



## Facultad de CC. Sociales y de la Comunicación

### Mais info na Web da Facultade

(\*)

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

(\*)

(\*)

## Grado en Comunicación Audiovisual

### Asignaturas

#### Curso 2

Código	Nombre	Cuatrimestre	Cr.totales
P04G070V01301	Dereito: Dereito da comunicación	1c	6
P04G070V01302	Empresa: Dirección e xestión de empresas audiovisuais	1c	6
P04G070V01303	Ciencia política: Políticas públicas do audiovisual	1c	6
P04G070V01304	Técnicas de edición dixital	1c	6
P04G070V01305	Teoría e historia dos xéneros audiovisuais	1c	6
P04G070V01401	Empresa: Mercadotecnia de produtos audiovisuais e multimedia	2c	6
P04G070V01402	Animación en contornas dixitais e multimedia	2c	6
P04G070V01403	Documentación audiovisual	2c	6
P04G070V01404	Expresión sonora e estilos musicais	2c	6
P04G070V01405	Xestión de proxectos audiovisuais e interactivos	2c	6

#### Curso 3

Código	Nombre	Cuatrimestre	Cr.totales
P04G070V01501	Estratexias publicitarias e de relacións públicas para produtos audiovisuais	2c	6
P04G070V01502	Guión, produción e realización para televisión	1c	12
P04G070V01503	Narrativa audiovisual	1c	6

P04G070V01601	Estrutura do sistema audiovisual	1c	6
P04G070V01602	Guión, produción e realización de programas de ficción	2c	18

#### Curso 4

Código	Nombre	Cuatrimestre	Cr.totales
P04G070V01701	Dirección artística e escénica	1c	6
P04G070V01702	Posproducción audiovisual	1c	6
P04G070V01703	Propaganda en medios audiovisuais	1c	6

#### Curso 3

Código	Nombre	Cuatrimestre	Cr.totales
P04G070V01901	Guión e deseño multimedia	1c	6
P04G070V01902	Técnicas de programación para televisión	1c	6
P04G070V01903	Proxectos interactivos en novos medios: web	2c	6
P04G070V01904	Teoría e técnica do documental	2c	6

#### Curso 4

Código	Nombre	Cuatrimestre	Cr.totales
P04G070V01905	Crítica audiovisual	2c	6
P04G070V01906	Guión, produción e realización para programas de entretemento	1c	6
P04G070V01907	Proxectos interactivos en novos medios: telefonía móbil e TDT	1c	6
P04G070V01908	Videoxogos: Deseño e desenvolvemento	1c	6
P04G070V01909	Produción e realización en novos formatos	1c	6
P04G070V01910	Redes audiovisuais en internet	2c	6
P04G070V01982	Prácticas externas	2c	12
P04G070V01991	Traballo de Fin de Grao	2c	12

**DATOS IDENTIFICATIVOS****Derecho: Derecho de la comunicación**

Asignatura	Derecho: Derecho de la comunicación			
Código	P04G070V01301			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Carácter	Curso	Cuatrimestre
	6	FB	2	1c
Lengua Impartición	Castellano Gallego			
Departamento	Derecho público			
Coordinador/a	Pérez Ramos, Carlos			
Profesorado	Gómez Fernández, Diego Lareo Jiménez, Jacinto Pérez Ramos, Carlos			
Correo-e	carlos.perez@clems.es			
Web				
Descripción general	Esta materia proporciona al alumnado una visión eminentemente práctica acerca del régimen jurídico de la comunicación en España. La materia consta de dos grandes bloques. En el primero se analizan los derechos y libertades de la comunicación. El segundo ofrece una panorámica global de la regulación de las telecomunicaciones, el audiovisual e Internet, atendiendo especialmente al régimen jurídico de los contenidos.			

**Competencias**

Código	
CG1	Conocimiento de las características esenciales de la comunicación, sus elementos y sus resultados.
CG2	Conocimiento de la realidad político-social del mundo en la era de la comunicación global.
CG4	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
CG5	Conocimiento de los valores constitucionales, principios éticos y normas deontológicas aplicables a la comunicación audiovisual, en especial las relativas a la igualdad de hombres y mujeres, a la no discriminación de personas con discapacidad y al uso no sexista de la imagen femenina en los medios de comunicación de masas.
CE3	Conocimiento teórico-práctico de los mecanismos legislativos de incidencia en el audiovisual, así como el régimen jurídico de su aplicación en las producciones audiovisuales.
CE12	Conocimiento de la naturaleza e interrelaciones entre los sujetos de la comunicación audiovisual: autores, instituciones, empresas, medios, soportes y espectadores.
CT5	Comprender la importancia de desarrollar un respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, por los valores universales de educación, cultura, paz y justicia, por los derechos humanos, la igualdad de oportunidades y la no discriminación por razones de sexo, raza o religión.
CT6	Comprender la necesidad de la conservación del patrimonio lingüístico, audiovisual y cultural de Galicia

**Resultados de aprendizaje**

Resultados de aprendizaje	Competencias		
Adquirir conocimientos básicos de la historia y evolución normativa de los distintos medios de comunicación audiovisuales: Televisión, radio, cine, internet, etc.	CG5	CE3 CE12	CT5 CT6
Reconocer las estructuras organizativas básicas previstas en la legislación para el sector de la comunicación audiovisual así como la naturaleza e interrelaciones de los sujetos implicados en el sector: autores, instituciones, empresas, medios, soportes, receptores, etc.	CG1	CE3 CE12	
Identificar los aspectos -tanto desde un punto de vista teórico cómo práctico o aplicativo- de la regulación actual con incidencia en el sector audiovisual y de la comunicación	CG2 CG5	CE3 CE12	
Recordar los principios éticos y las normas deontológicas que rigen el sector audiovisual y de la comunicación. Fomento de la igualdad entre hombres y mujeres, respeto de la igualdad y no discriminación de las personas discapacidades, etc. Deben demostrar también su sensibilidad y respeto por la conservación de cualquier tipo de patrimonio cultural y audiovisual.	CG5		CT5
Analizar de forma básica textos normativos o jurídicos y manifestar que tienen habilidad para exponer de forma idónea (oral o escrita) los resultados de los trabajos académicos que hagan, así como de expresar las suyas propias ideas. Asimismo, deben demostrar que saben buscar y analizar información en fuentes diversas; aglutinar datos dispersos y discernir la información relevante de la irrelevante.	CG2	CE3 CE12	
Capacidad de trabajar en equipo y para integrarse en proyectos comunes destinados a la obtención de resultados	CG4		

**Contenidos**

I. LOS DERECHOS FUNDAMENTALES A LA LIBERTAD DE EXPRESIÓN E INFORMACIÓN

1. Presupuestos constitucionales del Derecho de la Información.
    - 1.1. Constitución, Estado y Derecho.
    - 1.2. Bases constitucionales del Derecho de la Información.
    - 1.3. El Estado en un contexto internacional y comunitario.
    - 1.4. La organización territorial del Estado.
    - 1.5. Fuentes del Derecho de la Información.
  
  2. Los derechos fundamentales a la libre expresión e información.
    - 2.1. Naturaleza, caracteres y diferencias de los derechos fundamentales a la libre expresión e información.
    - 2.2. El derecho fundamental a la libertad de expresión.
    - 2.3. El derecho fundamental a comunicar y recibir libremente información veraz.
  
  3. Garantía y protección de la expresión e información libres.
    - 3.1. El sistema de protección de los derechos fundamentales.
    - 3.2. El procedimiento especial de protección de los derechos fundamentales.
    - 3.3. El recurso de amparo.
    - 3.4. El Tribunal Europeo de Derechos Humanos.
    - 3.5. Garantías específicas: prohibición de la censura previa y del secuestro administrativo.
  
  4. Límites al ejercicio de los derechos fundamentales a la libertad de expresión y de comunicación (I): límites derivados de derechos de la personalidad.
    - 4.1. El Derecho fundamental a la intimidad.
    - 4.2. El Derecho fundamental al honor.
    - 4.3. El Derecho a la propia imagen.
    - 4.4. La protección de datos personales.
    - 4.5. La protección penal y civil de estos derechos.
  
  5. Límites al ejercicio de los derechos fundamentales a la libertad de expresión y de comunicación (II): limitaciones derivadas de otros valores y bienes constitucionales.
    - 5.1. Limitaciones excepcionales: los estados de excepción y de sitio.
    - 5.2. Limitaciones relacionadas con la seguridad, el orden público y la comunidad internacional: los secretos oficiales y el [discurso del odio].
    - 5.3. Limitación por medidas de tutela de otros derechos: derecho de rectificación y las medidas cautelares.
-

## II. EL RÉGIMEN JURÍDICO DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

6. El sistema de la comunicación audiovisual en España.
  - 6.1. El régimen jurídico de los medios de comunicación. Especial referencia al sector audiovisual y a la Ley General de Comunicación Audiovisual.
  - 6.2. La creación de medios de comunicación audiovisuales.
  - 6.3. La financiación de los medios de comunicación y las ayudas de Estado.
  - 6.4. Concentración y pluralismo en el sector de la comunicación.
7. El régimen de la televisión (I): la Televisión Digital Terrestre.
  - 7.1. Evolución y situación actual de régimen jurídico de la televisión digital terrestre.
  - 7.2. El régimen de la televisión pública por ondas terrestres: RTVE, autonómicas y locales.
  - 7.3. El régimen jurídico de la televisión privada por ondas terrestres estatal, autonómica y local: del sistema concesional al de licencia previa.
8. El régimen de la televisión (II): otras formas de difusión
  - 8.1. El régimen jurídico de la televisión por cable y por satélite: del sistema autorizativo al de comunicación previa.
  - 8.2. El fenómeno de la convergencia en la nueva Ley General de Comunicación Audiovisual.
  - 8.3. Los nuevos entrantes tecnológicos: la televisión en movilidad, la IPTV y la televisión en alta definición.
9. El régimen jurídico de la radio
  - 9.1. La radiodifusión como servicio público y como servicio de interés general.
  - 9.2. La radiodifusión sonora analógica: AM y FM.
  - 9.3. La radio digital.
10. Otros medios de comunicación.
  - 10.1. La prensa e imprenta.
  - 10.2. La cinematografía.
  - 10.3. Internet.

## III. EL RÉGIMEN JURÍDICO DEL CONTENIDO DE LA COMUNICACIÓN

11. La actividad administrativa, autorregulación y co-regulación en relación con los contenidos.
  - 11.1. La actividad de control de la información de contenido público: la información electoral y la publicidad institucional.
  - 11.2. La actividad administrativa de ordenación e intervención sobre la programación y contenidos de los medios de comunicación: los derechos del público en el sector audiovisual.
  - 11.3. La contratación en exclusiva de la emisión de contenidos audiovisuales.
  - 11.4. Autorregulación y co-regulación.
12. El régimen jurídico de la publicidad.
  - 12.1. Empresas, medios y anunciantes.
  - 12.2. La contratación publicitaria.
  - 12.3. Límites a la comunicación publicitaria.

## IV. EL RÉGIMEN JURÍDICO DEL INFORMADOR

13. La ordenación de la actividad de los profesionales de los medios.
  - 13.1. Derechos específicos del profesional de la información: cláusula de conciencia y secreto profesional.
  - 13.2. Estatuto laboral de los profesionales de los medios.
  - 13.3. La propiedad intelectual e industrial. Especial referencia al sector audiovisual.
  - 13.4. La responsabilidad editorial del medio y del profesional en el entorno tradicional y en línea.

