales modelos de propaganda.</li> </ul>
2. Técnicas clásicas de la propaganda	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Simplificación, orquestación, desfiguración, contagio o unanimidad.</li> <li>- Censura, desinformación, manipulación, subpropaganda y contrapropaganda.</li> <li>- Propaganda negra, blanca y gris.</li> <li>- Las técnicas de la campaña electoral como paradigma de la propaganda audiovisual.</li> </ul>
3. Propaganda audiovisual en Europa. Casos históricos paradigmáticos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alemania: Leni Riefensthal y el nazismo</li> <li>- Italia: Roberto Rossellini</li> <li>- Rusia: Sergei Eisenstein</li> <li>- Francia: Jean Renoir y Jean Luc Godard.</li> </ul>
4. Propaganda audiovisual en España. Una perspectiva histórica.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La II República: propaganda y Guerra Civil Española.</li> <li>- Propaganda audiovisual en el franquismo: el NODO</li> <li>- El icono audiovisual del fascismo español: "Raza".</li> <li>- Propaganda, terrorismo y medios audiovisuales.</li> </ul>
5. Propaganda audiovisual en los Estados Unidos de América	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Propaganda racial: "El Nacimiento de una Nación"</li> <li>- Propaganda de guerra: "Why we fight"</li> <li>- Propaganda electoral: la campaña de Obama</li> <li>- Propaganda después del 11-S. "Fahrenheit 9/11"</li> </ul>

### Planificación

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

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

### Metodologías

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

### Atención personalizada

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

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

<b>Evaluación</b>			
	Descripción	Calificación	Competencias Evaluadas
Presentación	Las prácticas consistirán en la realización de DOS trabajos/exposiciones en grupo: 1) Exposición sobre un film de propaganda contemporánea de la cartelera de los últimos 25 años (2 puntos máx). 2) Elaboración de un trabajo (con exposición académica en clase dentro de los plazos establecidos) sobre una campaña de propaganda desarrollada a través de varios soportes audiovisuales por algún emisor político o institucional (4 puntos máx.) Todos los trabajos prácticos se realizarán de acuerdo con las instrucciones del profesor.	60	CG1 CG3 CG4 CG5 CG6 CE16 CT5 CT6
Examen de preguntas de desarrollo	La evaluación teórica consistirá en un examen final de dos preguntas a desarrollar sobre contenidos relacionados con el programa de la materia. Dentro de la preparación teórica, también se incluirán las películas analizadas en clase, tanto por el docente de la asignatura como por los propios alumnos.	40	CG1 CG3 CG4 CG5 CG6 CE17 CT5 CT6

### **Otros comentarios sobre la Evaluación**

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

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

### **Fuentes de información**

#### **Bibliografía Básica**

Álvarez Berciano, Rosa e Sala Noguera, Ramón, El Cine en la Zona Nacional (1936-1936), Ediciones Mensajero, 2000, Bilbao

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

#### **Bibliografía Complementaria**

García Fernández, Emilio, El cine español entre 1896 y 1939, Ariel, 2002, Barcelona

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

Moore, Michael, Estúpidos hombres blancos, Barcelona, 2003, Ediciones B

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

Pena Rodríguez, Alberto (coord.), A cultura do poder. A propaganda nos estados autoritarios, Coimbra, 2016, Imprensa da Universidade de Coimbra

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

Varios autores, Lenin y el cine, Madrid, 1981, Fundamentos

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

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

Renoir, Jean, Mi vida, mis films, Valencia, 1975, Fernando Torres

Riefensthal, Leni, Memorias, Barcelona, 1991, Lumen

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

---

## **Recomendaciones**

### **Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente**

Comunicación: Teorías de la imagen/P04G070V01105

Teoría y técnica cinematográfica/P04G070V01205

Teoría e historia de los géneros audiovisuales/P04G070V01305

---

**DATOS IDENTIFICATIVOS****Crítica audiovisual**

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

**Competencias**

Código		Tipología
CG1	Conocimiento de las características esenciales de la comunicación, sus elementos y sus resultados.	
CG3	Capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen	• saber
CG4	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.	• saber • saber hacer
CG5	Conocimiento de los valores constitucionales, principios éticos y normas deontológicas aplicables a la comunicación audiovisual, en especial las relativas a la igualdad de hombres y mujeres, a la no discriminación de personas con discapacidad y al uso no sexista de la imagen femenina en los medios de comunicación de masas.	• saber • Saber estar /ser
CG6	Conocimientos sobre la evolución histórica de la imagen y de la cultura audiovisual, en sus diferentes formatos	
CE16	Conocimiento de la historia y evolución del lenguaje y géneros audiovisuales a través de sus propuestas estéticas e industriales.	• saber
CE17	Conocimiento y aplicación de los recursos, métodos y procedimientos empleados en la construcción y análisis de los relatos audiovisuales.	• saber
CT5	Comprender la importancia de desarrollar un respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, por los valores universales de educación, cultura, paz y justicia, por los derechos humanos, la igualdad de oportunidades y la no discriminación por razones de sexo, raza o religión.	• Saber estar /ser
CT6	Comprender la necesidad de la conservación del patrimonio lingüístico, audiovisual y cultural de Galicia	• Saber estar /ser

**Resultados de aprendizaje**

Resultados de aprendizaje	Competencias
1. Identificar las principales corrientes y escuelas de crítica cinematográfica y televisiva	CG1 CG6 CE16 CE17
2. Describir la evolución histórica de los medios audiovisuales (cine, radio, televisión, multimedia), teniendo presente las condiciones sociopolíticas y culturales de la época en que surgen	CG3 CE16 CE17
3. Describir y analizar la obra audiovisual, sobre todo, a nivel de su estructura narrativa	CG4 CG6
4. Analizar y describir (temática, formal, estética y narrativamente) los relatos audiovisuales según los parámetros y métodos de análisis.	CG3 CE16 CE17
5. Interpretar y debatir críticamente los contenidos de las obras audiovisuales.	CG3 CE16
6. Respetar, a la hora de realizar la crítica, los distintos géneros narrativos y su uso en producciones audiovisuales de otras culturas y con otros valores sociales	CG5 CT5
7. Sensibilidad por conservar el patrimonio audiovisual generado a través de los tiempos	CT5 CT6

