



Facultade de CC. Sociais e da Comunicación

Mais info na Web da Facultade

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

(*)

(*)

Grao en Comunicación Audiovisual

Materias

Curso 4

Código	Nome	Cuadrimestre	Cr.totais
P04G070V01701	Dirección artística e escénica	1c	6
P04G070V01702	Posproducción audiovisual	1c	6
P04G070V01703	Propaganda en medios audiovisuais	1c	6
P04G070V01905	Crítica audiovisual	1c	6
P04G070V01906	Guión, 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 e escénica				
Materia	Dirección artística e escénica			
Código	P04G070V01701			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Carácter	Curso	Cuadrimestre
	6	OB	4	1c
Lingua impartición	Galego			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Fernández Pérez, Rosa Maríana			
Profesorado	Fernández Fernández, Miguel Angel Fernández Pérez, Rosa Maríana			
Correo-e	marianacarbballal@hotmail.com			
Web				
Descrición xeral				

Competencias		
Código		Tipoloxía
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
CE13	Capacidade para deseñar a posta en escena, iluminación e dirección de actores dunha produción audiovisual.	• saber • saber facer
CT2	Ser capaz de traballar en equipo e de comunicar as propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio.	• saber
CT3	Ser capaz de asumir riscos expresivos e temáticos, aplicando solucións e puntos de vista persoais no desenvolvemento dos proxectos.	• saber • saber facer
CT4	Ser capaz de organizar as tarefas, realizándoas de maneira ordenada e adoptando con lóxica as decisións prioritarias nos diferentes procesos de produción audiovisual.	

Resultados de aprendizaxe	
Resultados de aprendizaxe	Competencias
1. Coñecemento do proceso de produción dunha obra audiovisual	CG3 CE13
2. Identificar e definir os elementos visuais constitutivos da dirección artística.	CG3 CE13
3. Coñecemento dos elementos sonoros constitutivos do deseño e decoración sonora	CE13 CT3 CT4
4. Crear e aplicar un deseño *escenográfico da posta en escena (coreografía, interpretación, dramaturxia) dunha obra audiovisual	CG4 CG6 CE13 CT2
5. Demostrar capacidade para incorporarse e adaptarse a un equipo de traballo colectivo	CT2 CT3 CT4
6. Respetar os diferentes deseños estéticos presentes na posta en escena que han ir configurando, a través dos tempos e as culturas, o universo audiovisual actual	CG6 CT3

Contidos
Tema

Os bloques nos que está dividida a materia teñen en conta a dimensión eminentemente práctica da mesma.

CAPITULO 1 - DIRECCION ESCENICA

- 1- Contextualización e marco histórico da Dirección Escénica
- 2- A realidade actoral.
- 3- Descubrimento e aproximación.
- 4- Metodoloxías e ferramentas da Dirección Escénica.
- 5- Interpretación actoral no Teatro, no Cine e na Tv.
- 6- Análise activa.
- 7- Propostas de Dirección. Dirección de secuencias.

CAPITULO 2: DIRECCION ARTISTICA

- 1 Coñecer o papel da dirección artística na industria cinematográfica.
- 2 Coñecer a evolución e o desenvolvemento da dirección artística a través da Historia do Cine.
- 3 Coñecer as singularidades e a situación da dirección artística no cine norteamericano, no cine europeo, no cine español e no cine galego.
- 4 Entender a dirección artística relativa ao pasado histórico, as diferentes perspectivas e a importancia da Documentación.
- 5 Entender a dirección artística relativa ao futuro, as diferentes perspectivas e a importancia da Documentación.
- 6 Coñecer a realidades dos decorados á marxe do Estudio, realizados en exteriores, a súa complexidade e a súa singularidade.

Planificación docente

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Saídas de estudo	0	10	10
Presentación	2	0	2
Lección maxistral	28	24	52
Estudo de casos	30	30	60
Resolución de problemas	0	10	10
Traballo	0	16	16

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Saídas de estudo	Actividades de aplicación dos coñecementos a situacións concretas e de adquisición de habilidades básicas e procedimentais relacionadas coa materia obxecto de estudo. Desenvólvense en espazos non académicos exteriores. Entre elas pódense citar prácticas de campo, visitas a eventos, centros de investigación, empresas, institucións... de interese académico-profesional para o alumno.
Presentación	Exposición por parte do alumnado ante o docente e/ou un grupo de estudantes dun tema sobre contidos da materia ou dos resultados dun traballo, exercicio, proxecto... Pódese levar a cabo de maneira individual ou en grupo.
Lección maxistral	Exposición por parte do profesor dos contidos sobre a materia obxecto de estudo, bases teóricas e/ou directrices dun traballo, exercicio ou proxecto a desenvolver polo estudante
Estudo de casos	Análise dun feito, problema ou suceso real coa finalidade de coñecelo, interpretalo, resolvelo, xerar hipóteses, contrastar datos, reflexionar, completar coñecementos, diagnosticalo e adestrarse en procedementos alternativos de solución.

Atención personalizada

Probas	Descrición
Resolución de problemas	En horario de tutorías

Avaliación

Descrición	Cualificación	Competencias Avaliadas
------------	---------------	------------------------

Traballo	DIRECCION ESCENICA:	60	CG3
	Teoría - 15 %		CG4
	O final do curso realizarase un exame escrito que constará de:		CG6
	<input type="checkbox"/> Preguntas breves de coñecementos xerais sobre a temática impartida.		CE13
	<input type="checkbox"/> Desenvolvemento dun tema específico		CT2
	Práctica - 45 %		CT3
	<input type="checkbox"/> Presentación dunha análise dun guión audiovisual.		CT4
	<input type="checkbox"/> Presentación dun exercicio de Dirección dunha secuencia e a súa correspondente análise activa.		
Resolución de problemas	DIRECCION ARTISTICA - 40%	40	CG3
	Asistencia: 10%		CG4
	Análisis de películas: 10%		CG6
	Traballo individual ou en equipo: 10%		CE13
	Proba escrita: 10%		CT2
			CT3
			CT4

Outros comentarios sobre a Avaliación

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

O alumno deberá aprobar ámbalas dúas partes por separado, contribuíndo a cualificación final coas seguintes porcentaxes: Dirección Escénica 60% e Dirección Artística 40%.