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Debate	5	15	20
Seminario	15	11	26
Presentación	4	0	4
Eventos científicos	2	0	2
Resolución de problemas	2	30	32

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

<b>Metodologías</b>	
	Descripción
Debate	Se propondrán temas sobre alguna de las cuestiones del temario y los alumnos deberán tomar postura fundada sobre el particular
Seminario	Se realizarán tareas individuales y de grupo que luego serán objeto de exposición al grupo para su debate
Presentación	Se encargará algún trabajo individual o de grupo que habrá de realizarse fuera del horario de clase, o, en su caso, en algún momento del desarrollo de los seminarios y cuyos resultados se pondrán en común al resto de compañeros
Eventos científicos	Se organizará alguna jornada o sesión sobre alguna de las materias que dentro del temario resulten en un momento de mayor relevancia, a la que se invitarán a ponentes externos. La asistencia a la jornada será obligatoria
Resolución de problemas	Se propondrán pruebas de evaluación, que habrán de resolverse normalmente durante el desarrollo de algún seminario
Lección magistral	Versará sobre la explicación al grupo de los temas principales que conforman el contenido/programa de la materia

<b>Atención personalizada</b>	
Metodologías	Descripción
Lección magistral	Se atenderán y resolverán las dudas expuestas por el alumnado en relación con los contenidos de la materia
Debate	Se atenderán y resolverán las dudas expuestas por el alumnado en relación con los contenidos de la materia
Seminario	Se atenderán y resolverán las dudas expuestas por el alumnado en relación con los contenidos de la materia
Presentación	Se atenderán y resolverán las dudas expuestas por el alumnado en la realización y desarrollo de los ejercicios y trabajos propuestos
Resolución de problemas	Se atenderán y resolverán las dudas expuestas por el alumnado en la realización y desarrollo de los ejercicios y trabajos propuestos

<b>Evaluación</b>				
	Descripción	Calificación	Competencias Evaluadas	
Debate	Se evaluará la participación fundamentada y con conocimiento de fondo de las materias objeto de debate que realicen los alumnos	10	CG1 CG2 CG5	CT5 CT6
Seminario	Se evaluará la participación, el interés y la resolución de las pruebas de evaluación parcial que se vayan proponiendo	10	CG1 CG2 CG5	CT5 CT6
Presentación	Se podrá encargar un trabajo individual o en grupo que habrá de ser expuesto ante la clase. En la evaluación se prestará atención a la metodología de investigación, a la capacidad expositiva, al grado de profundidad de los contenidos, etc.	15	CG4	
Eventos científicos	Se valora la asistencia y participación en el desarrollo de los mismos	5	CG5	CT5 CT6
Lección magistral	La evaluación se realizará a través de una prueba objetiva de desarrollo ya escrito ya oral	60	CG5	CE3 CE12

### Otros comentarios sobre la Evaluación

### Fuentes de información

#### Bibliografía Básica

Boix Palop, Andrés, **Derecho de la Comunicación**, Iustel, 2016  
 Guichot Reina, E. (coord.), **Derecho de la comunicación**, Iustel, 2011  
 Escobar De La Serna, L., **Derecho de la Información**, Dykinson, 2004  
 Linde Paniagua, E.; Vidal Beltran, J. M., **Derecho audiovisual**, Colex, 2009

#### Bibliografía Complementaria

Chinchilla Marín, C.; Azpitarte Sánchez, M. (coords.), **Estudios sobre la Ley General de la Comunicación Audiovisual**, Aranzadi, 2011

---

## **Recomendaciones**

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

Estructura del sistema audiovisual/P04G070V01601

---

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

Empresa: Dirección y gestión de empresas audiovisuales/P04G070V01302

---

---

## **Plan de Contingencias**

### **Descripción**

---

=== MEDIDAS EXCEPCIONALES PLANIFICADAS ===

Ante la incierta e imprevisible evolución de la alerta sanitaria provocada por el COVID-19, la Universidad de Vigo establece una planificación extraordinaria que se activará en el momento en que las administraciones y la propia institución lo determinen atendiendo a criterios de seguridad, salud y responsabilidad, y garantizando la docencia en un escenario no presencial o parcialmente presencial. Estas medidas ya planificadas garantizan, en el momento que sea preceptivo, el desarrollo de la docencia de un modo más ágil y eficaz al ser conocido de antemano (o con una amplia antelación) por el alumnado y el profesorado a través de la herramienta normalizada e institucionalizada de las guías docentes.

=== ADAPTACIÓN DE LAS METODOLOGÍAS ===

- \* Metodologías docentes que se mantienen
- \* Metodologías docentes que se modifican
- \* Mecanismo no presencial de atención al alumnado (tutorías)
- \* Modificaciones (si proceden) de los contenidos a impartir
- \* Bibliografía adicional para facilitar el auto-aprendizaje
- \* Otras modificaciones

=== ADAPTACIÓN DE LA EVALUACIÓN ===

- \* Pruebas ya realizadas  
Prueba XX: [Peso anterior 00%] [Peso Propuesto 00%]  
...
  - \* Pruebas pendientes que se mantienen  
Prueba XX: [Peso anterior 00%] [Peso Propuesto 00%]  
...
  - \* Pruebas que se modifican  
[Prueba anterior] => [Prueba nueva]
  - \* Nuevas pruebas
  - \* Información adicional
-

## DATOS IDENTIFICATIVOS

### Empresa: Dirección y gestión de empresas audiovisuales

Asignatura	Empresa: Dirección y gestión de empresas audiovisuales			
Código	P04G070V01302			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS 6	Carácter FB	Curso 2	Cuatrimestre 1c
Lengua	Castellano			
Impartición	Gallego			
Departamento	Organización de empresas y marketing			
Coordinador/a	Figueroa Dorrego, Pedro			
Profesorado	Figueroa Dorrego, Pedro			
Correo-e	figueroa@uvigo.es			
Web				
Descripción general	El objetivo de la asignatura es que el alumno comprenda, con un enfoque práctico y participativo, los componentes y funcionamiento de la empresa como una realidad socioeconómica. Se incidirá en la interrelación con otras materias, proporcionando los conocimientos, actitudes y habilidades necesarias para desarrollar con eficacia y eficiencia su futura actividad profesional. Se hará especial referencia a la empresa audiovisual, en general y al contexto empresarial de Galicia, en particular.			

## Competencias

Código	
CG4	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
CG5	Conocimiento de los valores constitucionales, principios éticos y normas deontológicas aplicables a la comunicación audiovisual, en especial las relativas a la igualdad de hombres y mujeres, a la no discriminación de personas con discapacidad y al uso no sexista de la imagen femenina en los medios de comunicación de masas.
CE4	Conocimiento de los procesos y técnicas implicadas en la dirección y gestión de empresas audiovisuales.
CT1	Comprender la importancia de los cambios tecnológicos, económicos y sociales en el desarrollo de proyectos audiovisuales
CT5	Comprender la importancia de desarrollar un respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, por los valores universales de educación, cultura, paz y justicia, por los derechos humanos, la igualdad de oportunidades y la no discriminación por razones de sexo, raza o religión.
CT6	Comprender la necesidad de la conservación del patrimonio lingüístico, audiovisual y cultural de Galicia

## Resultados de aprendizaje

Resultados de aprendizaje	Competencias
1 - Identificar y aplicar los procesos y técnicas implicadas en la dirección y gestión de empresas audiovisuales en su estructura industrial: análisis de mercado, producción, distribución y exhibición, así como el fomento de la actividad emprendedora y del concepto de empresa como unidad básica de producción audiovisual	CE4 CT6
2 - Exponer los resultados de los trabajos académicos de manera oral o por medios audiovisuales o informáticos, de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación	CG4
3 - Preparación para adaptarse a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales.	CE4 CT1
4 - Adaptarse para el trabajo en equipo y de comunicación de las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio, así como para integrarse en un proyecto común destinado a la obtención de resultados	CG4
5 - Aplicar los valores universales de educación, cultura, paz y justicia, y por los derechos humanos, la igualdad de oportunidades y la no discriminación de mujeres y personas con discapacidad	CG5 CT5

## Contenidos

Tema	
1. La empresa como un sistema complejo	1.1. El sistema empresa: componentes. 1.2. Objetivos y funciones de cada componente

2. El entorno de la empresa audiovisual	2.1. El entorno general 2.2. El entorno específico: rivalidad y cooperación. 2.3. Fontes de información.
3. El factor humano en la empresa audiovisual	3.1. Cultura empresarial 3.2. El liderazgo 3.3. El poder en las organizaciones 3.4. Dirección y gestión de RR. HH.
4. La estructura organizativa y los procesos de la empresa audiovisual	4.1. Estructura organizativa 4.2. Agrupaciones estructurales 4.3. La organigrama 4.4. Nuevas formas estructurales
5. Aspectos económico-financieros de la empresa audiovisual	5.1. La inversión: concepto y tipos 5.2. La financiación: concepto y tipos 5.3. El reflejo contable de los hechos económicos: El Balance, La cuenta de pérdidas y ganancias 5.4. Indicadores económico financieros: el árbol de rentabilidad, cálculo del punto muerto 5.5. Visión de la estructura económico financiera de las empresas audiovisuales
6. Diagnóstico y diseño estratégico.	6.1 La dirección de empresas 6.2. El diagnóstico de la empresa: global, funcional y DAFO 6.3. El diseño de estrategias

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Actividades introductorias	1	0.03	1.03
Lección magistral	26	60.97	86.97
Seminario	20	2	22
Trabajo tutelado	15	15	30
Resolución de problemas y/o ejercicios	2	8	10

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

### Metodologías

	Descripción
Actividades introductorias	Actividad encaminada a la presentación de la materia
Lección magistral	Exposición por parte del profesor de los contenidos de la materia objeto de estudio, así como las bases teóricas.
Seminario	Actividades enfocadas al trabajo sobre un tema específico, que permiten profundizar o complementar los contenidos de la materia.
Trabajo tutelado	El estudiante desarrollará ejercicios o estudios de casos en el aula bajo las directrices y supervisión del profesor. También incluye aquellas actividades que el alumno deberá llevar a cabo previamente de forma autónoma y su resolución será debatida en el aula.

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Lección magistral	Las tutorías se fijarán a principio de cuatrimestre.
Trabajo tutelado	Las tutorías se fijarán a principio de cuatrimestre.
Seminario	El horario se concretará al inicio del curso. En ellas el profesor, de forma individual o en pequeño grupo, atenderá las necesidades y consultas del alumnado relacionadas con el estudio y/o temas vinculados con la materia, proporcionándole orientación, apoyo y motivación en el proceso de aprendizaje. Asimismo se utilizará la plataforma *FAITIC como mecanismo fundamental de apoyo a la docencia y de comunicación con el alumnado. Por eso, es imprescindible que todos los alumnos matriculados se den de alta lo antes posible en el sistema.

### Evaluación

Descripción	Calificación	Competencias Evaluadas
-------------	--------------	------------------------

Seminario	El trabajo tutelado, cuya realización será en grupo, versará sobre el desarrollo de un nuevo producto. La nota que obtenga cada alumno en este epígrafe será la nota del trabajo *grupal que se podrá ver modificada por su participación tanto en el trabajo como nos seminarios. Tanto la *conformación de los grupos como el tipo de empresa serán determinados en la primera sesión de seminario (segundo calendario oficial) bajo la supervisión del docente. Aquellos alumnos que no acudan a la primera sesión de seminario, tendrán de plazo hasta segunda sesión para unirse a un grupo, siempre previa aceptación por parte del docente. Aquellos alumnos que llegada esta segunda sesión (segundo calendario oficial) no estén incluidos en ningún grupo no tendrán derecho a realizar el trabajo, no contemplándose en este caso ninguna actividad compensatoria. La asistencia a los seminarios es OBLIGATORIA por lo que para poder obtener la puntuación del trabajo un alumno debe asistir como mínimo al 80% de las sesiones	20	CG4	CE4	CT1 CT5 CT6
Trabajo tutelado	Con el objetivo de incentivar el trabajo regular y continuo del alumno en el desarrollo de la materia, se valorará, mediante una observación cuantificada, la asistencia y participación activa en las sesiones prácticas. La puntuación total de este epígrafe (2 punto) se divide entre el número total de sesiones efectivas que se desarrollen. La asistencia es OBLIGATORIA por lo que para poder obtener la puntuación del trabajo un alumno debe asistir como mínimo al 80% de las sesiones	20	CG4 CG5	CE4	CT5 CT6
Resolución de problemas y/o ejercicios	Se trata de una prueba a final de curso orientada a la aplicación de los conceptos desarrollados en la materia.	60	CG4	CE4	CT6

### Otros comentarios sobre la Evaluación

Esta materia se imparte en régimen PRESENCIAL por lo que los alumnos deben asistir a las sesiones teóricas y prácticas en el horario establecido por el centro. Esto supone que el único sistema de evaluación es el contemplado en esta guía.