<b>Contenidos</b>	
Tema	
1 - BREVE RECORRIDO HISTÓRICO-EVOLUTIVO POR La CRÍTICA AUDIOVISUAL	- Orígenes y evolución de la crítica cinematográfica desde el nacimiento del cine
2 - La CRÍTICA AUDIOVISUAL SEGUN EL DIFUSOR	- Prensa diaria y medios especializados. - Crítica en otros medios: Internet, televisión, radio
TENDENCIAS Y REFERENCIAS DE LA CRÍTICA UNIVERSAL	- Francia: André Bazin, Cahiers du Cine, Positif. - Estados Unidos: James Agee, Manny Farber, Andrew Sarris, David Bordwell, Peter Bogdanovich. - Otros países: Cine Nuovo, Sequence, Sight & Sound. - Aportaciones singulares desde las Cinematecas
LA CRÍTICA EN ESPAÑA	- Recorrido histórico por la crítica de cine del siglo XX. - Algunos casos singulares: "Nuestro Cine", "Cine experimental", "Griffith" ... - Las revistas "Nuestro cine" y "Film Ideal"; en los años 60. - Panorama actual: Entre la información general y la reflexión. - La crítica en Galicia. El caso singular de María Luz Morales. Situación actual
5 - Las FASES DEL ANÁLISIS CRÍTICO	- El recorrido. - Los procedimientos. - Las componentes cinematográficas. - La representación: espacio y tiempo. - La narración. - La comunicación. - Decálogo para una crítica ponderada
6 - MODELO DE CRÍTICAS Y CASOS PRÁCTICOS	- François Truffaut. - Jean-Luc Godard. - Peter Bogdanovich. - Ángel Fernández Santos

<b>Planificación</b>			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Seminario	5	0	5
Trabajo tutelado	0	70	70
Lección magistral	15	0	15
Trabajos de aula	30	0	30
Examen de preguntas de desarrollo	0	30	30

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

<b>Metodologías</b>	
	Descripción
Seminario	Seguimiento de los trabajos que están realizando los alumnos
Trabajo tutelado	Visionado y crítica de películas. Trabajo teórico sobre algún autor concreto
Lección magistral	Clase de teoría
Trabajos de aula	Visionado y crítica de fragmentos de películas

<b>Atención personalizada</b>	
Metodologías	Descripción
Trabajo tutelado	En tutorías

<b>Evaluación</b>			
	Descripción	Calificación	Competencias Evaluadas
Trabajos de aula	Asistencia a las clases, tanto teóricas como prácticas	10	CG4 CG5 CT5 CT6

Trabajo tutelado		50	CG1 CG3 CG6 CE16 CE17
	Visionado y crítica de películas 30% Ensayos sobre un autor: 20 %		
Examen de preguntas de desarrollo	Examen de teoría	40	CG1 CG3 CG6 CE16 CE17

### Otros comentarios sobre la Evaluación

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

### Fuentes de información

#### Bibliografía Básica

- Baecque, A., Teoría y crítica del cine., 1ª, Paidós, 2005, Barcelona  
Baecque, A., Nuevos cines, nueva crítica., 1ª, Paidós, 2006, Barcelona  
Casas, Q., Análisis y crítica audiovisual., 1ª, UOC, 2006, Barcelona  
E. Brisset, D., Análisis fílmico y audiovisual., 1ª, UOC, 2010, Barcelona  
Pujol, C., Fans, cinéfilos y cinéfanos: Una aproximación a las culturas y a los gustos cinematográficos., 1ª, UOC, 2011, Barcelona  
Guarner, J.L., 30 años de cine en España, 1ª, Kairos, 1971, Barcelona  
Santos Fontenla, César, Cine español en la encrucijada, 1ª, Ciencia Nueva, 1966, Madrid  
Tubau, Iván, Crítica cinematográfica española, 1ª, Universitat, 1983, Barcelona  
Thompson, David, Instrucciones para ver una película, 1ª, Pasado & Presente, 2015, Barcelona  
Bazin, Andre, ¿Qué es el cine?, 12ª, RIALP, 2017, Madrid

#### Bibliografía Complementaria

- Agee, J., Escritos sobre cine., 1ª, Paidós, 2001, Barcelona  
Aumont, J., Marie, M., Análisis del filme, 1ª, Paidós, 1990, Barcelona  
Casetti, F., Di Chio, F., Cómo analizar un filme., 1ª, Paidós, 1991, Barcelona  
Fernández-Santos, A., La mirada encendida., 1ª, Debate, 2007, Barcelona  
Truffaut, F., Las películas de mi vida., 1ª, Mensajero, 1976, Bilbao  
Cabrera Infante, Guillermo, El cronista de cine, 1ª, Galaxia Gutemberg, 2012, Barcelona  
Boujut, M., La promenade du critique., 1ª, Institut Lumière, 1996, Lyon (Francia)  
Del Amo, Álvaro, Cine y crítica de cine, 1ª, Taurus, 1970, Madrid  
Guarner, José Luis, Autoretrato del cronista, 1ª, Anagrama, 2012, Barcelona  
Zunzunegui, Santos, Paisajes de la forma, 1ª, Cátedra, 1994, Madrid  
Tubau, Iván, Hollywood en Argüelles, 1ª, Universitat, 1984, Barcelona  
Yáñez Murillo, Manu, 20: La Mirada Americana - 50 Años de Film Comment, 1ª, T&B Editores, 2012, Madrid  
Comolli, Jean-louis; Sorrel, Vincent, Cine, modo de empleo: De lo fotoquímico a lo digital, 1ª, Ediciones Manantial, 2016, Buenos Aires (Arxentina)  
Rosenbaum, Jonathan; Martin, Adrian, Mutaciones del Cine Contemporáneo, 1ª, Errata Naturae, 2011, Madrid  
Bordwell, David; Thompson, Kristin., El arte cinematográfico: una introducción., 1ª, Paidós, 1995, Paidós

### Recomendaciones

#### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Propaganda en medios audiovisuales/P04G070V01703

#### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Teoría y técnica cinematográfica/P04G070V01205

Teoría e historia de los géneros audiovisuales/P04G070V01305



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

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

**Competencias**

Código		Tipología
CG3	Capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen	• saber • saber hacer
CG4	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.	• saber • saber hacer
CG6	Conocimientos sobre la evolución histórica de la imagen y de la cultura audiovisual, en sus diferentes formatos	• saber
CE13	Capacidad para diseñar la puesta en escena, iluminación y dirección de actores de una producción audiovisual.	• saber
CE21	Capacidad para llevar a cabo la grabación, composición, edición y postproducción de productos audiovisuales.	• saber • saber hacer
CE23	Capacidad para escribir con fluidez guiones para los diferentes formatos audiovisuales	• saber
CE24	Conocimiento y aplicación de las técnicas y procesos de producción y realización audiovisual en los formatos y soportes contemporáneos	• saber • saber hacer
CT2	Ser capaz de trabajar en equipo y de comunicar las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio.	• saber
CT3	Ser capaz de asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.	• saber • saber hacer
CT4	Ser capaz de organizar las tareas, realizándolas de manera ordenada y adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual.	• Saber estar /ser