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

Bibliografía. Fontes 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

Helbo 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, HistoriaBásica 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 CINEMATOGRAFICA 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 CINEMATOGRAFICA, 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

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

Alfonsín Mercedes, Punto ciego, Librería, 2016, Argentina

Recomendaciones

Materias que se recomienda cursar simultáneamente

Guión, producción e realización para programas de entretenimiento/P04G070V01906

Materias que se recomienda tener cursado previamente

Guión, producción e realización de programas de ficción/P04G070V01602

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

Competencias		
Código		Tipoloxía
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
CE10	Capacidade para recrear o ambiente sonoro dunha produción audiovisual	• saber
CE19	Coñecemento e aplicación das tecnoloxías audiovisuais (fotografía, cinema, radio, televisión e multimedia) en función das súas capacidades expresivas.	• saber • saber facer
CE21	Capacidade para levar a cabo a gravación, composición, edición e postproducción de produtos audiovisuais.	• saber • saber facer
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 • Saber estar / ser

Resultados de aprendizaxe	
Resultados de aprendizaxe	Competencias
1 - Coñecer a filosofía, funcionalidade e capacidade dos programas de efectos e composición dixital	CG6 CE21 CT1
2 - Realizar e producir efectos audiovisuais, recrear espazos sonoros e comprender os sistemas	CG3 CG6 CE10 CE21
3 - Comprender o proceso de produción/realización (fluxos de traballo) tendo en conta a postproducción como ferramenta creativa.	CG3 CG4 CE19 CT1 CT2
4 - Integrar fluxos de traballo orientados a postproducción nun equipo de produción	CT1 CT2

Contidos	
Tema	
Prácticas	Composición de imaxe por capas, chromakey, motion graphics e integración dixital. Posproducción de audio por dinámica e frecuencia. Filmación para efectos.

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

Planificación docente

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

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

Metodoloxía docente

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

Atención personalizada

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

Avaliación

	Descrición	Cualificación	Competencias Avaliadas
Práctica de laboratorio	Exercicios de manexo de software de postproducción. Avaliación na eficiencia na análise dos casos propostos, adecuación na elección de ferramentas e uso das mesmas (Individual)	20	CG3 CG6 CE10 CE21
Exame de preguntas obxectivas	Evaluación de fundamentos teóricos expostos nas clases da asignatura.(Individual)	30	CG6 CT1

Informe de prácticas	Traballo/memoria persoal con descrición das tarefas realizadas no traballo de grupo, problemas atopados e solucións propoñidas.(Individual)	20	CG3 CG4 CG6 CE10 CE19 CT1 CT2
Traballo	traballo conxunto, levar a término por grupos un guion ata o estado de emisión, produto completo. Inclúe memoria técnica.(Grupal)	30	CG3 CG4 CG6 CE19 CE21 CT1 CT2

Outros comentarios sobre a Avaliación

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

2ª convocatoria: Proba test (30%), entrega de probas prácticas (30%- resérvase o dereito de repetir durante o exame algunha das prácticas, -traer material e proxectos orixinais-), A preproducción será un traballo individual, segundo os parámetros dados no curso corrente, Non é necesario realizar o produto final. (40% - Parámetros en Faticic). Imprescindible superar dous das tres partes para aprobar a materia, sendo a memoria persoal una das partes a superar en todo caso.

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

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,

YEWDALE 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,

www.dolby.com,

DIGI DESIGN, Guía de usuario de Pro Tools 7.4, www.digidesign.com,

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

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

Brinkmann, R., The art and science of digital compositing, 2nd ed., Elsevier,

adobe after effects, <http://www.adobe.com/es/products/aftereffects.html>,

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

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

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

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,

Recomendacións

Materias que continúan o temario

Produción e realización en novos formatos/P04G070V01909

Materias que se recomenda cursar simultáneamente

Dirección artística e escénica/P04G070V01701

Guión, produción e realización para programas de entretemento/P04G070V01906

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Comunicación: Tecnoloxía dos medios audiovisuais/P04G070V01203

Teoría e técnica cinematográfica/P04G070V01205

Teoría e técnica da fotografía/P04G070V01106

Expresión sonora e estilos musicais/P04G070V01404

Técnicas de edición dixital/P04G070V01304

Guión, produción e realización de programas de ficción/P04G070V01602

Guión, produción e realización para televisión/P04G070V01502

Narrativa audiovisual/P04G070V01503

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

Competencias		
Código		Tipoloxía
CG1	Coñecemento das características esenciais da comunicación, os seus elementos e os seus resultados.	• saber
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
CG5	Coñecemento dos valores constitucionais, principios éticos e normas deontolóxicas aplicables á comunicación audiovisual, en especial as relativas á igualdade de homes e mulleres, á non discriminación de persoas con discapacidade e ao uso non sexista da imaxe feminina nos medios de comunicación de masas.	• saber • Saber estar / ser
CG6	Coñecementos sobre a evolución histórica da imaxe e da cultura audiovisual, nos seus diferentes formatos	• 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
CT5	Comprender a importancia de desenvolver un respecto solidario polas diferentes persoas e pobos do planeta, polos valores universais de educación, cultura, paz e xustiza, polos dereitos humanos, a igualdade de oportunidades e a non discriminación por razóns de sexo, raza ou relixión.	• Saber estar / ser
CT6	Comprender a necesidade da conservación do patrimonio lingüístico, audiovisual e cultural de Galicia	• Saber estar / ser

Resultados de aprendizaxe	
Resultados de aprendizaxe	Competencias
1 - Coñecer a historia e evolución da fotografía, cinema, radio e televisión en función do seu emprego como medio de propaganda política, pondo de manifesto a súa relevancia social e cultural ao longo do tempo.	CG1 CE16
2 - Comprender e integrar os novos medios tecnolóxicos e a evolución das linguaxes audiovisuais na transmisión e modernización das mensaxes publicitarias de índole política	CG3
3 - Coñecer os modelos psicolóxicos especificamente desenvolvidos para a comunicación visual e a persuasión a través da imaxe e o son	CG3
4 - Analizar relatos audiovisuais, atendendo aos parámetros básicos da análise de obras audiovisuais, considerando as mensaxes visuais como produto das condicións sociopolíticas e culturais dunha época histórica determinada	CG3 CE17
5 - Expor de forma idónea os resultados dos traballos académicos de maneira oral ou por medios audiovisuais ou informáticos conforme aos canons das disciplinas da comunicación	CG4
6 - Demostrar capacidade de adaptación aos cambios empresariais, para traballar en equipo, asumir riscos, tomar decisións, facer autocrítica e desenvolver unha conciencia solidaria.	CG5 CG6 CT5 CT6