El sistema de evaluación de la materia se apoya en tres elementos:

- Superación de la parte práctica, con la realización de las actividades programadas. (4 puntos).
- Superación de la parte teórica, mediante un examen escrito que se realizará en la fecha señalada por el centro. (6 puntos)
- La asistencia y participación del alumnado en las clases teóricas y prácticas.

ES requisito indispensable para sumar la parte práctica por lo menos sacar un 4 sobre 10 puntos en el examen teórico.

#### CONVOCATORIA DE JULIO / EXTRAORDINARIA

1. La forma de evaluación en la convocatoria de julio y extraordinaria es la misma que en enero.

2. Particularidades:

- No existe posibilidad de mejorar la nota de la parte práctica para la convocatoria de julio, ya que se trata de actividades programadas a lo largo del curso.
- Si la materia no es superada en esta convocatoria, el alumno deberá cursarla nuevamente adaptándose a la guía docente que esté vigente en el curso académico en tela de juicio y, por tanto, no conservará ninguna de las calificaciones obtenidas en el presente curso.

### Fuentes de información

#### Bibliografía Básica

#### Bibliografía Complementaria

- AUGROS, J., **El dinero de Hollywood: financiación, producción, distribución y nuevos mercados**, Paidós, 2000
- AGUADO, G.; GALÁN, J.; FERNÁNDEZ-BEAUMONT, J.; GARCÍA, L. J., **Organización y gestión de la empresa informativa**, Síntesis, 2008
- BUSTAMANTE, E., **La televisión económica : Financiación, estrategias y mercados.**, Gedisa, 2001
- CASTAN, J. M., **Fundamentos y aplicaciones de la gestión financiera de la empresa**, 2, Pirámide, 2007
- CALVO, C., **La empresa de cine en España.**, Ediciones laberinto, 2003
- CUEVAS, A., **Economía cinematográfica: la producción y el comercio de películas.**, Compañía Audiovisual Imaginógrafo, 1999

ÉCIJA, H. et al., **Libro blanco del audiovisual: cómo producir, distribuir y financiar una obra audiovisual**, Grupo Exportfilm, 2000

GARCÍA, P. Y RAMÍREZ, M. del M., **Creando empresas para el sector audiovisual : Cine, televisión, documental y animación**, Fundación Audiovisual de Andalucía., 2004

GARCÍA-TENORIO RONDA, J.; GARCÍA MERINO, M. T.; PÉREZ RODRÍGUEZ, M. J.; SÁNCHEZ QUIRÓS, I. y SANTOS, **Organización y dirección de empresas**, Thomson, 2006

MEDINA LAVERÓN, M., **Estructura y gestión de empresas audiovisuales**, EUNSA, 2005

PIÑEIRO, P. et al, **Introducción a la economía de la empresa : una visión teórico-práctica**, Delta, 2010

SIMON, D. Y WIESE, M., **Film & video budgets. Studio City**, 4, Michael Wiese Productions, 2006

ROBBINS, S. P., **Comportamiento organizacional. Teoría y práctica**, 7, Prentice Hall, 1996

---

## Recomendaciones

### Asignaturas que continúan el temario

Empresa: Marketing de productos audiovisuales y multimedia/P04G070V01401

Gestión de proyectos audiovisuales e interactivos/P04G070V01405

---

---

## Plan de Contingencias

### Descripción

=== MEDIDAS EXCEPCIONALES PLANIFICADAS ===

Ante la incierta e imprevisible evolución de la alerta sanitaria provocada por la \*COVID- 19, la Universidad establece una planificación extraordinaria que se activará en el momento en que las administraciones y la propia institución lo determinen atendiendo a criterios de seguridad, salud y responsabilidad, y garantizando la docencia en un escenario no presencial o no totalmente presencial. Estas medidas ya planificadas garantizan, en el momento que sea preceptivo, el desarrollo de la docencia de una manera mas ágil y eficaz al ser conocido de antemano (o con una amplia antelación) por el alumnado y el profesorado a través de la herramienta normalizada e institucionalizada de las guías docentes \*DOCNET.

=== ADAPTACIÓN DE Las METODOLOGÍAS ===

\* Metodologías docentes que se mantienen  
ninguna

\* Metodologías docentes que se modifican  
Ninguna

\* Mecanismo no presencial de atención al alumnado (\*titorías)  
Correo electrónico, \*skype u otras de \*Faitic

\* Modificaciones (se proceder) de los contenidos a impartir  
Ningún

\* Bibliografía adicional para facilitar a auto-aprendizaje  
Ninguno

\* Otras modificaciones  
Ninguna

=== ADAPTACIÓN DE La EVALUACIÓN ===

Pasara de una estructura de composición de la nota de un 40% prácticas y seminario, y un 60% examen de conocimientos; la una de 70% (trabajos prácticos y seminario de innovación) y un 30% prueba de conocimiento. La evaluación se hará por evaluación continua:

TRABAJOS \*PRACTICOS (3 PUNTOS): CASOS PRÁCTICOS (2) LECTURAS (1)

PROYECTO DEL SEMINARIO DE INNOVACIÓN (4 PUNTOS).

PRUEBA DE \*COÑOCEMENTOS (3): se hará un caso de diagnóstico y estrategias que se realizará \*on \*line y su evaluación formará parte de la evaluación continua

---

**DATOS IDENTIFICATIVOS****Ciencia política: Políticas públicas del audiovisual**

Asignatura	Ciencia política: Políticas públicas del audiovisual			
Código	P04G070V01303			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Carácter	Curso	Cuatrimestre
	6	FB	2	1c
Lengua Impartición	#EnglishFriendly Castellano Gallego			
Departamento	Sociología, ciencia política y de la administración y filosofía			
Coordinador/a	Ricoy Casas, Rosa María			
Profesorado	Martinez Arribas, Fernando Ricoy Casas, Rosa María			
Correo-e	rricoy@uvigo.es			
Web				
Descripción general	La materia pretende aproximar al alumno al proceso de elaboración, desarrollo y evaluación de las Políticas Públicas del Audiovisual en los contextos europeos, español y gallego, facilitándole una visión holística del proceso y facilitándole elementos de comprensión del incidente en el sector audiovisual de la acción política y de gobierno			

**Competencias**

Código	
CG1	Conocimiento de las características esenciales de la comunicación, sus elementos y sus resultados.
CG2	Conocimiento de la realidad político-social del mundo en la era de la comunicación global.
CG4	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
CG5	Conocimiento de los valores constitucionales, principios éticos y normas deontológicas aplicables a la comunicación audiovisual, en especial las relativas a la igualdad de hombres y mujeres, a la no discriminación de personas con discapacidad y al uso no sexista de la imagen femenina en los medios de comunicación de masas.
CE6	Conocimientos de las políticas públicas de promoción y regulatorias en el ámbito de la producción y distribución audiovisual en los niveles de gobernanza europeos, nacional y autonómico.
CT1	Comprender la importancia de los cambios tecnológicos, económicos y sociales en el desarrollo de proyectos audiovisuales
CT5	Comprender la importancia de desarrollar un respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, por los valores universales de educación, cultura, paz y justicia, por los derechos humanos, la igualdad de oportunidades y la no discriminación por razones de sexo, raza o religión.
CT6	Comprender la necesidad de la conservación del patrimonio lingüístico, audiovisual y cultural de Galicia

**Resultados de aprendizaje**

Resultados de aprendizaje	Competencias		
Reunir e interpretar información y datos relativos las políticas publicas del audiovisual y argumentar y defender posiciones respeto a estas políticas públicas y valorar el impacto que estas tienen en la sociedad y específicamente en las estrategias desarrolladas por los diferentes actores implicados en las mismas.	CG1 CG2 CG5	CE6	CT1 CT6
Presentar de forma adecuada los resultados de los trabajos académicos de manera oral o por medios audiovisuales o informáticos según los cánones de las disciplinas de la comunicación	CG4		
Identificar y describir las políticas públicas de promoción y regulación de la producción y distribución audiovisual en los ámbitos europeos, nacional y autonómico, así como las condiciones legales y financieras para su obtención	CG1 CG2 CG5	CE6	CT1
Identificar los actores principales que participan en las políticas públicas del audiovisual en las diferentes instancias y campos	CG1 CG2 CG5	CE6	
Desarrollar la capacidad de trabajo en equipo.	CG4		
Comunicar las propias ideas en la resolución de tareas y ejercicios propuestos.			
Comprender y argumentar la necesidad de conservación del patrimonio cultural y audiovisual de Galicia y del mundo			CT5 CT6
Interpretar los mensajes icónicos como producto de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada			CT1 CT5

**Contenidos**

Tema	
-Conceptos teóricos relativos a los mecanismos institucionales y legislativos de incidencia en el sector audiovisual y en la comunicación. -Análisis de las políticas, los programas y las instituciones con competencias en el campo audiovisual, con especial énfasis en las políticas europeas, españolas y gallegas.  -Aprendizaje para el conocimiento de los elementos básicos de planteamiento de solicitudes de ayuda al financiamiento para la producción y distribución de un proyecto de carácter audiovisual a nivel europeo, estatal o autonómico.	1.1 Definición de políticas públicas 1.2 Marco institucional y redes de actores 1.3 Fases de una política pública:- Definición del problema: La agenda pública- Diseño y elaboración: toma de decisión y establecimiento de los objetivos Implementación: Las perspectivas Top-down y Bottom-up- Evaluación de la política- Final de la política: re-implementación
I. Bloque:-Las políticas públicas: las definiciones, el proceso y sus fases.	
II. Bloque: -Las políticas públicas audiovisuales: evolución y alcance	2.1. POLÍTICAS PÚBLICAS DEL AUDIOVISUAL  2.1.1 Peculiaridades del sector 2.1.2 Ámbitos de actuación de las políticas públicas 2.1.3 Políticas del audiovisual y sus funciones  2.2-CONTEXTO DE LAS POLÍTICAS DE COMUNICACIÓN DEL AUDIOVISUAL  2.2.1 Sistemas y estructuras de comunicación 2.2.2 Sociedad de la Información y Políticas de Comunicación. El modelo europeo 2.2.3 Nuevo marco en las políticas de comunicación: actores e estrategias
III. Bloque: -Políticas audiovisuales de la Unión Europea.	3.1.-LA UNIÓN EUROPEA 3.1.1 Definición de la Unión Europea: El Sistema político de la UE 3.1.2 Evolución del proceso de integración europea desde el Tratado de Roma hasta el proyecto de Constitución de la UE 3.1.3 Principales instituciones de la UE: Comisión, Consejo de Ministros, Parlamento Europeo. Otros actores participantes 3.1.4 Proceso de toma de decisiones en la UE.  3.2.- LA POLÍTICA EUROPEA DEL AUDIOVISUAL. 3.2.1 Transcendencia del sector audiovisual europeo 3.2.2 Cronología de la Política Europea del Audiovisual 3.2.3 Pilares de la Política Europea del Audiovisual. Mecanismos de apoyo: Los Programas Media. La excepción cultural. 3.2.4 Principios y directrices de la Política Europea de Audiovisual
IV. Bloque: -Las políticas audiovisuales españolas.	4.POLÍTICA AUDIOVISUAL ESPAÑOLA  4.1 Transposición de la normativa europea al contexto audiovisual español 4.2 Instituciones participantes en la política audiovisual: Principales actores 4.3 La Ley de Televisión 4.4 La política de cine en España
V. Bloque: - Políticas audiovisuales gallegas.	5 A Política Audiovisual de la Xunta de Galicia

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	30	48	78
Trabajo tutelado	10	25	35
Estudio de casos	5	20	25
Debate	4	4	8
Actividades introductorias	1	3	4

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

### Metodologías

Descripción

Lección magistral	Exposición del contenido temático de los distintos epígrafes referenciados en los contenidos de la materia. El profesor empleará como soporte los medios audiovisuales disponibles en el aula.
Trabajo tutelado	Realización de trabajos tutelados por el profesor sobre los temas de la materia, singularmente los referidos al proceso de diseño, ejecución y evaluación de las políticas públicas del audiovisual.
Estudio de casos	Exposición y estudio de casos que ilustren la implementación de las Políticas Públicas del audiovisual y discusión de los diferentes aspectos en los que se desenvuelven los tópicos más relevantes de la materia.
Debate	Preparación y realización de debates en el aula en los que los alumnos demuestren su capacidad analítica y creativa en relación con aquellas cuestiones que son susceptibles de ser enfocadas desde diversas posiciones y tratamientos en cuanto políticas públicas del audiovisual. Se prestará especial atención a los diversos planteamientos que las políticas públicas del audiovisual pueden adoptar en cuestiones como la protección de las lenguas, la igualdad de género, la protección de la infancia, la privatización de los servicios públicos de radiodifusión y otros semejantes.
Actividades introductorias	Presentación de la materia y de sus diversos enfoques epistemológicos. Relevancia del conocimiento de las políticas públicas para el profesional audiovisual.