**Resultados de aprendizaje**

Resultados de aprendizaje	Competencias
1. Diseñar, planificar y gestionar económicamente los recursos humanos y técnicos en las diversas fases de la producción de programas de entretenimiento para TV.	CG6 CE13 CE24 CT2 CT4
2. Definir e identificar las técnicas y las tecnologías audiovisuales en función de sus capacidades expresivas.	CG3 CG6 CE21 CE24 CT3
3. Aplicar los diferentes mecanismos y elementos de la construcción del guion atendiendo los diferentes formatos, tecnologías y soportes de producción	CG6 CE23 CE24 CT3

4. Analizar y valorar el empleo de los diferentes elementos que componen el mensaje audiovisual en un programa de televisión	CG3 CG6 CE23 CE24 CT2 CT3
5. Crear y dirigir la puesta en escena de producciones de entretenimiento para TV teniendo en cuenta las tendencias de la programación actual.	CG3 CG6 CE13 CT2 CT4
6. Identificar el público objetivo, señalar posibles vías de financiación y diseñar una estrategia de comercialización y distribución de una producción de entretenimiento para TV	CG4 CG6 CE24 CT3

## Contenidos

Tema	
1. El entretenimiento en televisión	1a. Introducción y situación general del entretenimiento en TV 1b. El mercado televisivo transmedia en España
2. Adquisición y creación de programas de entretenimiento	2la. Introducción 2b. Formato, género y programa 2c. Adquisición de formatos. Adaptación. Compraventa. Opción. Biblia de producción. Asesoría de producción 2d. Desarrollo y creación de formatos originales. Elementos esenciales. Proceso. Formato escrito.
3. Formatos de género	3a. Reality 3b. Talk Show 3c. Game 3d. Magazin 3y. Humor 3f. Construcción de guiones
4. Los géneros televisivos y la escritura televisiva. La relación del guion con los otros departamentos (producción y realización)	4la. Géneros televisivos en la hipertelevisión 4b. El preguión, guion y escaletas de los programas de entretenimiento. Equipo de redacción y guionistas 4.c Estructura departamental
5. Sistemas de producción para programas de entretenimiento	5la. Diseño 5b. Fases 5c. Recusos
6. El entretenimiento audiovisual en el escenario *multiplataforma	6la. Grupos y estructuras multiplataforma 6.b Multiplataforma para el mercado de entretenimiento 7.c Idiosincrasia de los contenidos multiplataforma: tipología, adaptaciós, características, etc
7. Diseño de programas de entretenimiento: criterios (tipo de canal, horario, periodicidad, temporada, público, contenido, género, difusión, secciones, espacios publicitarios, *sponsor).	7la. Canales de entretenimiento 7b. Parrilla para PGM entretenimiento 7c. La fragmentación del consumo y audiencias 7d. Estructuras y estrategias de programación según plataforma

8. Guión, producción y realización de un docu-reality (laboratorio práctico)

Práctica 1

- Diseño del Programa. Contenidos. Pre-escaleta.
- Guión. Presupuesto. Organización recursos.
- Planificación
- Localizaciones

Práctica 2

- Producción de la escaleta
- Grabación en exteriores
- Seguimiento, recursos

Práctica 3

- Grabación en exteriores
- Edición - Montaje

Práctica 4

- Edición - Montaje
- Postproducción (audio y vídeo)

Práctica 5

- Entrega Master Docu-Reality

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

9.1a Práctica 6

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

9.1b Práctica 7

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

9.\*c Práctica 8 y 9

- Edición de Reportajes y Cortiniñas
- Ensayos estudio

9.1d Práctica 10

- Ensayos estudio

9.1y Práctica 11

- Ensayos estudio
- Grabación

---

**Planificación**

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Prácticas de laboratorio	17	20	37
Salidas de estudio	10	15	25
Trabajos de aula	8	22	30
Lección magistral	10	15	25
Trabajo	0	33	33

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

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

### **Atención personalizada**

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

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

### **Evaluación**

	Descripción	Calificación	Competencias Evaluadas
Prácticas de laboratorio	Se realizan en el estudio 1 multicámara, con control de realización, sonido e iluminación.	30	CG3 CE13 CE21 CE24 CT2 CT3 CT4
Salidas de estudio	Todas aquellas prácticas necesarias con los equipos ENG para la captación de imagen y sonido precisos para la realización de los formatos de video.	10	CG3 CE21 CE24 CT2 CT3 CT4
Trabajos de aula	Preparaciones de escrituras de guiones, escaletas, planes de trabajo, diseños de producción, etc.	20	CG4 CG6 CE24 CT3
Lección magistral	Exposición semanal con el apoyo de PowerPoint del temario teórico de la materia.	20	CG4 CG6 CE24 CT3

Trabajo	Preparación de análisis de programas de entretenimiento de actualidad.	20	CG3 CG4 CG6 CE13 CE21 CE23 CE24
---------	--	----	---

### Otros comentarios sobre la Evaluación

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

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

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

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

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

### Fuentes de información

#### Bibliografía Básica

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

#### Bibliografía Complementaria

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

### Recomendaciones

#### Asignaturas que continúan el temario

Producción y realización en nuevos formatos/P04G070V01909

#### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Guión y diseño multimedia/P04G070V01901

#### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Guión, producción y realización de programas de ficción/P04G070V01602  
 Guión, producción y realización para televisión/P04G070V01502

## DATOS IDENTIFICATIVOS

### Proyectos interactivos en nuevos medios: telefonía móvil y TDT

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

## Competencias

Código		Tipología
CG3	Capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen	• saber • saber hacer
CG4	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.	• saber • saber hacer
CE23	Capacidad para escribir con fluidez guiones para los diferentes formatos audiovisuales	• saber • saber hacer
CE25	Conocimiento y aplicación de las técnicas para el diseño y desarrollo de proyectos multimedia interactivos	• saber • saber hacer
CT2	Ser capaz de trabajar en equipo y de comunicar las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio.	• saber • saber hacer
CT3	Ser capaz de asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.	• saber • saber hacer
CT4	Ser capaz de organizar las tareas, realizándolas de manera ordenada y adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual.	• saber

## Resultados de aprendizaje

Resultados de aprendizaje	Competencias
1 - Aplicar las técnicas y procesos de producción y difusión de productos interactivos y multimedia, en sus diversas fases, desde el punto de vista de la organización y gestión de los recursos técnicos, humanos y presupuestarios necesarios.	CE23 CE25
2 - Aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a la producción multimedia, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen.	CG3 CE25
3 - Identificar procesos y técnicas implicadas en la dirección y gestión de empresas multimedia en su estructura industrial: producción, distribución y exhibición, así como interpretar datos estadísticos del mercado audiovisual multimedia.	CE25
4 - Orden y método: organizar y reorganizar la temporalización de las tareas, al adaptar con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual multimedia	CG4 CT4
5 - Adaptación a los cambios empresariales, capacidad de trabajar en equipo, de asumir riesgos, de tomar decisiones, de autocrítica y conciencia solidaria.	CT2 CT3

## Contenidos

Tema	
Desarrollo tecnológico de dispositivos móviles	Tipos de aplicaciones y Sistemas Operativos Móviles. Claves para crear una killer app. Análisis de apps
Fundamentos del diseño para dispositivos móviles	Usabilidad. Look & feel. Responsive design. Tipografía, color y composición

Desarrollo de proyectos para dispositivos móviles Modelos de negocio  
Diseño de contenidos  
Metodologías de desarrollo. Diagrama de flujo  
Marketing online. Mobile app marketing.