Contidos

Tema

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

Planificación docente

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

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

Metodoloxía docente

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

Atención personalizada

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

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

Avaliación			
	Descrición	Cualificación	Competencias Avaliadas
Presentación	As prácticas consistirán na realización de DOUS traballos e exposicións en grupo: 1) Exposición sobre un filme de propaganda contemporánea da carteleira dos últimos 25 anos (2 puntos máx). 2) Elaboración dun traballo (con exposición académica en clase dentro dos prazos establecidos) sobre unha campaña de propaganda desenvolvida a través de varios soportes audiovisuais por algún actor político ou institucional (4 puntos máx.) Os dous traballos prácticos desenvolveranse dacordo cas instrucións do profesor.	60	CG1 CG3 CG4 CG5 CG6 CE16 CT5 CT6
Exame de preguntas de desenvolvemento	A avaliación teórica consistirá nun exame final de dúas preguntas a desenvolver sobre contidos relacionados co programa da materia. Dentro da preparación teórica, tamén se incluírán as películas analizadas en clase, tanto polo docente da asignatura como polos propios alumnos.	40	CG1 CG3 CG4 CG5 CG6 CE17 CT5 CT6

Outros comentarios sobre a Avaliación

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

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

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

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

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

Caparrós Lera, José Maria, 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 Universitas

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

Recomendacións

Materias que se recomienda ter cursado previamente

Comunicación: Teorías da imaxe/P04G070V01105

Teoría e técnica cinematográfica/P04G070V01205

Teoría e historia dos xéneros audiovisuais/P04G070V01305

DATOS IDENTIFICATIVOS**Crítica audiovisual**

Materia	Crítica audiovisual			
Código	P04G070V01905			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Carácter	Curso	Cuadrimestre
	6	OP	4	1c
Lingua impartición	Galego			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Fernández Fernández, Miguel Angel			
Profesorado	Fernández Fernández, Miguel Angel			
Correo-e	mianfer@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	A materia aborda a crítica audiovisual combinando o enfoque teórico e a perspectiva histórica da disciplina co desenvolvemento práctico			

Competencias

Código		Tipoloxía
CG1	Coñecemento das características esenciais da comunicación, os seus elementos e os seus resultados.	
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
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
CG5	Coñecemento dos valores constitucionais, principios éticos e normas deontolóxicas aplicables á comunicación audiovisual, en especial as relativas á igualdade de homes e mulleres, á non discriminación de persoas con discapacidade e ao uso non sexista da imaxe feminina nos medios de comunicación de masas.	• saber • Saber estar / ser
CG6	Coñecementos sobre a evolución histórica da imaxe e da cultura audiovisual, nos seus diferentes formatos	
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
CT5	Comprender a importancia de desenvolver un respecto solidario polas diferentes persoas e pobos do planeta, polos valores universais de educación, cultura, paz e xustiza, polos dereitos humanos, a igualdade de oportunidades e a non discriminación por razóns de sexo, raza ou relixión.	• Saber estar / ser
CT6	Comprender a necesidade da conservación do patrimonio lingüístico, audiovisual e cultural de Galicia	• Saber estar / ser

Resultados de aprendizaxe

Resultados de aprendizaxe	Competencias
1. Identificar as principais correntes e escolas de crítica cinematográfica e televisiva	CG1 CG6 CE16 CE17
2. Describir a evolución histórica dos medios audiovisuais (cinema, radio, televisión, multimedia), tendo presente as condicións sociopolíticas e culturais da época en que xorden	CG3 CE16 CE17
3. Describir e analizar a obra audiovisual, sobre todo, a nivel da súa estrutura narrativa	CG4 CG6
4. Analizar e describir (temática, formal, estética e narrativamente) os relatos audiovisuais segundo os parámetros e métodos de análises.	CG3 CE16 CE17
5. Interpretar e debater criticamente os contidos das obras audiovisuais.	CG3 CE16
6. Respetar, á hora de realizar a crítica, os distintos xéneros narrativos e o seu uso en producións audiovisuais doutras culturas e con outros valores sociais	CG5 CT5
7. Sensibilidade por conservar o patrimonio audiovisual xerado a través dos tempos	CT5 CT6

Contidos	
Tema	
1 <input type="checkbox"/> BREVE PERCORRIDO HISTÓRICO-EVOLUTIVO POLA CRÍTICA AUDIOVISUAL	- Orixes e evolución da crítica cinematográfica desde o nacemento do cinema
2 <input type="checkbox"/> A CRÍTICA AUDIOVISUAL SEGUNDO O DIFUSOR	- Prensa diaria e medios especializados. - Crítica noutros medios: Internet, televisión, radio
3 <input type="checkbox"/> TENDENCIAS E REFERENCIAS DA CRÍTICA UNIVERSAL	- Francia: André Bazin, Cahiers du Cinema, Positif. - Estados Unidos: James Agee, Manny Farber, Andrew Sarris, David Bordwell, Peter Bogdanovich. - Outros países: Cinema Nuovo, Sequence, Sight & Sound. - Aportacións singulares desde as Cinematecas
4 <input type="checkbox"/> A CRÍTICA EN ESPAÑA	- Percorrido histórico pola crítica de cine do século XX. - Algúns casos singulares: "Nuestro Cinema", "Cine experimental"..... - As revistas "Objetivo", "Cinema Universitario", "Nuestro cine", <input type="checkbox"/> Film Ideal <input type="checkbox"/> e "Cinestudio" nos anos 50 e 60. - Panorama actual: Entre a información xeral e a reflexión. - A crítica en Galicia. O caso singular de María Luz Morales. Situación actual
5 <input type="checkbox"/> AS FASES DA ANÁLISE CRÍTICA	- O percorrido. - Os procedementos. - As compoñentes cinematográficas. - A representación: espacio e tempo. - A narración. - A comunicación. - Decálogo para unha crítica ponderada
6 <input type="checkbox"/> MODELOS DE CRÍTICAS E CASOS PRÁCTICOS	- François Truffaut. - Jean-Luc Godard. - Peter Bogdanovich. - Ángel Fernández Santos