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Trabajo tutelado	En la realización de los trabajos de aula el profesor asistirá a cada alumno en aquellas dudas y cuestiones que se le planteen.
Estudio de casos	Los estudios de casos que se planteen, podrán requerir la ayuda personalizada del profesorado, que estará a la disposición del alumnado en el horario de tutorías.

### Evaluación

	Descripción	Calificación	Competencias Evaluadas		
Lección magistral	Evaluación continua: Actividades y prácticas, y/o Test para evaluar las competencias adquiridas del alumnado que incluye 20 preguntas cerradas con cuatro opciones de respuesta: la)b)c)d), de las cuales una única respuesta es la correcta. Por cada 2 preguntas mal contestadas se restará una pregunta bien. Las preguntas no contestadas (en blanco) no computan.	60	CG1 CG2	CE6	CT1 CT5 CT6
Trabajo tutelado	Trabajo tutelado sobre los contenidos de la materia	40	CG4 CG5	CE6	CT1 CT5 CT6

### Otros comentarios sobre la Evaluación

La segunda convocatoria (junio/julio) consistirá en los mismos criterios señalados para la convocatoria ordinaria o primera convocatoria.

Esta materia es English Friendly, lo cual supone el siguiente compromiso:

La materia se imparte en castellano pero la docente tradujo la guía docente al inglés; Se facilitarán materiales y referencias bibliográficas para el seguimiento de la materia en inglés, se facilitarán materiales y referencias bibliográficas para el seguimiento de la materia en inglés, se atenderán las tutorías en inglés, si así lo demandara el estudiante internacional, y se diseñarán e implementarán pruebas y evaluaciones en inglés (todo esto se realizará si así lo demandara el estudiante internacional).

### Fuentes de información

#### Bibliografía Básica

#### Bibliografía Complementaria

ABAD, L, **El servicio de televisión ante el siglo XXI**, Dykinson, 1999

GOMA, Richard; SUBIRATS, Joan, **Políticas públicas en España. Contenidos, redes de actores y niveles de gobierno**, Ariel, 1998

COMISIÓN EUROPEA, **Libro Verde sobre la convergencia de los sectores de telecomunicaciones, medios de comunicación y tecnologías de la información y sobre sus consecuencias para la reglamentación**, Comisión Europea, 1997

CONSELL DE L'ÀUDIOVISUAL DE CATALUNYA,, **La definición del modelo de servicio público al sector de audiovisual**, CAC, 2001

COMISIÓN EUROPEA,, **La era digital y la política audiovisual europea. Informe del grupo de alto nivel de política audiovisual**, Comisión Europea, 1998

VENTURA FERNÁNDEZ, R, **La televisión por cable en España**, UAB, 2001

TORNOS MAS, Joaquín, **Las autoridades de regulación de los audiovisual**, Marcial Pons, 1999

AAVV, **Informe del Grupo de alto nivel de política audiovisual**, COMISION EUROPEA, 1999

GARCIA CASTILLEJO, Ángel, **El Consejo Audiovisual de España**., Fundación Alternativas, 2002

CRUSAFONT, Carmina, **El nuevo enfoque de la política audiovisual de**, Revista Latina de Comunicación Social, 1999

BUSTAMANTE, Enrique, **Impacto social del nuevo escenario audiovisual: retos y riesgos en la era digital**, Area Abierta revista de Comunicación social,

ABUÍN VENCES, Natalia, **Las ciudades digitales: un nuevo reto para las Administraciones Públicas españolas**, Area Abierta revista de Comunicación social,

ALBORNOZ, Luis Alfonso, **Televisión pública autonómica en España y normalización lingüística. El caso de Telemadrid: una cadena autonómica singular**, Area Abierta revista de Comunicación social,

ARRIAZA IBARRA, Karen, **La transformación de los medios públicos europeos en la nueva era digital**, Area Abierta revista de Comunicación social,

ARIÑO, Monica, **La regulación audiovisual en la era digital**, IDP,

ALBORNOZ, L.A.; GARCIA T.L., **Audio-Visual Industries and Diversity**, Routledge, 2019

TOMAS, G.; HUMPHREYS, P., **Audiovisual Regulation under Pressure**, Routledge, 2013

---

## Recomendaciones

### Asignaturas que continúan el temario

Estructura del sistema audiovisual/P04G070V01601

### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Derecho: Derecho de la comunicación/P04G070V01301

Empresa: Dirección y gestión de empresas audiovisuales/P04G070V01302

---

## Plan de Contingencias

### Descripción

=== MEDIDAS EXCEPCIONALES PLANIFICADAS ===

Ante la incierta e imprevisible evolución de la alerta sanitaria provocada por el COVID-19, la Universidad de Vigo establece una planificación extraordinaria que se activará en el momento en que las administraciones y la propia institución lo determinen atendiendo a criterios de seguridad, salud y responsabilidad, y garantizando la docencia en un escenario no presencial o parcialmente presencial. Estas medidas ya planificadas garantizan, en el momento que sea preceptivo, el desarrollo de la docencia de un modo más ágil y eficaz al ser conocido de antemano (o con una amplia antelación) por el alumnado y el profesorado a través de la herramienta normalizada e institucionalizada de las guías docentes.

=== ADAPTACIÓN DE LAS METODOLOGÍAS y EVALUACIÓN ===

Todas las metodologías, evaluación, etc. de esta materia, se puede hacer 100% online, a través de (FAITIC), por lo que en caso de volver a un escenario online, no habrá ninguna modificación más que eliminar la presencialidad de las sesiones magistrales a online. Lo mismo para la evaluación.

Mecanismo no presencial de atención al alumnado (tutorías): Despacho virtual 2146 do Campus Remoto de la Uvigo, y correo: rricoy@uvigo.es

<b>DATOS IDENTIFICATIVOS</b>				
<b>Técnicas de edición digital</b>				
Asignatura	Técnicas de edición digital			
Código	P04G070V01304			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Carácter	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	2	1c
Lengua	Castellano			
Impartición				
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	García Crespo, Oswaldo			
Profesorado	García Crespo, Oswaldo			
Correo-e	oswaldogarcia@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Fundamentos técnicos de los procesos de *edición y estudio práctico del montaje como elemento narrativo.			

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

<b>Resultados de aprendizaje</b>		<b>Competencias</b>		
Resultados de aprendizaje				
1- Aplicar las técnicas de Edición en soporte digital atendiendo a objetivos expresivos		CG3 CG4 CG6	CE19 CE21	
2 - Organizar la relación entre los sonidos y las imágenes desde el punto de vista estético y narrativo en soporte digital		CG3 CG4 CG6	CE19 CE21	
3 -Aplicar las herramientas tecnológicas, especialmente informáticas, en las diferentes fases del proceso de edición audiovisual.			CE19 CE21	
4 -Analizar proyectos de montaje digital desde el punto de vista clásico y de innovación, contribuyendo al desarrollo del lenguaje audiovisual		CG3 CG4 CG6		CT1
5 - Integrarse y adaptarse a un equipo audiovisual profesional, haciendo compatibles e incluso **sinérgicos los propios intereses particulares y los del proyecto colectivo en el que se incorporó.		CG4	CE21	CT2
6 - Valorar la importancia de la producción y distribución audiovisual en mercados nacionales e internacionales como medio de difusión, conservación e integración de la cultura gallega.		CG4 CG6	CE19 CE21	CT1

<b>Contenidos</b>
Tema

TÉCNICA_ A plataforma de edición *Davinci Resuelve	Gestión del promedio. Configuración del sistema y del usuario. Operaciones básicas de edición. Captura y exportado. Tratamiento del audio en edición. Corrección del color.
NARRACIÓN_ A gestión espacial del relato en edición	Continuidad visual. Continuidad sonora. Estructura y ritmo.
TÉCNICA_ plataforma de edición *Davinci Resuelve *II	Corrección de color.
NARRACIÓN_ A gestión temporal del relato en edición	*Fragmentación y continuidad del tiempo del relato en edición Estructura y ritmo.
NARRACIÓN_ Fundamentos básicos del montaje *II	Estrategias para la *estructuración del relato en montaje
NARRACIÓN_ Montaje cinematográfico	Estrategias narrativas para la transmisión de ideas en montaje Montaje *simbólico Uso narrativo de los espacio sonoro y músicas en el relato
TÉCNICA: Formatos, resoluciones y espacios de color	*bit, *byte, canal y profundidad de color.
La plataforma de edición *Davinci Resuelve *III	Mezcla de audio y corrección de color
TÉCNICA: Venido y audio Digital Comprimido.	Umbral, *compresión, bloques, Delta, *Gops. Ratios, *dct, 4:4:4, 4:2:2, 4:1:1; 4:2:0, *interframe *vs *intraframe.
TÉCNICA: Ficheros *informaticos audiovisuales	Conocimiento y uso de los distintos ficheros Audiovisuales: tipos, extensiones,*códecs, *multigeración digital, formatos para *postproducción y emisión/distribución.

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	7	17	24
Estudio de casos	4	8	12
Debate	4	5	9
Prácticas de laboratorio	33.5	0	33.5
Examen de preguntas objetivas	1	3	4
Observacion sistemática	0.5	0	0.5
Trabajo	0	67	67

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

### Metodologías

	Descripción
Lección magistral	Sesiones teóricas de introducción al montaje en vídeo digital. Fundamentos básicos de flujos de trabajo *IT.
Estudio de casos	*Análise de soluciones de montaje de las obras cinematográficas seleccionadas
Debate	Puesta en común sobre la *análisis de fragmentos audiovisuales y la aplicación de estrategias narrativas en montaje
Prácticas de laboratorio	Edición y montaje de piezas audiovisuales de diferente naturaleza

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Prácticas de laboratorio	El profesor establecerá un sistema de aprendizaje basado en proyectos en el que cada grupo práctico se dividirá en equipos formados por dos personas. De esta forma se supervisará el montaje de cada equipo semanalmente.

<b>Evaluación</b>				
	Descripción	Calificación	Competencias Evaluadas	
Estudio de casos	Elaboración de ejercicios de análisis a propósito de la *estructura narrativa de piezas audiovisuales o de soluciones expresivas en montaje.	10	CG4 CG6	CT1 CT2
Examen de preguntas objetivas	Evaluación de los fundamentos *técnicos básicos derivados del trabajo de edición digital no lineal.	10		CE19 CT1
Observación sistemática	Seguimiento semanal de los proyectos y asistencia a las sesiones teóricas	10		CT2
Trabajo	Tres trabajos, cada uno de ellos encaminados a los siguientes objetivos: Proyecto 1: Ordenación coherente del material audiovisual y articulación básica de la imagen y el sonido en torno a un tema. Formato *spot  Proyecto 2: *Estructuración de un relato audiovisual en torno al uso expresivo de la continuidad y el montaje. *Microrrelato.  Proyecto 3: Estructura, ritmo y síntesis en montaje. Proyecto en formato libre.	70	CG3 CG4 CG6	CE19 CE21 CT2

### Otros comentarios sobre la Evaluación

Para aprobar la materia es necesario conseguir alcanzar un aprobado tanto en la parte de Prácticas de laboratorio como teórica de la materia. La parte teórica Los alumnos que tengan aprobada alguna de las partes de la materia, podrán conservar la nota y sólo tendrán que presentarse aparte suspensa de la misma.