Diseño y Programación para dispositivos móviles Fases del proyecto  
Equipo y funciones  
Diseño y programación

### Planificación

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

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

### Metodologías

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

### Atención personalizada

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

### Evaluación

	Descripción	Calificación	Competencias Evaluadas
Trabajo tutelado	Desarrollo conceptual y producto mínimo viable de una aplicación o servicio para dispositivos móviles, contemplando el aspecto gráfico, diseño de contenidos, funcionalidades, árbol de navegación, diagrama de flujo, público objetivo y modelo de negocio plenamente desenvuelto. Deberá presentarse en clase en forma de pitching	60	CG3 CE23 CE25 CT2 CT3 CT4
Trabajos de aula	Ensayo sobre algún aspecto del uso de smartphones desde la perspectiva de la comunicación: el alumnado deberá elaborar un artículo académico sobre un tema relacionado con la asignatura y propuesto por el profesor a comienzo de curso (trabajo individual)		
Trabajos de aula	Durante las clases se preparan pequeños ejercicios que serán evaluados y formarán parte de la nota final.	5	CG3 CG4 CE23 CE25 CT3
Pruebas de respuesta corta	Prueba, de respuestas cortas o tipo test, sobre los contenidos teóricos explicados en clase	30	CE25
Observación sistemática	Asistencia y participación en el aula	5	CE25 CT2

### Otros comentarios sobre la Evaluación

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

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

---

### **Fuentes de información**

#### **Bibliografía Básica**

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

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

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

#### **Bibliografía Complementaria**

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

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

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

Nielsen, Jakob y Budiú, Raluca, Usabilidad de dispositivos móviles, Anaya, 2013,

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

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

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

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

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

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

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

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

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

---

### **Recomendaciones**

#### **Asignaturas que continúan el temario**

Redes audiovisuales en internet/P04G070V01910

#### **Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente**

Videojuegos: Diseño y desarrollo/P04G070V01908

#### **Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente**

Animación en entornos digitales y multimedia/P04G070V01402

Gestión de proyectos audiovisuales e interactivos/P04G070V01405

Guión y diseño multimedia/P04G070V01901

Proyectos interactivos en nuevos medios: web/P04G070V01903



**DATOS IDENTIFICATIVOS****Videojuegos: Diseño y desarrollo**

Asignatura	Videojuegos: Diseño y desarrollo			
Código	P04G070V01908			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Carácter	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	4	1c
Lengua Impartición	Castellano Inglés			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Legerén Lago, Beatriz			
Profesorado	Legerén Lago, Beatriz			
Correo-e	blegeren@uvigo.es			
Web	<a href="http://http://blegeren.webs.uvigo.es/">http://http://blegeren.webs.uvigo.es/</a>			
Descripción general	A través de esta asignatura el alumno conocerá que es un videojuego, cómo se diseña, cómo se desarrolla, cómo se pone en el mercado.			

Con la finalidad de proporcionar al alumno una formación lo más cercana a la realidad que se van a encontrar en el mundo profesional.

Durante el curso 2017-2018, la materia se impartirá de forma multidisciplinar entre distintos miembros del Grupo de Innovación Docente (ComTecArt- Comunicación, Tecnología y Arte en Entornos Virtuales). Se crearán grupos de trabajo con alumnos de Ingeniería de Telecomunicación.

**Competencias**

Código		Tipología
CG3	Capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen	• saber • saber hacer
CG4	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.	• saber • saber hacer
CE23	Capacidad para escribir con fluidez guiones para los diferentes formatos audiovisuales	• saber • saber hacer
CE25	Conocimiento y aplicación de las técnicas para el diseño y desarrollo de proyectos multimedia interactivos	• saber • saber hacer
CT2	Ser capaz de trabajar en equipo y de comunicar las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio.	• saber
CT3	Ser capaz de asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.	• saber • saber hacer
CT4	Ser capaz de organizar las tareas, realizándolas de manera ordenada y adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual.	• saber • saber hacer

**Resultados de aprendizaje**

Resultados de aprendizaje	Competencias
1.- Identificar las técnicas y procesos de producción y difusión de productos entretenimiento interactivo, en sus diversas fases, desde el punto de vista de la organización y gestión de los recursos técnicos, humanos y presupuestarios necesarios	CE25
2.- Reconocer los recursos, elementos, métodos y procedimientos usados en la construcción productos interactivos de entretenimiento.	CG3
3.- Diseñar proyectos personales de creación innovadora en el ámbito del entretenimiento interactivo cercanos a las propuestas indies que se están desarrollando en la actualidad	CE23 CE25
4.- Organizar el trabajo en equipo e interpretar los roles que se les encarguen en cada momento, así como asumir el liderazgo del grupo si fuese necesario y respetar las diferencias entre todos los integrantes del equipo.	CT2 CT3
5.- Organizar y planificar las tareas para determinar las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de una producción interactiva de entretenimiento.	CT4
6.- Defender en público un proyecto innovador conforme a los cánones de las disciplinas de la comunicación	CG4

**Contenidos**

Tema	
Videojuegos. Historia y Géneros	Estado del Arte

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

### Planificación

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

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

### Metodologías

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

### Atención personalizada

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

### Evaluación

	Descripción	Calificación	Competencias Evaluadas
Lección magistral	Cuestionario mixto, tipo test y con preguntas largas para evaluar los conocimientos adquiridos por el alumno	20	CE25
Trabajos de aula	Los alumnos formarán grupos para proceder a la realización de un proyecto interactivo de entretenimiento en equipo. Aplicando los conocimientos impartidos en las sesiones magistrales. Los grupos se crearán con alumnos de la materia TMCG de 4º de Ingeniería de Telecomunicaciones.	50	CG3 CG4 CT2 CT3 CT4
Trabajo tutelado	1.- Análisis y deconstrucción de productos de entretenimiento interactivo con la finalidad de conocer las diferentes partes de las que consta un proyecto de estas características  2.- Realización de trabajos individuales para el aprendizaje del guión interactivo. Presupuestación y presentación de proyectos.	30	CE23