Planificación docente

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

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

Metodoloxía docente

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

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Traballo tutelado	En titorías

Avaliación

	Descrición	Cualificación	Competencias Avaliadas
Traballos de aula	Asistencia as clases, tanto teóricas como prácticas	10	CG4 CG5 CT5 CT6

Traballo tutelado	Visionado e crítica de películas 30% Ensaio sobre un autor: 20 %	50	CG1 CG3 CG6 CE16 CE17
Exame de preguntas de desenvolvemento	Examen de teoría	40	CG1 CG3 CG6 CE16 CE17

Outros comentarios sobre a Avaliación

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

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

- Baecque, A., Teoría y crítica del cine., 1ª, Paidós, 2005, 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 cinépagos: Una aproximación a las culturas y a los gustos cinematográficos., 1ª, UOC, 2011, Barcelona
 Guarnier, 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
 Guarnier, 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

Recomendacións

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Propaganda en medios audiovisuais/P04G070V01703

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Teoría e técnica cinematográfica/P04G070V01205

Teoría e historia dos xéneros audiovisuais/P04G070V01305

DATOS IDENTIFICATIVOS**Guión, produción e realización para programas de entretemento**

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

Competencias

Código		Tipoloxía
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
CE13	Capacidade para deseñar a posta en escena, iluminación e dirección de actores dunha produción audiovisual.	• saber
CE21	Capacidade para levar a cabo a gravación, composición, edición e postprodución de produtos audiovisuais.	• saber • saber facer
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
CT2	Ser capaz de traballar en equipo e de comunicar as propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio.	• saber
CT3	Ser capaz de asumir riscos expresivos e temáticos, aplicando solucións e puntos de vista persoais no desenvolvemento dos proxectos.	• saber • saber facer
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 estar / ser

Resultados de aprendizaxe

Resultados de aprendizaxe	Competencias
1. Deseñar, planificar e xestionar economicamente os recursos humanos e técnicos nas diversas fases da produción de programas de entretemento para TV.	CG6 CE13 CE24 CT2 CT4
2. Definir e identificar as técnicas e as tecnoloxías audiovisuais en función das súas capacidades expresivas.	CG3 CG6 CE21 CE24 CT3
3. Aplicar os diferentes mecanismos e elementos da construción do guión atendendo os diferentes formatos, tecnoloxías e soportes de produción	CG6 CE23 CE24 CT3

4. Analizar e valorar o emprego dos diferentes elementos que compoñen a mensaxe audiovisual nun programa de televisión	CG3 CG6 CE23 CE24 CT2 CT3
5. Crear e dirixir a posta en escena de producións de entretemento para TV tendo en conta as tendencias da programación actual.	CG3 CG6 CE13 CT2 CT4
6. Identificar o público obxectivo, sinalar posibles vías de financiamento e deseñar unha estratexia de comercialización e distribución dunha produción de entretemento para TV	CG4 CG6 CE24 CT3

Contidos

Tema	
1. O entretemento en televisión	1a. Introducción e situación xeral do entretemento en TV 1b. O mercado televisivo transmedia en España
2. Adquisición e creación de programas de entretemento	2a. Introducción 2b. Formato, xénero e programa 2c. Adquisición de formatos. Adaptación. Compravenda. Opción. Biblia de produción. Asesoría de produción 2d. Desenvolvemento e creación de formatos orixinais. Elementos esenciais. Proceso. Formato escrito.
3. Formatos de xénero	3a. Reality 3b. Talk Show 3c. Game 3d. Magazin 3e. Humor 3f. Construción de guións.
4. Os xéneros televisivos e a escritura televisiva. A relación do guión cos outros departamentos (produción e realización)	4a. Xéneros televisivos na hipertelevisión 4b. O preguión, guión e escaletas dos programas de entretemento. Equipo de redacción e guionistas 4.c Estructura departamental
5. Sistemas de produción para programas de entretemento	5a. Deseño 5b. Fases 5c. Recusros
6. O entretemento audiovisual no escenario multiplataforma	6a. Grupos e estruturas multiplataforma 6.b Multiplataforma para el mercado de entretemento 7.c Idiosincrasia dos contidos multiplatafora: tipoloxía, adaptacións, características, etc
7. Deseño de programas de entretemento: criterios (tipo de canle, horario, periodicidade, tempada, público, contido, xénero, difusión, seccións, espazos publicitarios, sponsor).	7a. Canles de entretemento 7b. Parrilla para PGM entretemento 7c. A fragmentación do consumo e audiencias 7d. Estructuras e estratexias de programación según plataforma

8. Guión, produción e realización dun docu-reality 8.a Práctica 1 (laboratorio práctico)

- Deseño do Programa. Contidos. Pre-escaleta.
- Guión. Orzamento. Organización recursos.
- Planificación
- Localizacións

8.b Práctica 2

- Produción da escaleta
- Gravación en exteriores
- Seguimento, recursos

8.c Práctica 3

- Gravación en exteriores
- Edición - Montaxe

8.d Práctica 4

- Edición □ Montaxe
- Postproducción (audio e vídeo)

8.e Práctica 5

- Entrega Master Docu-Reality

9. Guión, produción e realización dun concurso/magazine de TV (laboratorio práctico)

9.a Práctica 6

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

9.b Práctica 7

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

9.c Práctica 8 e 9

- Edición de Reportaxes e Cortiniñas
- Ensaio estudio

9.d Práctica 10

- Ensaio estudio

9.e Práctica 11

- Ensaio estudio
- Gravación

Planificación docente

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

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

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

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Prácticas de laboratorio	No sistema de traballo analizarase a progresión do alumno na realización da documentación implicada no proceso de gravación no laboratorio, e a súa actuación no propio laboratorio no momento de gravación das pezas audiovisuais, atendendo á planificación. Valorarase a súa habilidade para enfocar e solucionar imprevistos e problemas técnicos no laboratorio.
Saídas de estudo	Neste caso, analizarase a progresión reflectida no resultado dos contidos e baseada na documentación que planifica as saídas.
Traballos de aula	Guiarase ó alumnado na elaboración dos traballos en grupo, facendo un seguimento das achegas de documentación e proxectos.
Lección maxistral	Neste caso, salvo necesidade excepcional o seguimento realizarase a través das probas teóricas e os seus resultados

Probas	
	Descrición
Traballo	No sistema de traballo analizarase a progresión do alumno na habilidade de acadar os obxectivos previstos nas planificacións, cos recursos facilitados e as ferramentas desenvolvidas durante o curso. Baseado todo isto, na evolución dos tres proxectos a entregar dende o primeiro ó derradeito, nun ámbito conceptual e práctico.