### Fuentes de información

#### Bibliografía Básica

MURCH, W, **EN EL MOMENTO DEL PARPADEO; UN PUNTO DE VISTA SOBRE EL MONTAJE CINEMATOGRAFICO**, Ocho y Medio, 2003

Ken Dancyger, **The Technique of Film and Video Editing: History, Theory, and Practice**, Focal Press, 2007

Chion, M., **LA AUDIOVISION: INTRODUCCION A UN ANALISIS CONJUNTO DE LA IMAGEN Y EL SONIDO**, Paidós, 1993

WOOTTON, C., **Compresión de audio y vídeo**, Anaya Multimedia, 2006

Neria, elena, **Streaming Wars**, Cúpula, 2020

#### Bibliografía Complementaria

OKUN, Jeffrey y ZWERMAN, Susan, **The VES Handbook of Visual Effects**, Elsevier, 2010

Rafael C. Sánchez, **Montaje cinematográfico: arte de movimiento**, UNAM, 1971

### Recomendaciones

#### Asignaturas que continúan el temario

Expresión sonora y estilos musicales/P04G070V01404

Guion, producción y realización para televisión/P04G070V01502

### Plan de Contingencias

#### Descripción

=== MEDIDAS EXCEPCIONALES PLANIFICADAS ===

Ante la incierta e imprevisible evolución de la alerta sanitaria provocada por el COVID-19, la Universidad de Vigo establece una planificación extraordinaria que se activará en el momento en que las administraciones y la propia institución lo determinen atendiendo a criterios de seguridad, salud y responsabilidad, y garantizando la docencia en un escenario no presencial o parcialmente presencial. Estas medidas ya planificadas garantizan, en el momento que sea preceptivo, el desarrollo de la docencia de un modo más ágil y eficaz al ser conocido de antemano (o con una amplia antelación) por el alumnado y el profesorado a través de la herramienta normalizada e institucionalizada de las guías docentes.

=== ADAPTACIÓN DE LAS METODOLOGÍAS ===

\* Metodologías docentes que se mantienen

- \* Metodologías docentes que se modifican
- \* Mecanismo no presencial de atención al alumnado (tutorías)
- \* Modificaciones (si proceden) de los contenidos a impartir
- \* Bibliografía adicional para facilitar el auto-aprendizaje
- \* Otras modificaciones

=== ADAPTACIÓN DE LA EVALUACIÓN ===

- \* Pruebas ya realizadas

Prueba XX: [Peso anterior 00%] [Peso Propuesto 00%]

...

- \* Pruebas pendientes que se mantienen

Prueba XX: [Peso anterior 00%] [Peso Propuesto 00%]

...

- \* Pruebas que se modifican

[Prueba anterior] => [Prueba nueva]

- \* Nuevas pruebas

- \* Información adicional
-

<b>DATOS IDENTIFICATIVOS</b>				
<b>Teoría e historia de los géneros audiovisuales</b>				
Asignatura	Teoría e historia de los géneros audiovisuales			
Código	P04G070V01305			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Carácter	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	2	1c
Lengua	Castellano			
Impartición	Otros			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Amorós Pons, Ana María			
Profesorado	Amorós Pons, Ana María			
Correo-e	amoros@uvigo.es			
Web	<a href="http://www.csc.uvigo.es/">http://www.csc.uvigo.es/</a> <a href="http://webs.uvigo.es/depx14/">http://webs.uvigo.es/depx14/</a>			
Descripción general	Materia de carácter obligatorio relacionada con materia de Teoría y Técnica Cinematográfica que tiene su base troncal en Teorías de la Imagen, vinculada estrechamente a Narrativa audiovisual y a las materias de documental, ficción y animación, así como a las especialidades de guión cinematográfico e audiovisual.			

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

<b>Resultados de aprendizaje</b>			
Resultados de aprendizaje	Competencias		
1 - Tener capacidad de análisis, síntesis y juicio crítico.	CG1		
2 - Demostrar capacidad oratoria en la exposición y en la presentación de trabajos	CG4		
3 - Conocer el surgimiento y evolución histórica de los géneros en los medios audiovisuales	CG6		
4 - Comprender los procesos de construcción de la estructura narrativa, planificación y montaje de obras audiovisuales	CG3		
5 - Distinguir los elementos y mecanismos narrativos en la construcción del guión, atendiendo a las características específicas de los géneros		CE16	
6 - Analizar los relatos audiovisuales, atendiendo a las características formales, estéticas y narrativas de cada género		CE17	
7 - Respetar los distintos géneros narrativos en producciones audiovisuales de otras culturas y de otros valores	CG5		CT5
8 - Fomentar el respeto y sensibilidad por el patrimonio audiovisual			CT6

<b>Contenidos</b>	
Tema	
Bloque I. TEÓRICO.	Tema 1. Concepto y teorías de los géneros: 1.1 Origen. Evolución. Paradigmas.
Bloque II. HISTÓRICO.	Tema 2. Contribuciones de los géneros a la historia del cine y de otros medios audiovisuales: 2.1 Nacimiento, evolución y manifestación en cada m.d.c.

Bloque III. MODALIDADES Y TIPOLOGÍAS.

Tema 3. Los Géneros. Aproximación y reflexión:

3.1 Modalidades y tipologías de géneros.

3.2 Contenidos y aportaciones de cada género:

Definición. Contexto. Visión histórica. Características formales-estéticas y narrativas.

Bloque IV. ANÁLISIS DE GÉNEROS.

Tema 4. Talleres (seminario):

4.1 Estudio de los diferentes géneros en propuestas fílmicas concretas.

4.2 Modelo de análisis: Proyección, visionado, análisis técnico-narrativo, exposición oral, comentario escrito de fragmentos (secuencias) de producciones cinematográficas/audiovisuales, correspondientes a los temas y géneros impartidos.

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	30	60	90
Seminario	15	15	30
Examen de preguntas de desarrollo	2	14	16
Estudio de casos	3	11	14

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

### Metodologías

	Descripción
Lección magistral	Clase teórica: Exposición de los contenidos teórico-conceptuales y metodológicos (con referencias y comentarios a ejemplos prácticos de obras cinematográficas y producciones audiovisuales)
Seminario	Se realizan ESTUDIOS DE CASO en el aula: con proyección audiovisual, visionado, análisis técnico-narrativo, exposición oral y comentario escrito de fragmentos (secuencias) de películas y/o producciones audiovisuales, con la asistencia/presencia y participación continuada del alumnado a clase en las prácticas, trabajos, ejercicios, etc. correspondientes a los temas y géneros impartidos.

### Atención personalizada

#### Metodologías Descripción

Seminario	Seguimiento del aprendizaje del alumnado. De manera voluntaria, se completa la atención (con carácter más personalizado) en el horario de las tutorías en el despacho (presencial física) o campus remoto (presencial online, en caso de confinamiento). Para la reserva de una cita tutorial personalizada se oferta la posibilidad de hacerse previamente por e-mail y evitar de este modo demoras. La profesora abre la posibilidad de creación de un e-mail o contacto de WhatsApp (entre el alumnado) sólo para comunicaciones académicas de carácter general de la materia, este proceso lo realizará siempre la profesora a través de la persona Delegada/o Representante de la clase y esta lo comunicará al resto del alumnado. La profesora también puede realizar comunicados académicos por FAITIC al alumnado.
-----------	---

### Evaluación

	Descripción	Calificación	Competencias Evaluadas
Examen de preguntas de desarrollo	Tipo de Prueba: Examen escrito (de respuesta algunas cortas y con espacio limitado). Estructura de preguntas teóricas y/o preguntas prácticas de análisis de los géneros en la obra cinematográfica/audiovisual. Para presentarse al examen, el alumnado tiene que tener realizadas las prácticas-seminario continuadas de/en aula.	65	CG1 CE16 CT5 CG3 CE17 CT6 CG5 CG6
Estudio de casos	Prácticas, trabajos, ejercicios, etc. de/en el aula (seminario/taller). En los grupos se realizan ESTUDIOS DE CASO: análisis de obras audiovisuales con la proyección, trabajo de visionado, análisis técnico-narrativo, exposición oral y comentario escrito de fragmentos de producciones cinematográficas/audiovisuales, con la asistencia/presencia y participación continuada del alumnado en la clase.	35	CG1 CE16 CT5 CG3 CE17 CG4

### Otros comentarios sobre la Evaluación

### Fuentes de información

#### Bibliografía Básica

AMORÓS PONS, Anna. **Cine Gallego. Situación y tendencias en el S.XXI. En: Cronotopias: a renovação do audiovisual ibero-americano. Págs. 95-125.**, ISBN: 978-85-425-0003-5, 1ª, EDUFRN, 2012

- AMORÓS PONS, Anna, **Relaciones entre Cine y Publicidad. Aportaciones y reflexiones en la investigación . En: Cinema, Publicitat i Turisme, pp. 37-62**, ISBN: 978-84-9984-173-1, 1ª, Documenta Universitaria, 2012
- AMORÓS, Anna e NOGUEIRA, Xosé (Editores.), **Xéneros Cinematográficos. Aproximacións e reflexións**, ISBN:84-9750-634-0, 1ª, USC/AGAG, 2006
- AMORÓS, Anna (Editora), **Obradoiros de Cine Clásico**, ISBN:84-8408-270-9, 1ª, Tórculo/AGAG, 2003
- AMORÓS PONS, Anna (Editora), **Técnicas de escrita de guións audiovisuais**, ISBN: 84-8408-212-1, 1ª, Tórculo, 2002
- AMORÓS, Anna e MARTÍNEZ, Sandra, **O Cine na publicidade**, ISBN: 84-8408-152-4, 1ª, Tórculo, 2000
- ALTMAN, Rick, **Los géneros cinematográficos**, 1ª, Paidós, 2000
- CATALÀ DOMENECH, Josep María, **El murmullo de las imágenes. Imaginación, documental y silencio**, 1ª, Shangrila, 2012
- GUBERN, Román, **Historia del Cine**, 1ª, Anagrama, 2016
- HUESO MONTÓN, Ángel L. & CAMARERO GÓMEZ, Gloria (Coords.), **Hacer historia con imágenes**, ISBN: 978-84-995884-9-0, 1ª, Síntesis, 2014
- LÓPEZ PIÑEIRO, Carlos A., **Las cuatro estaciones del relato audiovisual. Técnica del relato fílmico.**, ISBN:978-3-8417-6690-8, 1ª, Académica española, 2017
- MARTÍN PRADA, Juan, **El ver y las imágenes en el tiempo de internet**, ISBN: 978-84-460-4605-9, 1ª, Akal, 2018
- PINEL, Vicent, **Los géneros cinematográficos: géneros, escuelas, movimientos y corrientes en cine.**, 1ª, Ma non Troppo, 2009
- Bibliografía Complementaria**
- AMORÓS, Anna & GÓMEZ, Nuria, **The German Expressionist Film The Golem (1920): Study of The Music Soundtrack by Aljoscha Zimmermann**, ISSN. 1885-3730. Nº 26: 181-197, L'Atalante. Revista de estudios Cinematográficos, 2018
- AMORÓS PONS, Anna, **La música de Rainer Viertlböck en la versión restaurada del film Das Kabinett des Doktor Caligari de Robert Wiene (1919)**, ISSN: 1794-6670. Vol. 12, Nº 2:321-345, Cuadernos MAVAE. Journal of Music, Visual, and Per, 2017
- AMORÓS, Anna y COMESAÑA, Patricia, **Cartoons, advertising, transmediality**, ISSN:0719-3661, Nº 39:165-180, Cuadernos.info. Comunicación y Medios en Iberoamér, 2016
- AMORÓS PONS, Anna, **La imagen cinematográfica en la Era de la Convergencia. Reflexiones sobre su artísticidad.**, ISSN: 1012-1587,. Nº 31: 41-56, Opción. Revista de Ciencias Humanas y Sociales, 2015
- AMORÓS, Anna y COMESAÑA, Patricia, **El Cine de animación, transmisor de marcas y valores culturales**, ISSN: 1575-2100. Nº 28: 95-106., Ámbitos. Revista de Estudios de Ciencias Sociales, 2013
- AMORÓS, Anna y COMESAÑA, Patricia, **Producción cinematográfica gallega. Panorama y restudio de los efectos de la crisis.**, ISSN: 1989-3469. Nº 10: 433-458, Prisma Social. Revista de Investigación Social, 2013
- AMORÓS PONS, Anna, **CONFERENCIA: La creación de contenidos audiovisuales para transmitir la cultura de un país. En: A Historia no medio: historia a través das NNNT.**, UVigo TV: <http://tv.uvigo.es/es/serial/1408.html>, 2013
- AMORÓS PONS, Anna, **CONFERENCIA: La ficción televisiva española (1955-2012). Retratos de dama. En: La mujer en la ficción televisiva gallega.**, Uvigo TV: <http://tv.uvigo.es/es/serial/1350.html>, 2013

## Recomendaciones

### Asignaturas que continúan el temario

Guion, producción y realización de programas de ficción/P04G070V01602  
 Narrativa audiovisual/P04G070V01503  
 Teoría y técnica del documental/P04G070V01904  
 Crítica audiovisual/P04G070V01905

## Plan de Contingencias

### Descripción

=== MEDIDAS EXCEPCIONALES PLANIFICADAS ===

Ante la incierta e imprevisible evolución de la alerta sanitaria provocada por el COVID-19, la Universidad de Vigo establece una planificación extraordinaria que se activará en el momento en que las administraciones y la propia institución lo determinen atendiendo a criterios de seguridad, salud y responsabilidad, y garantizando la docencia en un escenario no presencial o parcialmente presencial. Estas medidas ya planificadas garantizan, en el momento que sea preceptivo, el desarrollo de la docencia de un modo más ágil y eficaz al ser conocido de antemano (o con una amplia antelación) por el alumnado y el profesorado a través de la herramienta normalizada e institucionalizada de las guías docentes.