### Otros comentarios sobre la Evaluación

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

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

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

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

---

## **Fuentes de información**

### **Bibliografía Básica**

Bogost, I, Persuasive Games, Mit Press, Cambridge, 2006

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

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

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, Usa

Despain, Wendy, Writing for Videogame Genres, A.K.Peters, 2009, 2015

### **Bibliografía Complementaria**

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

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, Usa

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

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

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

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

Macluhan,M, Understanding media: The extensions of the man, The new American Library, 1964, New York.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Rogers, Scott, Level Up, Wiley, 2014, Usa

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

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

Férrandez Gonzalo, Jorge, Pixelar a Platón, Micromegas, 2015,

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

---

## **Recomendaciones**

### **Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente**

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

### **Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente**

Animación en entornos digitales y multimedia/P04G070V01402

Gestión de proyectos audiovisuales e interactivos/P04G070V01405

Guión y diseño multimedia/P04G070V01901

---

## **Otros comentarios**

Otros comentarios

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

-----

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

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

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



<b>DATOS IDENTIFICATIVOS</b>				
<b>Producción y realización en nuevos formatos</b>				
Asignatura	Producción y realización en nuevos formatos			
Código	P04G070V01909			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Carácter	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	4	1c
Lengua Impartición	Castellano			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	García Crespo, Oswaldo			
Profesorado	García Crespo, Oswaldo			
Correo-e	oswaldogarcia@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Aproximación teórico práctica a modelos de producción audiovisual no tradicionales. La materia se ocupará de la adaptación del mensaje audiovisual a contextos productivos como las instalaciones audiovisuales, las videoescenografías y el uso de herramientas web para la producción audiovisual			

<b>Competencias</b>		
Código		Tipología
CG3	Capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen	• saber • saber hacer
CG4	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.	• saber hacer
CG6	Conocimientos sobre la evolución histórica de la imagen y de la cultura audiovisual, en sus diferentes formatos	
CE14	Capacidad para definir proyectos personales de creación innovadora que contribuyan al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o a su interpretación	• saber
CE19	Conocimiento y aplicación de las tecnologías audiovisuales (fotografía, cine, radio, televisión y multimedia) en función de sus capacidades expresivas.	• saber • saber hacer
CE24	Conocimiento y aplicación de las técnicas y procesos de producción y realización audiovisual en los formatos y soportes contemporáneos	• saber • saber hacer
CT2	Ser capaz de trabajar en equipo y de comunicar las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio.	• saber
CT3	Ser capaz de asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.	• saber • saber hacer
CT4	Ser capaz de organizar las tareas, realizándolas de manera ordenada y adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual.	• saber • saber hacer

<b>Resultados de aprendizaje</b>	
Resultados de aprendizaje	Competencias
1 - Encontrar soluciones tecnológicas flexibles a propuestas narrativas y estéticas no vinculadas con medios tradicionales de producción audiovisual	CG6 CE14 CE19 CE24 CT2 CT3 CT4
2 - Diseñar soluciones narrativas y tecnológicas con autonomía en función de las necesidades de un proyecto experimental y exploratorio	CG6 CE14 CE24 CT2 CT3 CT4

3 - Desarrollar y estructurar discursos audiovisuales en directo.	CG3 CG6 CE14 CE19 CE24 CT2 CT3 CT4
4 - Vincular, a través de los nuevos medios, propuestas estéticas y narrativas de carácter audiovisual a valores de marca.	CG4 CG6 CE24 CT2 CT3 CT4

## Contenidos

Tema	
Bloque 1: Antecedentes y desarrollo de los nuevos medios.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El nacimiento de los nuevos medios. Perspectiva tecnológica de la narrativa audiovisual contemporánea.</li> <li>- Definición y articulación de los nuevos medios con base audiovisual.</li> <li>- Narración audiovisuales multisuperficie.</li> <li>- Instalaciones interactivas con base audiovisual.</li> <li>- De la realidad virtual a la realidad aumentada. El audiovisual en tiempo real fuera de la pantalla.</li> </ul>
Bloque 2. Análisis de la creación audiovisual en tiempo real	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gestión del tiempo y el espacio en artes visuales desde la perspectiva de la narrativa cinematográfica</li> <li>- Crítica de la narrativa en tiempo real</li> <li>- Dramaturgia y video. Video y escenografía</li> <li>- Videomapping</li> </ul>
Bloque 3. Proyectos audiovisuales al servicio de la experiencia de marca	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Branded content</li> <li>- Análisis de los valores de marca</li> </ul>
Bloque 4. Intervención Audiovisual en el espacio público	<ul style="list-style-type: none"> <li>Semántica de las superficies de proyección</li> <li>Tecnología orgánica, proyectos para la emoción.</li> </ul>
Bloque 5. Anexo Nuevos Medios	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Big Data y Carto db</li> <li>- Introducción a la programación visual y por objetos</li> </ul>
(*)Bloque 6. Programación creativa para a creación audiovisual en tempo real	<ul style="list-style-type: none"> <li>(*)- Antecedentes e artistas destacados</li> <li>- Porcessing y Max MSP</li> </ul>

## Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Trabajo tutelado	4	4	8
Estudio de casos	13	13	26
Presentación	1	2	3
Lección magistral	30	60	90
Examen de preguntas de desarrollo	1	21	22
Observacion sistemática	1	0	1

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

## Metodologías

	Descripción
Trabajo tutelado	Diseño, desarrollo y producción de una pieza audiovisual de creación en tiempo real
	Producción de una pieza de Branded Content

Estudio de casos	Visionado y análisis de contenidos audiovisuales relacionados con los trabajos tutelados
Presentación	Presentación de los proyectos de la materia; Creación en tiempo real y Branded Content
Lección magistral	Exposición de los fundamentos teóricos asociados a los Nuevos Medios en el contexto de la Narrativa Audiovisual

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Trabajo tutelado	Aplicación de técnicas de aprendizaje basada en proyectos
Presentación	Presentación de los proyectos prácticos a desarrollar durante e semestre

### Evaluación

	Descripción	Calificación	Competencias Evaluadas
Trabajo tutelado	PROYECTO 1: Diseño, producción y puesta en escena de un proyecto de creación audiovisual en tiempo real.	60	CG3
			CG6
Trabajo tutelado	PROYECTO 2: Diseño y producción audiovisual de formato libre inspirado en valores de marca.		CE14
			CE19
			CE24
			CT2
			CT3
			CT4
Presentación	Presentación de los dos trabajos prácticos de la materia durante la fase de preproducción	10	CG4 CT4
Examen de preguntas de desarrollo	Desarrollo de una análisis de una obra de nuevos medios	20	CG4 CG6 CE19 CT3
Observación sistemática	Implicación en el trabajo en equipo para el desarrollo de proyectos	10	CT2 CT3