Avaliación			
	Descrición	Cualificación	Competencias Avaliadas
Prácticas de laboratorio	Se realizan no estudo 1 multicámara, con control de realización, son e iluminación.	30	CG3 CE13 CE21 CE24 CT2 CT3 CT4
Saídas de estudo	Todas aquelas prácticas necesarias cos equipos ENG para a captación de imaxe e son precisos para a realización dos formatos de vídeo.	10	CG3 CE21 CE24 CT2 CT3 CT4
Traballos de aula	Preparacións de escritas de guións, escaletas, plans de traballo, deseños de produción, etc.	20	CG4 CG6 CE24 CT3
Lección maxistral	Proba teórica e suposto práctico da materia con preguntas tipo test e pregunta corta .	20	CG4 CG6 CE24 CT3

Traballo	Gravación de programas e produto resultante	20	CG3 CG4 CG6 CE13 CE21 CE23 CE24
----------	---	----	---

Outros comentarios sobre a Avaliación

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

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

O alumnado que non supere a materia nas dúas convocatorias do curso académico 2014/2015, terá que presentarse con toda a materia ao ano seguinte.

O alumnado que non poda asistir a clase por causa grave e baixo xustificación, terá que facer un traballo para compensar a non asistencia a clase, ademais dun exame práctico. Deberá contactar cos docentes no primeiro mes de clase para determinar o tema do mesmo e as datas.

A non achega dos traballo ou facelo fora da data marcada polo docente, significa a perda de avaliación dese apartado.

Bibliografía. Fontes 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
 Calogueria Fernando, Guía para la producción y distribución de contenidos transmedia, pontificia universidad Católica de Chile, 2015, Chile

Recomendacións

Materias que continúan o temario

Producción e realización en novos formatos/P04G070V01909

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Guión e deseño multimedia/P04G070V01901

Materias que se recomenda ter cursado previamente

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

DATOS IDENTIFICATIVOS**Proxectos interactivos en novos medios: telefonía móbil e TDT**

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

Competencias

Código		Tipoloxía
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
CE23	Capacidade para escribir con fluidez guións para os diferentes formatos audiovisuais	• saber • saber facer
CE25	Coñecemento e aplicación das técnicas para o deseño e desenvolvemento de proxectos multimedia interactivos	• saber • saber facer
CT2	Ser capaz de traballar en equipo e de comunicar as propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio.	• saber • saber facer
CT3	Ser capaz de asumir riscos expresivos e temáticos, aplicando solucións e puntos de vista persoais no desenvolvemento dos proxectos.	• saber • saber facer
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

Resultados de aprendizaxe

Resultados de aprendizaxe	Competencias
1 - Aplicar as técnicas e procesos de produción e difusión de produtos interactivos e multimedia, nas súas diversas fases, desde o punto de vista da organización e xestión dos recursos técnicos, humanos e orzamentarios necesarios.	CE23 CE25
2 - Aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe á produción multimedia, a partir do coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe.	CG3 CE25
3 - Identificar procesos e técnicas implicadas na dirección e xestión de empresas multimedia na súa estrutura industrial: produción, distribución e exhibición, así como interpretar datos estatísticos do mercado audiovisual multimedia.	CE25
4 - Orde e método: organizar e reorganizar a temporalización das tarefas, ao adaptar con lóxica as decisións prioritarias nos diferentes procesos de produción audiovisual multimedia	CG4 CT4
5 - Adaptación aos cambios empresariais, capacidade de traballar en equipo, de asumir riscos, de tomar decisións, de autocrítica e conciencia solidaria.	CT2 CT3

Contidos

Tema	
Desenvolvemento tecnolóxico de dispositivos móbiles	Tipos de aplicacións e Sistemas Operativos Móbiles. Claves para crear unha killer app. Análise de apps
Fundamentos do deseño para dispositivos móbiles	Usabilidade. Look & feel. Responsive design. Tipografía, cor e composición

Desenvolvemento de proxectos para dispositivos m3viles	Modelos de negocio Deseño de contidos Metodoloxías de desenvolvemento. Diagrama de fluxo Marketing online. Mobile app marketing.
Deseño e Programaci3n para dispositivos m3viles	Fases do proxecto Equipo e funci3ns Deseño e programaci3n

Planificaci3n docente

	Horas na aula	Horas f3ra da aula	Horas totais
Lecci3n maxistral	21	0	21
Traballo tutelado	4	66	70
Traballos de aula	22.5	22.5	45
Probas de resposta curta	2	10	12
Observaci3n sistem3tica	0.5	1.5	2

*Os datos que aparecen na t3boa de planificaci3n son de car3cter orientador, considerando a heteroxeneidade do alumnado.

Metodoloxía docente

	Descrici3n
Lecci3n maxistral	Exposici3n por parte do profesor dos contidos sobre a materia obxecto de estudo, bases te3ricas e/ou directrices dun traballo, exercicio ou proxecto a desenvolver polo estudante, xunto aos correspondentes exemplos e debate sobre as s3as propiedades e caracter3sticas
Traballo tutelado	O estudante, de maneira individual ou en grupo, elabora un proxecto interactivo sobre a tem3tica da materia que abarque todas as 3reas da materia de xeito transversal
Traballos de aula	O estudante desenvolve exercicios ou proxectos durante as clases pr3cticas, baixo as directrices e supervisi3n do profesor, preparando e presentando supostos de 3ndole pr3ctica.