=== ADAPTACIÓN DE LAS METODOLOGÍAS ===

\* Metodologías docentes que se mantienen (las mismas)

\* Metodologías docentes que se modifican (ninguna)

\* Mecanismo no presencial de atención al alumnado (en caso de confinamiento, tutorías online por control remoto a través de la Sala de profesorado correspondiente, en el horario tutorial establecido)

\* Modificaciones (si proceden) de los contenidos a impartir (ninguno)

\* Bibliografía adicional para facilitar el auto-aprendizaje (no se añade nueva bibliografía)

\* Otras modificaciones (no hay)

== ADAPTACIÓN DE LA EVALUACIÓN ==

Se mantienen las mismas pruebas y con los mismos porcentajes.

En caso de un confinamiento ciudadano total que afecte a la docencia presencial física en el Centro o semi-presencial, podría darse la posibilidad de llegar a invertirse y re-ajustarse los porcentajes de las pruebas y/o sustituir el examen por otras pruebas.

---

**DATOS IDENTIFICATIVOS****Empresa: Marketing de productos audiovisuales y multimedia**

Asignatura	Empresa: Marketing de productos audiovisuales y multimedia			
Código	P04G070V01401			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS 6	Carácter FB	Curso 2	Cuatrimestre 2c
Lengua	Castellano			
Impartición	Gallego			
Departamento	Organización de empresas y marketing			
Coordinador/a	Dopico Parada, Ana Isabel			
Profesorado	Dopico Parada, Ana Isabel Monteagudo Cabaleiro, Antonio			
Correo-e	adopico@uvigo.es			
Web	<a href="http://http://www.csc.uvigo.es/index.php/comunicacion-audiovisual/guias-docentes">http://http://www.csc.uvigo.es/index.php/comunicacion-audiovisual/guias-docentes</a>			
Descripción general	El objetivo es sentar las bases conceptuales del marketing necesarias para el análisis del mercado y la comercialización de productos audiovisuales y multimedia.			

**Competencias**

Código				
CG4	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.			
CG5	Conocimiento de los valores constitucionales, principios éticos y normas deontológicas aplicables a la comunicación audiovisual, en especial las relativas a la igualdad de hombres y mujeres, a la no discriminación de personas con discapacidad y al uso no sexista de la imagen femenina en los medios de comunicación de masas.			
CE26	Capacidad para llevar a cabo el análisis e implementación de estrategias de marketing para el desarrollo, distribución y consumo de productos audiovisuales y multimedia orientados al mercado			
CT1	Comprender la importancia de los cambios tecnológicos, económicos y sociales en el desarrollo de proyectos audiovisuales			
CT5	Comprender la importancia de desarrollar un respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, por los valores universales de educación, cultura, paz y justicia, por los derechos humanos, la igualdad de oportunidades y la no discriminación por razones de sexo, raza o religión.			
CT6	Comprender la necesidad de la conservación del patrimonio lingüístico, audiovisual y cultural de Galicia			

**Resultados de aprendizaje**

Resultados de aprendizaje	Competencias	
1- Situar la actividad audiovisual en un contexto de competencia local, nacional e internacional, destacando las técnicas comerciales, de promoción, venta y distribución de producciones audiovisuales y multimedia, así como al fomento de la actividad emprendedora y del concepto de empresa como unidad básica de producción audiovisual	CE26	CT1 CT5 CT6
2 - Analizar y desarrollar las estrategias de distribución y consumo de contenidos sonoros y audiovisuales y su influencia en el proceso de producción	CE26	CT1
3 - Exponer de forma adecuada los resultados de los trabajos académicos de manera oral o por medios audiovisuales o informáticos conforme a los cánones de las disciplinas de la comunicación	CG4	CE26
4 - Reconocer los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales		CT1
5 - Crear un ambiente de trabajo en equipo donde las ideas individuales se integren en un proyecto con un objetivo común	CG5	CT5
6 - Organizar la temporalización de las tareas realizándolas de manera ordenada adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual.		CE26
7 - Aplicar el aspecto solidario a las diferentes personas y pueblos del planeta, por los valores universales de educación, cultura, paz y justicia, y por los derechos humanos, la igualdad de oportunidades y la no discriminación de mujeres y personas con discapacidad	CG5	CT6

**Contenidos**

Tema		
1. INTRODUCCIÓN AL CONCEPTO DE MARKETING.	1.1. Los conceptos básicos de marketing.	
	1.2. La evolución del marketing.	
	1.3. El marketing relacional.	

2. LA PLANIFICACIÓN ESTRATÉGICA.	2.1. La planificación estratégica de marketing. 2.2. El plan de marketing.
3. LA INVESTIGACIÓN DE MERCADOS.	3.1. Concepto, contenido y aplicaciones de la Investigación de Mercados. 3.2. Las fases de la Investigación de Mercados.
4. EL MERCADO Y EL COMPORTAMIENTO DEL CONSUMIDOR.	4.1. Conceptos de mercado y demanda. 4.2. Estudio del comportamiento del consumidor. 4.3. La segmentación del mercado.
5. EL MARKETING MIX.	5.1. El producto. 5.2. El precio y el valor. 5.3. La distribución comercial. 5.4. La comunicación comercial.

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Actividades introductorias	1	0	1
Lección magistral	21	65	86
Resolución de problemas	18	23	41
Resolución de problemas de forma autónoma	0	17	17
Debate	3	0	3
Examen de preguntas objetivas	2	0	2

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

### Metodologías

	Descripción
Actividades introductorias	Actividades encaminadas a tomar contacto y reunir información sobre el alumnado, así como a presentar la asignatura.
Lección magistral	Exposición por parte del profesor de los contenidos de la materia objeto de estudio, así como las bases teóricas.
Resolución de problemas	Resolución de casos prácticos en el aula a partir de los contenidos teóricos.
Resolución de problemas de forma autónoma	Actividad en la que se formulan problemas y/o ejercicios relacionados con la asignatura. El alumno/a debe desarrollar el análisis y resolución de los problemas y/o ejercicios de forma autónoma.
Debate	Charla abierta entre un grupo de estudiantes. Puede centrarse en un tema de los contenidos de la materia, en el análisis de un caso, en el resultado de un proyecto, ejercicio o problema desarrollado previamente en una sesión magistral.

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Lección magistral	Atención al alumno en horario de tutorías, de forma individual o en grupos pequeños, para atender las necesidades y consultas del alumnado relacionadas con el estudio y temas vinculados con la materia, proporcionándole orientación, apoyo y motivación en el proceso de aprendizaje. Esta atención se prestará también a través de la plataforma virtual y, en casos puntuales, a través del correo electrónico.
Resolución de problemas	Atención personalizada al alumno en horario de tutorías para la resolución de dudas que se planteen.

### Evaluación

	Descripción	Calificación	Competencias Evaluadas		
Resolución de problemas	Se evaluarán los trabajos realizados en el aula así como la asistencia y la participación en clase, la realización de presentaciones en público, etc.	10	CG4 CG5	CE26	CT1 CT5 CT6
Resolución de problemas de forma autónoma	Evaluación de los trabajos entregados en la plataforma.	20	CG4 CG5	CE26	CT1 CT5 CT6
Examen de preguntas objetivas	Se trata de un examen (70%) o dos (35% cada uno) orientado a la aplicación de los conceptos desarrollados en la asignatura. Es necesario alcanzar un aprobado en esta prueba (3,5 puntos en total) para sumar las calificaciones obtenidas en el resto de metodologías evaluativas.	70	CG4 CG5	CE26	CT1 CT5 CT6

### Otros comentarios sobre la Evaluación

La información sobre las actividades evaluativas está disponible en el espacio de la asignatura en Faitic, bajo la etiqueta [Evaluación].

Salvo situación extraordinaria para lo que se habilitará el plan de contingencias, esta materia se imparte en régimen PRESENCIAL. Los alumnos deben asistir a las sesiones teóricas y prácticas en el horario establecido por el centro. Esto supone que el único sistema de evaluación es el contemplado en esta guía. El sistema de evaluación de la materia se apoya en dos elementos:

1) Superación de la parte práctica, con la realización de las actividades programada, la asistencia a clases y la participación en las mismas. La calificación será de máximo 3 puntos y no podrá ser mejorada para la convocatoria de julio ya que proceden del trabajo desarrollado durante lo curso.

2) Superación de la parte teórica, mediante uno o varios exámenes escritos que se realizarán en la fecha señalada por el centro. La puntuación máxima será de 7 puntos.

Los alumnos a los que les resulte imposible asistir a las clases prácticas deberán ponerse en contacto con el profesor durante la primera quincena de curso.

Para aprobar la materia es necesario obtener por lo menos una calificación de 3,5 puntos en el examen de la parte teórica. En el caso de no superar esta calificación no se sumará al examen a calificación de las prácticas.

El alumno tendrá la opción de presentarse en la convocatoria de junio-julio. En la convocatoria de JULIO / EXTRAORDINARIA la forma de evaluación es la misma que en la primera. La calificación de la parte práctica se conservará en todas las convocatorias de ese curso académico. Sin embargo, si la materia no es superada en este curso académico, el alumno deberá cursarla nuevamente adaptándose a la guía docente que esté vigente en el curso académico en tela de juicio y, por tanto, no conservará ninguna de las calificaciones obtenidas en el presente curso.