### Otros comentarios sobre la Evaluación

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

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

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

### Fuentes de información

#### Bibliografía Básica

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

#### Bibliografía Complementaria

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

Spinrad, Paul, The VJ Book, 2005,

Skandar, Xarene, VEJA, 2006,

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

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

Kabakov, On The "Total" Installation, 2008,

Robert Klanten, Tactile: High Touch Visuals, 2007,

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

Chase, A., Calm Technology: Principles and Patterns for Non-Intrusive Design,

### Recomendaciones

#### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Trabajo de Fin de Grado/P04G070V01991

---

**Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente**

---

Comunicación: Tecnología de los medios audiovisuales/P04G070V01203

Técnicas de edición digital/P04G070V01304

Guión y diseño multimedia/P04G070V01901

Guión, producción y realización de programas de ficción/P04G070V01602

Guión, producción y realización para televisión/P04G070V01502

---

**Otros comentarios**

---

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

---



**DATOS IDENTIFICATIVOS****Redes audiovisuales en internet**

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

**Competencias**

Código		Tipología
CG3	Capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• saber</li> <li>• saber hacer</li> </ul>
CG4	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• saber</li> <li>• saber hacer</li> </ul>
CE22	Capacidad para gestionar con eficacia la comunicación en las redes sociales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• saber</li> <li>• saber hacer</li> <li>• Saber estar /ser</li> </ul>
CT2	Ser capaz de trabajar en equipo y de comunicar las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• saber</li> </ul>
CT3	Ser capaz de asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• saber</li> <li>• saber hacer</li> </ul>
CT4	Ser capaz de organizar las tareas, realizándolas de manera ordenada y adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• saber</li> <li>• saber hacer</li> </ul>

**Resultados de aprendizaje**

Resultados de aprendizaje	Competencias
1 - Saber encontrar y calificar información audiovisual y opiniones en Internet. Disponer de antologías y una red de relatos y perfiles profesionales por su innovación y comunidades de interés. Publicar contenidos calificados de forma adecuada a cada canal digital	CG3 CG4 CE22 CT2 CT3 CT4
2 - Diseñar y publicar una marca profesional digital, gestionar su branding en las plataformas más adecuadas para mantener su visibilidad así como su cooperación en proyectos, comunicando también desde redes sociales	CG3 CG4 CE22 CT2 CT3 CT4
3 - Conocer estrategias de comunicación para grupos y organizaciones, capacitando para tomar decisiones casos y crisis de comunicación audiovisual (viral, etc.) en relación a marcas, organizaciones (multiplataforma, cross-media, trans-media)	CG3 CG4 CE22 CT2 CT3 CT4

**Contenidos**

Tema	
Diseño y comunicación de una marca profesional	Selección y edición de contenidos curados en un portfolio profesional comunicado en redes sociales

Comunicación y cooperación en redes sociales con eventos y comunidades profesionales	Informe de imágenes profesionales, auditoría de reputación en colectivo profesional y plan de comunicación y cooperación personal en proyectos locales, especializados, etc.
Estrategia y dirección de marca profesional	Evaluación y dirección de casos y comunicación de crisis en redes sociales

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Estudio previo	12	0	12
Estudio de casos	14	28	42
Portafolio/dossier	14	56	70
Portafolio/dossier	6	12	18
Estudio de casos	4	4	8

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

### Metodologías

Metodologías	Descripción
Estudio previo	Documentación online y verificación de información actual
Estudio de casos	Análisis y solución de problemas y casos de gestión de imagen local
Portafolio/dossier	Presentación en LinkedIn, en otra red profesional o en un blog personal la marca profesional o el proyecto a desarrollar completado el grado

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Estudio de casos	Monitorización y análisis de referentes en usos digitales en redes de interés profesional para el sector
Portafolio/dossier	Exposición del aprendizaje alcanzado en ejercicios en redes sociales durante las prácticas del curso

### Evaluación

Descripción	Calificación	Competencias Evaluadas
Portafolio/dossier autoevaluación del perfil profesional presentado, del aprendizaje durante el curso y propuestas para desarrollo de la imagen profesional personal	70	CG3 CG4 CT3 CT4
Estudio de casos reputación de contenidos y conversaciones mantenidas en redes sociales profesionales	30	CG3 CG4 CE22 CT2 CT3 CT4

### Otros comentarios sobre la Evaluación

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

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

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

### Fuentes de información

#### Bibliografía Básica

Dolors Reig, Socionomía, Planeta, 2012,

#### Bibliografía Complementaria

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,

---

---

## **Recomendaciones**

---

### **Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente**

---

Trabajo de Fin de Grado/P04G070V01991

---

### **Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente**

---

Comunicación: Comunicación escrita/P04G070V01101

Teoría y técnica de la fotografía/P04G070V01106

Empresa: Marketing de productos audiovisuales y multimedia/P04G070V01401

Gestión de proyectos audiovisuales e interactivos/P04G070V01405

Estrategias publicitarias y de relaciones públicas para productos audiovisuales/P04G070V01501

Guión y diseño multimedia/P04G070V01901

Proyectos interactivos en nuevos medios: web/P04G070V01903

Teoría y técnica del documental/P04G070V01904

Producción y realización en nuevos formatos/P04G070V01909

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

Videojuegos: Diseño y desarrollo/P04G070V01908

---

### **Otros comentarios**

---

**DATOS IDENTIFICATIVOS****Prácticas externas**

Asignatura	Prácticas externas			
Código	P04G070V01982			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Carácter	Curso	Cuatrimestre
	12	OB	4	2c
Lengua Impartición	Castelán			
Departamento	Psicología evolutiva e comunicación			
Coordinador/a	Román Portas, María Mercedes			
Profesorado	Román Portas, María Mercedes			
Correo-e	mroman@uvigo.es			
Web				
Descrición general	A materia está orientada á realización de prácticas nun entorno laboral e profesional ligado a alguna/as das disciplinas do plan de estudos do Grado. As prácticas deberán levarse a cabo segundo a Normativa específica aprobada en Xunta de Facultade			