Atenci3n personalizada

Metodoloxías	Descrici3n
Traballo tutelado	Os alumnos poder3n establecer contacto co profesor ben de forma presencial no horario de titorias asignado ou ben a trav3s da plataforma online que o docente utilice para a impartici3n online da materia.
Traballos de aula	O estudante desenvolve exercicios ou proxectos durante as clases pr3cticas, baixo as directrices e supervisi3n e mentoring do profesor ou reputados expertos na materia, preparando e presentando supostos de 3ndole pr3ctica.

Avaliaci3n

	Descrici3n	Cualificaci3n	Competencias Avaliadas
Traballo tutelado	Desenvolvemento conceptual e produto m3nimo viable dunha aplicaci3n ou servizo para dispositivos m3viles, contemplando o aspecto gr3fico, deseño de contidos, funcionalidades, 3rbore de navegaci3n, diagrama de fluxo, p3blico obxectivo e modelo de negocio plenamente desenvolto. Deber3 presentarse en clase en forma de pitching	60	CG3 CE23 CE25 CT2 CT3 CT4
	Ensaio sobre alg3n aspecto sobre o uso de smartphones dende a perspectiva da comunicaci3n: o alumnado deber3 elaborar un artigo acad3mico sobre un tema relacionado coa asignatura e proposto polo profesor a comezo de curso (traballo individual)		
Traballos de aula	Durante as clases prepranse pequenos exercicios que ser3n sempre avaliados e formar3n parte da nota final.	5	CG3 CG4 CE23 CE25 CT3
Probas de resposta curta	Proba, de respostas curtas ou tipo test, sobre os contidos te3ricos explicados en clase	30	CE25
Observaci3n sistem3tica	Asistencia e participaci3n na aula	5	CE25 CT2

Outros comentarios sobre a Avaliaci3n

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

Nos casos nos que o estudante simultanee a materia coa realización de prácticas pre-profesionais pode axustarse un calendario de entregas pactado co docente antes do inicio da materia ou, como moi tarde, durante a primeira semana da mesma.

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

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

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

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

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

Bibliografía Complementaria

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

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

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

Nielsen, Jakob y Budiou, Raluca, Usabilidad de dispositivos móbiles, Anaya, 2013,

Amaro Soriano, José Enrique, Android: Programación de dispositivos móbiles 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 OARA MOVILES, Marcombo SA,

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

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

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

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

Recomendacións

Materias que continúan o temario

Redes audiovisuais en internet/P04G070V01910

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Videoxogos: Diseño e desenvolvemento/P04G070V01908

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Animación en contornas dixitais e multimedia/P04G070V01402

Xestión de proxectos audiovisuais e interactivos/P04G070V01405

Guión e deseño multimedia/P04G070V01901

Proxectos interactivos en novos medios: web/P04G070V01903

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

Competencias		
Código		Tipoloxía
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
CE23	Capacidade para escribir con fluidez guións para os diferentes formatos audiovisuais	• saber • saber facer
CE25	Coñecemento e aplicación das técnicas para o deseño e desenvolvemento de proxectos multimedia interactivos	• saber • saber facer
CT2	Ser capaz de traballar en equipo e de comunicar as propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio.	• saber
CT3	Ser capaz de asumir riscos expresivos e temáticos, aplicando solucións e puntos de vista persoais no desenvolvemento dos proxectos.	• saber • saber facer
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

Resultados de aprendizaxe	
Resultados de aprendizaxe	Competencias
1.- Identificar as técnicas e procesos de produción e difusión de produtos entretemento interactivo, nas súas diversas fases, desde o punto de vista da organización e xestión dos recursos técnicos, humanos e orzamentarios necesarios	CE25
2.- Recoñecer os recursos, elementos, métodos e procedementos usados na construción produtos interactivos de entretemento.	CG3
3.- Deseñar proxectos persoais de creación innovadora no ámbito do entretemento interactivo próximos ás propostas indie que se están desenvolvendo na actualidade	CE23 CE25
4.- Organizar o traballo en equipo e interpretar os roles que se lles encarguen en cada momento, así como asumir o liderado do grupo se fose necesario e respectar as diferenzas entre todos os integrantes do equipo.	CT2 CT3
5.- Organizar e planificar as tarefas para determinar as decisións prioritarias nos diferentes procesos dunha produción interactiva de entretemento.	CT4
6.- Defender en público un proxecto innovador conforme aos canons das disciplinas da comunicación	CG4

Contidos	
Tema	
Videoxogos. Historia e Xéneros	Estado da arte

Fases dun proxecto de entretemento	Deseño, Planificación, Produción, Probas e Mantemento. Equipos e funcións. Metodoloxía de xestión
Narración Interactiva para proxectos de entretemento	Da historia lineal á narración seguindo as diferentes paradigmas non lineais
Deseño de contidos de entretemento interactivo	Regras, Mecánicas e Tecnoloxía
Control económico do proxecto. Modelos de negocio	Xestión de presupostos Control económico do proxecto *Monetización de aplicacións.

Planificación docente

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

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

Metodoloxía docente

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

Atención personalizada

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

Avaliación

	Descrición	Cualificación	Competencias Avaliadas
Lección maxistral	Cuestionario mixto, tipo test e con preguntas longas para avaliar os coñecementos adquiridos polo alumno	20	CE25
Traballos de aula	Os alumnos formarán grupos para proceder á realización dun proxecto interactivo de entretemento en equipo. Aplicando os coñecementos impartidos nas sesións maxistrais . Os grupos se formarán con alumnos da materia TMCG de 4º de Inxeniería de Telecomunicacións.	50	CG3 CG4 CT2 CT3 CT4
Traballo tutelado	1.- Análise e deconstrución de produtos de entretemento interactivo coa finalidade de coñecer as diferentes partes das que consta un proxecto destas características 2.- Realización de traballos individuais para a aprendizaxe do guión interactivo. Presupuestación e presentación de proxectos.	30	CE23

Outros comentarios sobre a Avaliación

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

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

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

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

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

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

Jul, 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

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

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

Recomendacións

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

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

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Animación en contornas dixitais e multimedia/P04G070V01402