---

## Fuentes de información

### Bibliografía Básica

ARMSTRONG,G; KOTLER, P. et. al., **Introducción al Marketing**, 3ª Edición. Prentice Hall., 2011

CARRILLO, J. Y SEBASTIÁN, A., **Marketing Hero: las herramientas comerciales de los videojuegos**, ESIC, 2010

CASADO, A.B Y SELLERS, R., **Introducción al marketing**, ECU, 2010

RIVAS, A., ILDEFONSO, E., **El Comportamiento del consumidor : decisiones y estrategia de marketing**, ESIC, 2013

### Bibliografía Complementaria

To approve the subject it is necessary to read and assimilate the following texts,

ESTEBAN, A Y OTROS, **Principios de marketing**, 3ª Edición., ESIC., 2008

GONZÁLEZ, E. Y ALÉN, E., **Casos de dirección de marketing**, Pearson/ Prentice Hall., 2005

HERVERA, J, LINARES, R Y NEIRA, E., **Marketing cinematográfico: cómo promocionar una película en el entorno digital**, UOC, 2010

ILDEFONSO, E. Y ABASCAL, E., **Fundamentos y técnicas de Investigación Comercial**, 11ª Edición., ESIC., 2009

KOTLER, P.; LANE KELLER, K.; CÁMARA, D. e MOLLÁ, A., **Dirección de Marketing**, 12ª Edición., Pearson- Prentice Hall., 2006

KOTLER. P y ARMSTRONG, G., **Principios de Marketing**, Pearson/Prentice Hall., 2008

MATAMOROS, DAVID, **Distribución y marketing cinematográfico**, Comunicación Activa, 2009

MONTERA; Mª. J.; ARAQUE, R.A Y GUTIERREZ, B., **Fundamentos de marketing. Ejercicios y soluciones**, Mc Graw Hill. Madrid., 2006

MUNUERA, J.L Y RODRIGUEZ, A.I., **Estrategias de marketing. Teoría y Casos**, Pirámide. Madrid., 2002

REDONDO, I., **Marketing en el cine**, Pirámide, 2000

SANTESMASES MESTRE, M.; MERINO, M.J.; SANCHEZ, J. Y PINTADO, T., **Fundamentos de marketing**, Pirámide., 2009

---

## Recomendaciones

### Asignaturas que continúan el temario

Estrategias publicitarias y de relaciones públicas para productos audiovisuales/P04G070V01501

---

### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Empresa: Fundamentos de organización y gestión empresarial/P04G190V01202

---

## Plan de Contingencias

### Descripción

=== MEDIDAS EXCEPCIONALES PLANIFICADAS ===

Ante la incierta e imprevisible evolución de la alerta sanitaria provocada por la COVID- 19, la Universidad establece una planificación extraordinaria que se activará en el momento en que las administraciones y la propia institución lo determinen atendiendo a criterios de seguridad, salud y responsabilidad, y garantizando la docencia en un escenario no presencial o no totalmente presencial. Estas medidas ya planificadas garantizan, en el momento que sea preceptivo, el desarrollo de la docencia de una manera mas ágil y eficaz al ser conocido de antemano (o con una amplia antelación) por el alumnado y el

profesorado a través de la herramienta normalizada e institucionalizada de las guías docentes DOCNET.

#### === ADAPTACIÓN DE Las METODOLOGÍAS ===

\* Metodologías docentes que se mantienen:

Se mantienen las mismas metodologías ya que son adaptables a la docencia no presencial. Se realizará un uso más intensivo de la plataforma Moodle para guiar al alumno en el aprendizaje. Se ofrecerán más recursos didácticos y una temporalización clara de la puesta a disposición de los materiales docentes y de las tareas que deberá realizar

\* Metodologías docentes que se modifican:

Ninguna.

\* Mecanismo no presencial de atención al alumnado (tutorías).

Las tutorías serán realizadas por medios telemáticos (correo electrónico, videoconferencia, foros de Fatic, ...) bajo la modalidad de cita previa.

\* Modificaciones (se proceder) de los contenidos a impartir.

Sin cambios.

\* Bibliografía adicional para facilitar a auto-aprendizaje

Sin cambios.

#### === ADAPTACIÓN DE La EVALUACIÓN ===

A evaluación en base a Resolución de problemas en el aula (10%) se suprime y se propone el aumento del peso de la Resolución de problemas de trabajo autónomo a un 30%.

La evaluación mediante examen se mantiene pero se habilitan necesariamente dos pruebas (35% de peso cada una).

---

**DATOS IDENTIFICATIVOS****Animación en entornos digitales y multimedia**

Asignatura	Animación en entornos digitales y multimedia			
Código	P04G070V01402			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Carácter	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	2	2c
Lengua	Castellano			
Impartición				
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Profesorado	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Correo-e	fortunatorf@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Una introducción a los métodos digitales de creación de imágenes animadas por ordenador			

**Competencias**

Código				
CG3	Capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen			
CG4	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.			
CG6	Conocimientos sobre la evolución histórica de la imagen y de la cultura audiovisual, en sus diferentes formatos			
CE8	Conocimiento y aplicación de los fundamentos de la animación audiovisual			
CE19	Conocimiento y aplicación de las tecnologías audiovisuales (fotografía, cine, radio, televisión y multimedia) en función de sus capacidades expresivas.			
CT2	Ser capaz de trabajar en equipo y de comunicar las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio.			
CT3	Ser capaz de asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.			
CT4	Ser capaz de organizar las tareas, realizándolas de manera ordenada y adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual.			

**Resultados de aprendizaje**

Resultados de aprendizaje	Competencias		
1 - Aplicar los métodos de creación de imagen animada en sus facetas técnica y expresiva.	CG3	CE8	CT3
2 - Identificar los recursos, elementos, métodos y procedimientos usados en la construcción de obras de animación.	CG3	CE8	
3 - Aplicar herramientas tecnológicas, especialmente informáticas, en las diferentes fases del proceso de creación de animación		CE19	
4 - Definir proyectos personales de creación innovadora que puedan contribuir al conocimiento o desarrollo del lenguaje de la animación o su interpretación.	CG4		CT3 CT4
5 - Adaptarse al trabajo en equipo, con la conciencia que las obras de animación son el reflejo de un trabajo conjunto y coordinado.			CT2
6 - Conocer las obras y escuelas más significativos de la historia de la animación.	CG6	CE8 CE19	

**Contenidos**

Tema			
Tema 1- Concepto de imagen digital	1 - Información digital. Bit y Bytes 2 - Imagen digital. Características generales 3 - Formatos de imagen 4 - Imagen digital en mapa de bits e imagen digital vectorial 5 - Máscaras y canales		
Tema 2 - Prehistoria del cine de animación	1- La linterna mágica 2 - Taumátropo, filoscopio, fenaquistiscopio, zootropo y praxinoscopio 3 - Pioneros del cine de animación 4 - Emile Cohl y la creación de los dibujos animados		

Tema 3 - Historia de la animación clásica	<ul style="list-style-type: none"> <li>1 - Pioneros</li> <li>2 - Walt Disney</li> <li>3 - Animación norteamericana</li> <li>4 - Animación japonesa</li> <li>5 - Animación en la Europa Comunista</li> <li>6 - Animación europea</li> <li>7 - Animación contemporánea</li> <li>8 - Grandes Festivales</li> </ul>
Tema 4 - La animación por stop-motion	<ul style="list-style-type: none"> <li>1 - Tipos de animación por stop-motion</li> <li>2 - El stop-motion en el cine norteamericano</li> <li>3 - Willis O'Brian. King Kong</li> <li>4 - Ray Harryhausen</li> <li>5 - Tim Burton</li> </ul>
Tema 5 - Animación experimental	<ul style="list-style-type: none"> <li>1 - Vanguardias artísticas europeas</li> <li>2 - Animación abstracta</li> <li>3 - Norman McLaren</li> <li>4 - National Film Board de Canadá</li> <li>5 - Animación en la RED</li> </ul>
Tema 6 - Animación española	<ul style="list-style-type: none"> <li>1 - Características de la animación en España</li> <li>2 - Pioneros</li> <li>3 - La edad dorada de la animación en España</li> <li>4 - Los estudios Moro</li> <li>5 - Francisco Macián y Cruz Delgado</li> <li>6 - La animación en los años 90</li> <li>7 - Animación en Galicia</li> </ul>
Tema 7 - Técnicas de animación	<ul style="list-style-type: none"> <li>1 - Dibujos animados</li> <li>2 - Stop motion y sus variantes</li> <li>3 - Nuevas Técnicas: arena, pintura...</li> <li>3 - Morphing</li> <li>4 - Rotoscopia</li> <li>5 - Realidad aumentada</li> </ul>
Tema 8 - Principios generales de la animación	<ul style="list-style-type: none"> <li>1 - Los 12 principios básicos de la animación</li> <li>2 - Características específicas del stop-motion</li> <li>3 - Ciclos de animación</li> <li>4 - Animación por fotograma clave</li> <li>5 - Animación por interpolación</li> <li>6 - Animación de forma</li> <li>7 - Animación por máscara</li> <li>8 - Ciclorama</li> </ul>
Tema 9 - Infografía	<ul style="list-style-type: none"> <li>1 - Animación 3D</li> <li>2 - Ray-Tracing</li> <li>3 - Procesos de animación en 3D: Modelado, iluminación, Texturas, cámara, Render</li> <li>4 - Efectos especiales por ordenador</li> </ul>
Tema 10 - El guión en animación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Estructura general</li> <li>Definición de los personajes</li> </ul>

<b>Planificación</b>			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	25	0	25
Prácticas con apoyo de las TIC	25	25	50
Trabajo tutelado	0	50	50
Resolución de problemas y/o ejercicios	0	25	25

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

<b>Metodologías</b>	
	Descripción
Lección magistral	Exposición en clase de los contenidos teórico-prácticos de la materia, junto a los correspondientes ejemplos y debate sobre sus propiedades y características
Prácticas con apoyo de las TIC	Propuesta y resolución de 10 actividades prácticas a lo largo del curso, que consistirán en ejercicios breves de animación o análisis de obras. Se propondrán y realizarán en las clases prácticas, completándose, si fuera preciso, a lo largo de la misma semana de manera autónoma por parte del alumno.
Trabajo tutelado	Trabajos de índole teórica o práctica realizados por el alumno y dirigidos por el profesor

### **Atención personalizada**

Metodologías	Descripción
Lección magistral	Para resolver dudas en cualquier momento el alumno dispone de tutorías
Prácticas con apoyo de las TIC	Para resolver dudas en cualquier momento el alumno dispone de tutorías
Trabajo tutelado	Para resolver dudas en cualquier momento el alumno dispone de tutorías

Evaluación					
	Descripción	Calificación	Competencias Evaluadas		
Prácticas con apoyo de las TIC	10 actividades prácticas sencillas, a realizar y presentar semanalmente en las clases prácticas.	20	CG6	CE8 CE19	CT2 CT4
Trabajo tutelado	2 trabajos de animación, uno individual y otro en grupo. El trabajo individual puntuará un 30% si es de índole práctica, o un 20% si es teórico	50	CG3 CG4 CG6	CE8 CE19	CT2 CT3 CT4
	El trabajo en grupo consistirá en un stop motion y puntuará un 20%				
Resolución de problemas y/o ejercicios	Exámen, de respuestas cortas o tipo test, para comprobar los conocimientos que ha adquirido el alumno sobre los conceptos teóricos de la asignatura. Se podrá dividir en varias pruebas parciales, para distribuir el contenido, en consonancia con los criterios de evaluación continúa	30	CG4 CG6	CE8	CT2

### Otros comentarios sobre la Evaluación

1 - No es obligatoria la asistencia ni a las clases teóricas ni a las prácticas. Sin embargo, y dado que las prácticas puntúan, el alumno que asista a la clase práctica tendrá la opción de corregir su trabajo, con las indicaciones del profesor, si éste fuera incorrecto y mejorar su calificación. Posibilidad que no tendrán los alumnos que no asistan.

2 - El trabajo práctico individual podrá ser sustituido por un trabajo teórico, a elección del alumno. En cualquier caso, el alumno que no haya obtenido, por lo menos, el 70% de la calificación en las prácticas, presentará un trabajo teórico, no práctico. Tal como se recoge en el apartado anterior, su calificación será del 20%, frente al 30% del de carácter práctico.

3 - En la segunda edición de las actas (julio), la calificación se efectuará por el mismo procedimiento. Lógicamente, el trabajo en grupo no será re-evaluable; es decir: no se podrá repetir, manteniéndose la calificación de la primera convocatoria.

4 - Aún cuando solo contribuyen con un 30% global a la calificación final, una nota inferior a 4 en el examen de teoría, significará el suspenso en la materia en la correspondiente convocatoria. Se mantendrán, no obstante, las calificaciones de las partes aprobadas para la edición de julio. En ningún caso se conservará ninguna calificación para años académicos posteriores.

5 - Se reserva un 10% de calificación adicional para aquellos alumnos cuyos trabajos destaquen por su originalidad y perfección gráfica y animación.