**Competencias**

Código		Tipología
CB2	Que os estudantes saiban aplicar os seus coñecementos ao seu traballo ou vocación dunha forma profesional e posúan as competencias que adoitan demostrarse por medio da elaboración e defensa de argumentos e a resolución de problemas dentro da súa área de estudo	• saber • Saber estar / ser
CB3	Que os estudantes teñan a capacidade de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro da súa área de estudo) para emitir xuízos que inclúan unha reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica ou ética	• saber • Saber estar / ser
CB4	Que os estudantes poidan transmitir información, ideas, problemas e solución a un público tanto especializado coma non especializado.	• saber • Saber estar / ser
CB5	Que os estudantes desenvolvan aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía.	• saber • Saber estar / ser
CG3	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	• saber • saber facer
CG4	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.	• saber • saber facer
CG6	Coñecementos sobre a evolución histórica da imaxe e da cultura audiovisual, nos seus diferentes formatos	• saber
CE1	Coñecemento do uso correcto oral e escrito das linguas oficiais como forma de expresión profesional na industria audiovisual.	• saber • Saber estar / ser
CE2	Capacidade para percibir críticamente o mundo audiovisual como froito dunhas condicións sociopolíticas e culturais ligadas a unha época histórica determinada.	• Saber estar / ser
CE3	Coñecemento teórico-práctico dos mecanismos lexislativos de incidencia no audiovisual, así como o réxime xurídico da súa aplicación nas producións audiovisuais.	• saber • Saber estar / ser
CE4	Coñecemento dos procesos e técnicas implicadas na dirección e xestión de empresas audiovisuais.	• saber • Saber estar / ser
CE5	Coñecemento e aplicación das técnicas de produción e emisión radiofónicas.	• saber • saber facer
CE6	Coñecementos das políticas públicas de promoción e regulatorias no ámbito da produción e distribución audiovisual nos niveis de gobernanza europeos, nacional e autonómico.	• saber
CE7	Capacidade para levar a cabo a análise e implementación de estratexias de distribución e difusión de contidos audiovisuais e a súa influencia no proceso de produción	• saber
CE8	Coñecemento e aplicación dos fundamentos da animación audiovisual	• saber • saber facer
CE9	Coñecemento e aplicación das técnicas de documentación audiovisual.	• saber
CE10	Capacidade para recrear o ambiente sonoro dunha produción audiovisual	• saber • saber facer
CE11	Capacidade para levar a cabo a análise das estruturas, contidos e estilos da programación televisiva.	• saber

CE12	Coñecemento da natureza e interrelacións entre os suxeitos da comunicación audiovisual: autores, institucións, empresas, medios, soportes e espectadores.	• saber
CE13	Capacidade para deseñar a posta en escena, iluminación e dirección de actores dunha produción audiovisual.	• saber • saber facer
CE14	Capacidade para definir proxectos persoais de creación innovadora que contribúan ao coñecemento ou desenvolvemento das linguaxes audiovisuais ou á súa interpretación	• saber • Saber estar / ser
CE15	Coñecemento dos fundamentos da información xornalística a través dos distintos textos e xéneros ao uso, para a súa aplicación en medios impresos e dixitais.	• saber
CE16	Coñecemento da historia e evolución da linguaxe e xéneros audiovisuais a través das súas propostas estéticas e industriais.	• saber
CE17	Coñecemento e aplicación dos recursos, métodos e procedementos empregados na construción e análise dos relatos audiovisuais.	• saber
CE18	Coñecemento sobre os fundamentos da historia e teoría da comunicación	• saber • Saber estar / ser
CE19	Coñecemento e aplicación das tecnoloxías audiovisuais (fotografía, cinema, radio, televisión e multimedia) en función das súas capacidades expresivas.	• saber • saber facer
CE20	Coñecemento da imaxe espacial e das representacións icónicas no espazo, tanto na imaxe fixa como en movemento.	• saber
CE21	Capacidade para levar a cabo a gravación, composición, edición e postprodución de produtos audiovisuais.	• saber • saber facer
CE22	Capacidade para xestionar con eficacia a comunicación nas redes sociais	• saber • Saber estar / ser
CE23	Capacidade para escribir con fluidez guións para os diferentes formatos audiovisuais	• saber
CE24	Coñecemento e aplicación das técnicas e procesos de produción e realización audiovisual nos formatos e soportes contemporáneos	• saber • saber facer
CE25	Coñecemento e aplicación das técnicas para o deseño e desenvolvemento de proxectos multimedia interactivos	• saber • saber facer
CE26	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	• saber
CT1	Comprender a importancia dos cambios tecnolóxicos, económicos e sociais no desenvolvemento de proxectos audiovisuais	• saber
CT2	Ser capaz de traballar en equipo e de comunicar as propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio.	• saber
CT4	Ser capaz de organizar as tarefas, realizándoas de maneira ordenada e adoptando con lóxica as decisións prioritarias nos diferentes procesos de produción audiovisual.	• saber • saber facer
CT6	Comprender a necesidade da conservación do patrimonio lingüístico, audiovisual e cultural de Galicia	• saber

## Resultados de aprendizaxe

Resultados de aprendizaje	Competencias
---------------------------	--------------

1 - Que os estudantes saiban aplicar os seus coñecementos ao seu traballo ou vocación dunha forma profesional e posúan as competencias que adoitan demostrarse por medio da elaboración e defensa de argumentos e a resolución de problemas dentro da súa área de estudo.

CB2  
CG3  
CG4  
CG6  
CE1  
CE2  
CE3  
CE4  
CE5  
CE6  
CE7  
CE8  
CE9  
CE10  
CE11  
CE12  
CE13  
CE14  
CE15  
CE16  
CE17  
CE18  
CE19  
CE20  
CE21  
CE22  
CE23  
CE24  
CE25  
CE26  
CT1  
CT2  
CT4  
CT6

---

2 - Que os estudantes teñan a capacidade de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro da súa área de estudo) para emitir xuízos que inclúan unha reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica ou ética

CB3  
CG3  
CG4  
CG6  
CE1  
CE2  
CE3  
CE4  
CE5  
CE6  
CE7  
CE8  
CE9  
CE10  
CE11  
CE12  
CE13  
CE14  
CE15  
CE16  
CE17  
CE18  
CE19  
CE20  
CE21  
CE22  
CE23  
CE24  
CE25  
CE26  
CT1  
CT2  
CT4  
CT6

---

3 - Que os estudantes poidan transmitir información, ideas, problemas e solución a un público tanto especializado como non especializado

CB4  
CG3  
CG4  
CG6  
CE1  
CE2  
CE3  
CE4  
CE5  
CE6  
CE7  
CE8  
CE9  
CE10  
CE11  
CE12  
CE13  
CE14  
CE15  
CE16  
CE17  
CE18  
CE19  
CE20  
CE21  
CE22  
CE23  
CE24  
CE25  
CE26  
CT1  
CT2  
CT4  
CT6

---

4 - Que os estudantes desenvolvan aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía.