Xestión de proxectos audiovisuais e interactivos/P04G070V01405

Guión e deseño multimedia/P04G070V01901

Outros comentarios

Outros comentarios

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

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

DATOS IDENTIFICATIVOS**Producción e realización en novos formatos**

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

Competencias

Código		Tipoloxía
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 facer
CG6	Coñecementos sobre a evolución histórica da imaxe e da cultura audiovisual, nos seus diferentes formatos	
CE14	Capacidade para definir proxectos persoais de creación innovadora que contribúan ao coñecemento ou desenvolvemento das linguaxes audiovisuais ou á súa interpretación	• saber
CE19	Coñecemento e aplicación das tecnoloxías audiovisuais (fotografía, cinema, radio, televisión e multimedia) en función das súas capacidades expresivas.	• saber • saber facer
CE24	Coñecemento e aplicación das técnicas e procesos de produción e realización audiovisual nos formatos e soportes contemporáneos	• saber • saber facer
CT2	Ser capaz de traballar en equipo e de comunicar as propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio.	• saber
CT3	Ser capaz de asumir riscos expresivos e temáticos, aplicando solucións e puntos de vista persoais no desenvolvemento dos proxectos.	• saber • saber facer
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

Resultados de aprendizaxe

Resultados de aprendizaxe	Competencias
1 - Atopar solucións tecnolóxicas flexibles a propostas narrativas e estéticas non vinculadas con medios tradicionais de produción audiovisual	CG6 CE14 CE19 CE24 CT2 CT3 CT4
2 - Diseñar solucións narrativas e tecnolóxicas con autonomía en función das necesidades dun proxecto experimental e exploratorio	CG6 CE14 CE24 CT2 CT3 CT4
3 - Desenvolver e estruturar discursos audiovisuais en directo.	CG3 CG6 CE14 CE19 CE24 CT2 CT3 CT4

4 - Vincular, a través dos novos medios, propostas estéticas e narrativas de carácter audiovisual a valores de marca. CG4
CG6
CE24
CT2
CT3
CT4

Contidos

Tema	
Bloque 1: Antecedentes e desenvolvemento dos novos medios.	<ul style="list-style-type: none"> - O nacemento dos novos medios. Perspectiva tecnolóxica da narrativa audiovisual contemporánea. - Definición e articulación dos novos medios con base audiovisual. - Narración audiovisuais *multisuperficie. - Instalacións interactivas con base audiovisual. - Da realidade virtual á realidade aumentada. O audiovisual en tempo real fose da pantalla.
Bloque 2. Análise da creación audiovisual en tempo real	<ul style="list-style-type: none"> - Xestión do tempo e o espazo en artes visuais desde a perspectiva da narrativa cinematográfica - Crítica da narrativa en tempo real - Dramaturxia e vídeo. Vídeo e escenografía - *Videomapping
Bloque 3. Proxectos audiovisuais ao servizo da experiencia de marca	<ul style="list-style-type: none"> - *Branded *content - Análise dos valores de marca
Bloque 4. Intervención Audiovisual no espazo público	<ul style="list-style-type: none"> *Semántica das superficies de proxección Tecnoloxía orgánica, proxectos para a emoción.
Bloque 5. Tendencias tecnolóxicas na creación audiovisual en tempo real	<ul style="list-style-type: none"> - Machine Learning: Wekinator - Big Data e ferramentas para a visualización de datos
Bloque 6. Programación creativa para a creación audiovisual en tempo real	<ul style="list-style-type: none"> - Antecedentes e artistas destacados - Processing y Max MSP

Planificación docente

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Traballo tutelado	4	4	8
Estudo de casos	13	13	26
Presentación	1	2	3
Lección maxistral	30	60	90
Exame de preguntas de desenvolvemento	1	21	22
Observación sistemática	1	0	1

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Traballo tutelado	<p>Deseño, desenvolvemento e produción dunha peza audiovisual de creación en tempo real</p> <p>Produción dunha peza de Branded Content</p>
Estudo de casos	Visionado e análise de contidos audiovisuais relacionados cos traballos tutelados
Presentación	Presentación dos proxectos da materia; Creación en tempo real e Branded Content
Lección maxistral	Exposición dos fundamentos teóricos asociados aos Novos Medios no contexto da Narrativa Audiovisual

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición

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

Avaliación			
	Descrición	Cualificación	Competencias Avaliadas
Traballo tutelado	PROXECTO 1: Deseño, produción e posta en escena dun proxecto de creación audiovisual en tempo real.	60	CG3 CG6
	PROXECTO 2: Producción dun making of do proceso de produción do proxecto 1.		CE14 CE19 CE24 CT2 CT3 CT4
Presentación	2 Presentacións do traballo práctico da materia.	10	CG4 CT4
Exame de preguntas de desenvolvemento	Desenvolvemento dunha análise dunha obra de novos medios	20	CG4 CG6 CE19 CT3
Observación sistemática	Implicación no traballo en equipo para o desenvolvemento de proxectos	10	CT2 CT3

Outros comentarios sobre a Avaliación

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

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

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

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

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

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,

Recomendacións

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Traballo de Fin de Grao/P04G070V01991

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Comunicación: Tecnoloxía dos medios audiovisuais/P04G070V01203

Técnicas de edición dixital/P04G070V01304

Guión e deseño multimedia/P04G070V01901

Guión, produción e realización de programas de ficción/P04G070V01602

Guión, produción e realización para televisión/P04G070V01502

Outros comentarios

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

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

Competencias		
Código		Tipoloxía
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
CE22	Capacidade para xestionar con eficacia a comunicación nas redes sociais	• saber • saber facer • Saber estar / ser
CT2	Ser capaz de traballar en equipo e de comunicar as propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio.	• saber
CT3	Ser capaz de asumir riscos expresivos e temáticos, aplicando solucións e puntos de vista persoais no desenvolvemento dos proxectos.	• saber • saber facer
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

Resultados de aprendizaxe	
Resultados de aprendizaxe	Competencias
1 - Saber atopar e cualificar información audiovisual e opinións en Internet. Dispor de antoloxías e unha rede de relatos e perfís profesionais pola súa innovación e comunidades de interese. Publicar contidos cualificados de forma adecuada a cada canle dixital	CG3 CG4 CE22 CT2 CT3 CT4
2 - Diseñar e publicar unha marca profesional dixital, xestionar a súa branding nas plataformas máis adecuadas para manter a súa visibilidade así como a súa cooperación en proxectos, comunicando tamén desde redes sociais	CG3 CG4 CE22 CT2 CT3 CT4
3 - Coñecer estratexias de comunicación para grupos e organizacións, capacitando para tomar decisións casos e crises de comunicación audiovisual (viral, etc.) en relación a marcas, organizacións (multiplataforma, cros-media, trans-media)	CG3 CG4 CE22 CT2 CT3 CT4

Contidos	
Tema	
Deseño e comunicación dunha marca profesional	Selección e edición de contidos curados nun cartafol profesional comunicado nas redes sociais

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

Planificación docente

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

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

Metodoloxía docente

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

Atención personalizada

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

Avaliación

Descrición	Cualificación	Competencias Avaliadas
Cartafol/dossier autoavaliación do perfil profesional presentado, da aprendizaxe durante o curso e propostas para desenvolvemento da imaxe profesional persoal	70	CG3 CG4 CT3 CT4
Estudo de casosreputación de contidos e conversacións mantidas en redes sociais profesionais	30	CG3 CG4 CE22 CT2 CT3 CT4

Outros comentarios sobre a Avaliación

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

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

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

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

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,lan, Cómo crear un portfolio digital, Gustavo Gili, 2011,

Recomendacións

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Traballo de Fin de Grao/P04G070V01991

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Comunicación: Comunicación escrita/P04G070V01101

Teoría e técnica da fotografía/P04G070V01106

Empresa: Mercadotecnia de produtos audiovisuais e multimedia/P04G070V01401

Xestión de proxectos audiovisuais e interactivos/P04G070V01405

Estratexias publicitarias e de relacións públicas para produtos audiovisuais/P04G070V01501

Guión e deseño multimedia/P04G070V01901

Proxectos interactivos en novos medios: web/P04G070V01903

Teoría e técnica do documental/P04G070V01904

Produción e realización en novos formatos/P04G070V01909

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

Videoxogos: Deseño e desenvolvemento/P04G070V01908

Outros comentarios

se completa en outros cursos con:

Técnicas de relaciones públicas

Evaluación de la eficacia publicitaria

Dirección de comunicación

Campañas de imagen y de relaciones públicas

Comunicación de crisis

Relaciones públicas y comunicación solidaria

Comunicación alternativa: medios virtuales y nuevos soportes publicitarios

y aporta a los cursos conclusivos

Trabajo fin de grado

Proyecto práctico profesional

Seminarios de experiencias profesionales

DATOS IDENTIFICATIVOS**Prácticas externas**

Materia	Prácticas externas			
Código	P04G070V01982			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Carácter	Curso	Cuadrimestre
	12	OB	4	2c
Lingua impartición	Castelán			
Departamento	Psicoloxía evolutiva e comunicación			
Coordinador/a	Román Portas, María Mercedes			
Profesorado	Román Portas, María Mercedes			
Correo-e	mroman@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	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		Tipoloxía
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 postproducción 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 aprendizaxe	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 na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Actividades introductorias	4	0	4
Prácticas externas	0	296	296

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

Metodoloxía docente

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

Avaliación

Descrición	Cualificación	Competencias Avaliadas
------------	---------------	------------------------

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
--------------------	---	-----	--

Outros comentarios sobre a Avaliación

As mesmas condicións que na avaliación de xuño

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

Bibliografía Complementaria

Recomendacións

DATOS IDENTIFICATIVOS**Traballo de Fin de Grao**

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

Competencias

Código		Tipoloxía
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 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 estar / ser
CB4	Que os estudantes poidan transmitir información, ideas, problemas e solución a un público tanto especializado coma non especializado.	• Saber estar / ser
CB5	Que os estudantes desenvolvan aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía.	• 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 criticamente o mundo audiovisual como froito dunhas condicións sociopolíticas e culturais ligadas a unha época histórica determinada.	• saber • Saber estar / ser
CE3	Coñecemento teórico-práctico dos mecanismos legislativos 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
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.	
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 facer
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.	
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
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 postproducción de produtos audiovisuais.	• saber • saber facer
CE22	Capacidade para xestionar con eficacia a comunicación nas redes sociais	• saber • saber facer
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
CT3	Ser capaz de asumir riscos expresivos e temáticos, aplicando solucións e puntos de vista persoais no desenvolvemento dos proxectos.	• saber • saber facer
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

Resultados de aprendizaxe

Resultados de aprendizaxe	Competencias
1. Habilidade para expor os resultados dos traballos académicos de maneira oral ou por medios audiovisuais ou informáticos segundo os canons das disciplinas da comunicación.	CB4 CG4 CE1

2. Capacidade para definir proxectos persoais no campo da 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

Contidos

Tema	
1 - Definir un proxecto e un plan de traballo relacionado cun ou varios dos ámbitos de coñecemento asociados ao Título	Sen subtemas
2 - Realización do traballo proxectado	Sen subtemas
3 - Presentación e defensa	Sen subtemas

Planificación docente

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

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Aprendizaxe baseado en proxectos	O estudante realizará un traballo de investigación, de indole teórica ou práctica, sobre algún dos aspectos ou disciplinas contempladas no plan de estudos
Presentación	Ao finalizar o proxecto, e na data prevista pola Comisión Específica do Traballo de Fin de Grado, levarase a cabo a exposición do mesmo, ante un Tribunal específico, sempre segundo as directrices emanadas do Regulamento de Traballos de Fin de Grao aprobado na Xunta de Facultade
Actividades introdutorias	Terá como obxectivo informar a todos os estudantes das características, obxectivos e metodoloxía do Proxecto

Atención personalizada

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

Avaliación

Descrición		Cualificación	Competencias Avaliadas
Aprendizaxe baseado en proxectos	O Tribunal determinará o 100% da cualificación	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	Na presentación terase especialmente en conta o cumprimento das Pautas para a Realización de Traballos Académicos	10	CB4 CG4 CE1

Outros comentarios sobre a Avaliación

A avaliación levarase a cabo segundo os parámetros xerais especificados no Regulamento do Traballo de Fin de Grado, que terá prioridade sempre sobre o estipulado nesta Guía

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

Bibliografía Complementaria

Recomendacións