CB5  
CG3  
CG4  
CG6  
CE1  
CE2  
CE3  
CE4  
CE5  
CE6  
CE7  
CE8  
CE9  
CE10  
CE11  
CE12  
CE13  
CE14  
CE15  
CE16  
CE17  
CE18  
CE19  
CE20  
CE21  
CE22  
CE23  
CE24  
CE25  
CE26  
CT1  
CT2  
CT4  
CT6

---

**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 docente**

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

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

**Metodoloxía docente**

	Descripción
Actividades introductorias	O coordinador de prácticas realizará unha presentación detallada dos procedementos a seguir e dos requisitos e condicións a cumprir 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	Calificación	Competencias Evaluadas
-------------	--------------	------------------------



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	CB2 CB3 CB4 CB5 CG3 CG4 CG6 CE1 CE2 CE3 CE4 CE5 CE6 CE7 CE8 CE9 CE10 CE11 CE12 CE13 CE14 CE15 CE16 CE17 CE18 CE19 CE20 CE21 CE22 CE23 CE24 CE25 CE26 CT1 CT2 CT4 CT6
--------------------	---	-----	--

---

### Otros comentarios sobre la Evaluación

As mesmas condicións que na avaliación de xuño

---

### Bibliografía. Fontes de información

#### Bibliografía Básica

#### Bibliografía Complementaria

---

### Recomendacións

**DATOS IDENTIFICATIVOS****Trabajo de Fin de Grado**

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

**Competencias**

Código		Tipología
CB2	Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio	• Saber estar /ser
CB3	Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética	• Saber estar /ser
CB4	Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.	• Saber estar /ser
CB5	Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.	• Saber estar /ser
CG3	Capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen	• saber • saber hacer
CG4	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.	• saber • saber hacer
CG6	Conocimientos sobre la evolución histórica de la imagen y de la cultura audiovisual, en sus diferentes formatos	• saber
CE1	Conocimiento del uso correcto oral y escrito de las lenguas oficiales como forma de expresión profesional en la industria audiovisual.	• saber • Saber estar /ser
CE2	Capacidad para percibir críticamente el mundo audiovisual como fruto de unas condiciones sociopolíticas y culturales ligadas a una época histórica determinada.	• saber • Saber estar /ser
CE3	Conocimiento teórico-práctico de los mecanismos legislativos de incidencia en el audiovisual, así como el régimen jurídico de su aplicación en las producciones audiovisuales.	• saber • Saber estar /ser
CE4	Conocimiento de los procesos y técnicas implicadas en la dirección y gestión de empresas audiovisuales.	• saber
CE5	Conocimiento y aplicación de las técnicas de producción y emisión radiofónicas.	• saber • saber hacer
CE6	Conocimientos de las políticas públicas de promoción y regulatorias en el ámbito de la producción y distribución audiovisual en los niveles de gobernanza europeos, nacional y autonómico.	• saber
CE7	Capacidad para llevar a cabo el análisis e implementación de estrategias de distribución y difusión de contenidos audiovisuales y su influencia en el proceso de producción	• saber
CE8	Conocimiento y aplicación de los fundamentos de la animación audiovisual	• saber • saber hacer
CE9	Conocimiento y aplicación de las técnicas de documentación audiovisual.	• saber
CE10	Capacidad para recrear el ambiente sonoro de una producción audiovisual	• saber • saber hacer
CE11	Capacidad para llevar a cabo el análisis de las estructuras, contenidos y estilos de la programación televisiva.	• saber
CE12	Conocimiento de la naturaleza e interrelaciones entre los sujetos de la comunicación audiovisual: autores, instituciones, empresas, medios, soportes y espectadores.	

CE13	Capacidad para diseñar la puesta en escena, iluminación y dirección de actores de una producción audiovisual.	• saber • saber hacer
CE14	Capacidad para definir proyectos personales de creación innovadora que contribuyan al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o a su interpretación	• saber • saber hacer
CE15	Conocimiento de los fundamentos de la información periodística a través de los distintos textos y géneros al uso, para su aplicación en medios impresos y digitales.	
CE16	Conocimiento de la historia y evolución del lenguaje y géneros audiovisuales a través de sus propuestas estéticas e industriales.	• saber
CE17	Conocimiento y aplicación de los recursos, métodos y procedimientos empleados en la construcción y análisis de los relatos audiovisuales.	• saber
CE18	Conocimiento sobre los fundamentos de la historia y teoría de la comunicación	• saber
CE19	Conocimiento y aplicación de las tecnologías audiovisuales (fotografía, cine, radio, televisión y multimedia) en función de sus capacidades expresivas.	• saber • saber hacer
CE20	Conocimiento de la imagen espacial y de las representaciones icónicas en el espacio, tanto en la imagen fija como en movimiento.	• saber
CE21	Capacidad para llevar a cabo la grabación, composición, edición y postproducción de productos audiovisuales.	• saber • saber hacer
CE22	Capacidad para gestionar con eficacia la comunicación en las redes sociales	• saber • saber hacer
CE23	Capacidad para escribir con fluidez guiones para los diferentes formatos audiovisuales	• saber
CE24	Conocimiento y aplicación de las técnicas y procesos de producción y realización audiovisual en los formatos y soportes contemporáneos	• saber • saber hacer
CE25	Conocimiento y aplicación de las técnicas para el diseño y desarrollo de proyectos multimedia interactivos	• saber • saber hacer
CE26	Capacidad para llevar a cabo el análisis e implementación de estrategias de marketing para el desarrollo, distribución y consumo de productos audiovisuales y multimedia orientados al mercado	• saber
CT1	Comprender la importancia de los cambios tecnológicos, económicos y sociales en el desarrollo de proyectos audiovisuales	• saber
CT3	Ser capaz de asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.	• saber • saber hacer
CT4	Ser capaz de organizar las tareas, realizándolas de manera ordenada y adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual.	• saber • saber hacer

### Resultados de aprendizaje

Resultados de aprendizaje	Competencias
1. Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera oral o por medios audiovisuales o informáticos segundo los cánones de las disciplinas de la comunicación.	CB4 CG4 CE1

2. Capacidad para definir proyectos personales en el campo de la comunicación audiovisual.

CB2  
CB3  
CB5  
CG3  
CG6  
CE2  
CE3  
CE4  
CE5  
CE6  
CE7  
CE8  
CE9  
CE10  
CE11  
CE12  
CE13  
CE14  
CE15  
CE16  
CE17  
CE18  
CE19  
CE20  
CE21  
CE22  
CE23  
CE24  
CE25  
CE26  
CT1  
CT3  
CT4

## Contenidos

Tema

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

## Planificación

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

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

## Metodologías

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

## Atención personalizada

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

<b>Evaluación</b>			
	Descripción	Calificación	Competencias Evaluadas
Aprendizaje basado en proyectos	El Tribunal determinará el 100% de la calificación	90	CB2 CB3 CB5 CG3 CG6 CE2 CE3 CE4 CE5 CE6 CE7 CE8 CE9 CE10 CE11 CE12 CE13 CE14 CE15 CE16 CE17 CE18 CE19 CE20 CE21 CE22 CE23 CE24 CE25 CE26 CT1 CT3 CT4
Presentación	En la presentación se tendrá especialmente en cuenta el cumplimiento de las Pautas para la Realización de Trabajos Académicos	10	CB4 CG4 CE1

### **Otros comentarios sobre la Evaluación**

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

### **Fuentes de información**

#### **Bibliografía Básica**

#### **Bibliografía Complementaria**

### **Recomendaciones**