### Fuentes de información

#### Bibliografía Básica

- Bendazzi, Giannalberto, **Cartoons □ 110 años de cine de animación**, Editorial: Ocho y medio, 2003
- Williams, Richard, **Técnicas de animación - Dibujos animados, animación 3D y videojuegos**, Anaya, 2019
- Camara, Sergi, **El dibujo animado**, Parramon ediciones, S.A,
- Candel Crespo, José María, **Historia del dibujo animado español.**, Ediciones Tres Fronteras, 1993
- Pertíñez López, Jesús, **Técnicas básicas de animación de stopmotion**, Godel Editorial, 2010
- Sanchez Valiente, Rodolfo, **Arte y técnica de la animación**, os Aires, Ediciones de la flor, Buen, 2006
- Selby, Andrew, **La animación**, Blume, 2013

#### Bibliografía Complementaria

- Burton, Tim, **Frankenweenie (DVD)**, 2012
- Chong, Andrew, **Animación digital**, Blume, 2013
- Costa, Jordi, **Películas clave del cine de animación**, Ma non troppo, 2010
- Cotte, Olivier, **Los oscars de los Dibujos Animados**, Omega, 2009
- de la Cruz, Angel, **La escalera de papel, los primeros pasos hacia el Goya**, Ézaro Ediciones, 2016
- Finch, Christopher, **El arte de Walt Disney: de Mickey Mouse a Toy Story 3**, Lunweg, 2011
- Folman, Ari, **The Congresh (DVD)**, 2013

G. Panadero, David y Parra, Miguel Angel, **Tim Burton: Simios, Murciélagos y jinetes sin cabeza**, Diabolo Ediciones, 2015

Gonzalez Monaj, Raúl, **Manual para la realización de storyboards**, UPV, Hess, Roland, **Blender**, Anaya Multimedia,

López Martín, Alvaro y García Villar, Marta, **Mi vecino Miyazaki: Studio Ghibli, la animación japonesa que lo cambió todo**, Diabolo Ediciones, 2015

Lord, Peter, **Piratas (DVD)**, 2012

Miyazaki, Hayao, **El viento se levanta (DVD)**, 2013

Purves, Barry, **Stop motion**, Blume, 2103

Ruiz de Austri, Maite, **El Extraordinario Viaje de Lucius Dumb (DVD)**,

San Román, Jorge Delgado y Sánchez, Cruz, **De Don Quijote a los Trotamúsicos. Los Dibujos Animados de Cruz Delgado**, Diabolo Ediciones, 2015

Simón, Mark, **Producción independiente de animación en 2D: hacer y vender un cortometraje**, Editorial Donostiarra,

Taylor, Richard, **Enciclopedia de técnicas de animación**, Acanto, 2000

Tietjens, E., **Así se hacen películas de dibujos**, Parramón Ediciones,

Urmeneta, Asisko; Elordi, Juanjo, **Gartxot (DVD)**, 2011

VV.AA., **Del trazo al píxel. Un recorrido por la animación española**,

Wells, Paul; Quinn, Joanna; Mills, Lee, **Dibujo para Animación**, Blume, 2013

Whitaker, Harold, **Animación: tiempos e intercalaciones**, Escuela de Cine y Vídeo de Andoain, 2008

White, Tony, **Animación: del lápiz al píxel**, Omega, 2010

Wigan, Mark, **Imágenes en secuencia: Animación, storyboards, videojuegos, títulos de crédito, cinematografía**,

Woodcock, Vincent, **Cómo crear personajes de animación**, Norma, 2008

Wright, Jean Ann, **Guionización Y Desarrollo de la Animación**, Escuela de Cine y Vídeo de Andoain,

Yebeles, Pilar, **Cine de animación en España**, Ariel, 2002

Vaughan, William, **Modelado digital**, Anaya Multimedia, 2012

Gurney, James, **Realismo imaginativo**, Anaya Multimedia, 2016

Flores, Irene y Raiti, Ashly, **Sci-fi Fashion. Escuela de arte. Aprende a dibujar personajes y escenas de ciencia ficción**, Anaya Multimedia, 2017

Bancroft, Tom, **Aprende a dibujar personajes**, Anaya Multimedia, 2013

Brooks, Josiah, **Como crear personajes de comic y animación**, Anaya Multimedia, 2017

Dudok de Wit, Michaël, **La tortuga roja (DVD)**, 2016

Barras, Claude, **La vida de calabacín (DVD)**, 2016

Makoto Shinkai, **Your Name (DVD)**, 2016

Rivero, Pedro y Vázquez, Alberto, **Psiconautas, los niños olvidados (DVD)**, 2015

Dorota Kobiela, Hugh Welchman, **Loving Vincent (DVD)**, 2018

Masaaki Yuasa, **Lu over the wall (DVD)**, 2018

Lee Unkrich, Adrian Molina, **Coco (DVD)**, 2017

McKee, R., **El guión : sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones**, Alba Editorial, 2011

Pérez-Guerrero, A., **Pixar, las claves del éxito**, Encuentro, (2013)

Vázquez, A., **Psiconautas, Art book**, Astiberri, (2016)

McKee, R., **El guión**, Alba Editorial, (2009)

## Recomendaciones

### Asignaturas que continúan el temario

Guión y diseño multimedia/P04G070V01901

Proyectos interactivos en nuevos medios: web/P04G070V01903

Videojuegos: Diseño y desarrollo/P04G070V01908

### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Expresión sonora y estilos musicales/P04G070V01404

Gestión de proyectos audiovisuales e interactivos/P04G070V01405

### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Técnicas de edición digital/P04G070V01304

## Plan de Contingencias

### Descripción

=== MEDIDAS EXCEPCIONALES PLANIFICADAS ===

Ante la incierta e imprevisible evolución de la alerta sanitaria provocada por el COVID-19, la Universidad de Vigo establece una planificación extraordinaria que se activará en el momento en que las administraciones y la propia institución lo determinen atendiendo a criterios de seguridad, salud y responsabilidad, y garantizando la docencia en un escenario no presencial o parcialmente presencial. Estas medidas ya planificadas garantizan, en el momento que sea preceptivo, el

desarrollo de la docencia de un modo más ágil y eficaz al ser conocido de antemano (o con una amplia antelación) por el alumnado y el profesorado a través de la herramienta normalizada e institucionalizada de las guías docentes.

#### === ADAPTACIÓN DE LAS METODOLOGÍAS ===

\* Metodologías docentes que se mantienen

La Lección Magistral se mantiene sin cambios. Las clases se impartirían a través del Campus Remoto, en el caso de enseñanza a distancia o incluso confinamiento.

Las otras metodologías se mantienen, pero con los cambios del siguiente epígrafe.

\* Metodologías docentes que se modifican

Las prácticas requieren el uso de software con licencia que se encuentra en las aulas de informática de la Facultad. En caso de docencia a distancia, de confinamiento o cualquier circunstancia que no permita a los alumnos hacer uso del Aula de Informática, se llevarían a cabo con licencias de prueba o se sustituirían por software libre. Para los alumnos que no dispongan de un ordenador adecuado en sus domicilios, se sustituirían por análisis de obras de animación y/o diseño de personajes y animación con técnica manual.

El trabajo tutelado en grupo (stop motion) requiere el uso de una cámara de fotografía, disponible en préstamo en el Gabinete Técnico de la Facultad. En caso de confinamiento, de que no sea posible la reunión de los alumnos o no poder acceder al préstamo, sería sustituido por un stop motion individual, que el alumno podría realizar en su domicilio, incluso mediante un teléfono móvil.

El trabajo tutelado individual también requiere software de animación especializado. Los alumnos que no dispusieran del mismo y no les fuera posible usar el aula de informática de la Facultad, por confinamiento u otra causa, realizarían el trabajo mediante software libre. También podrían optar por un trabajo teórico, cuyo porcentaje en la calificación sería del 30%.

\* Mecanismo no presencial de atención al alumnado (tutorías)

A través del Campus Remoto de la Universidad

\* Modificaciones (si proceden) de los contenidos a impartir

Se mantienen la totalidad de los contenidos

\* Bibliografía adicional para facilitar el auto-aprendizaje

No es precisa. Es suficiente la bibliografía básica.

\* Otras modificaciones

#### === ADAPTACIÓN DE LA EVALUACIÓN ===

El examen deberá realizarse de manera presencial. Si no fuera posible, se eliminaría de la evaluación. El porcentaje correspondiente (30%) se distribuiría proporcionalmente entre los otros apartados, hasta alcanzar el 100%.

Se mantendría la calificación del resto de apartados de la evaluación, una vez adaptadas las metodologías.

El cumplimiento de los objetivos docentes de esta materia requieren el uso de ordenadores de una cierta potencia y de software especializado. En la Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación se encuentran disponibles los equipos y software adecuado. En caso de no poder usarse por parte del alumnado, tal como se ha indicado en los apartados anteriores, por confinamiento general u otra causa, el software puede ser sustituido por otro de menores prestaciones, pero compatible con los objetivos docentes. En todo caso, es imprescindible que el alumno disponga de ordenador y conexión a Internet en su propio domicilio, tanto para el seguimiento de la docencia como para la realización de las prácticas y consulta de tutorías. En el caso de alumnos que no dispongan de conexión a la red adecuada o de un ordenador con unas prestaciones mínimas, se pondrá su situación en conocimiento de la coordinación del título y de los responsables de la Facultad con el fin de solicitar de la Universidad una solución técnica al problema.

Por parte del coordinador de la materia se darán las máximas facilidades para una evaluación personalizada, atendiendo a las circunstancias concretas del estudiante, incluyendo como posible solución para la evaluación la realización de un examen teórico oral y/o la realización de un trabajo teórico.

\* Información adicional

Con independencia del método de enseñanza (presencial, mixto o a distancia), todo el material necesario para el seguimiento de la teoría y la realización de las prácticas y trabajos, se pondrán a disposición de los alumnos de manera online.

Las sesiones teóricas que se efectúen a través del Campus Remoto, se grabarán y se pondrán a disposición del alumnado para su visionado online. Si los medios instalados en el aula lo permiten, también se grabarán las sesiones teóricas presenciales con la misma finalidad.

---

<b>DATOS IDENTIFICATIVOS</b>				
<b>Documentación Audiovisual</b>				
Asignatura	Documentación Audiovisual			
Código	P04G070V01403			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Carácter	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	2	2c
Lengua	Castellano			
Impartición				
Departamento	Psicología evolutiva y comunicación			
Coordinador/a	Alende Castro, Silvia			
Profesorado	Alende Castro, Silvia			
Correo-e	salende@uvigo.es			
Web				
Descripción general	El objetivo principal de esta materia es transmitirle al alumno la importancia de la Documentación en el desarrollo de la actividad de los profesionales de la Comunicación, se encuadre ésta en el campo de la información, la ficción o la persuasión. Y al mismo tiempo, proporcionarles las técnicas documentales necesarias para su trabajo futuro diario, conociendo y manejando las fuentes de información básicas que les permitan contrastar datos e informaciones.			

<b>Competencias</b>	
Código	
CG3	Capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen
CG4	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
CG6	Conocimientos sobre la evolución histórica de la imagen y de la cultura audiovisual, en sus diferentes formatos
CE9	Conocimiento y aplicación de las técnicas de documentación audiovisual.
CT1	Comprender la importancia de los cambios tecnológicos, económicos y sociales en el desarrollo de proyectos audiovisuales
CT2	Ser capaz de trabajar en equipo y de comunicar las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio.

<b>Resultados de aprendizaje</b>		
Resultados de aprendizaje	Competencias	
1 - Reconocer el papel y las funciones del departamento de documentación en un medio audiovisual.	CE9	CT1
2 - Analizar, organizar y sintetizar la información.	CG4	CT2
3 - Evaluar las diversas fuentes de información y determinar su idoneidad de acuerdo con el tipo de formato, medio y mensaje a transmitir	CG3 CG6	CE9
4 - Reconocer el proceso documental y el uso de lenguajes documentales.		CE9 CT1
5 - Utilizar distintos tipos de fuentes de información para la elaboración de mensajes informativos audiovisuales	CG3 CG6	CE9
6 - Comprender la importancia de la precisión al a hora de seleccionar, analizar, resumir y documentar los textos escritos y audiovisuales con vistas a su posterior recuperación	CG3 CG6	CE9

<b>Contenidos</b>	
Tema	
Tema 1. Introducción a la Documentación	La documentación como ciencia Funciones de la documentación audiovisual Concepto de documento
Tema 2. La información y la documentación	Síntesis y antecedentes históricos La documentación en España El trabajo documental en los medios
Tema 3. El proceso documental	Fases del proceso documental Entrada, tratamiento y puesta a disposición del usuario de los documentos Características y procedimientos
Tema 4. Fuentes de información documental y bases de datos de bibliografía científica	El proceso de búsqueda Fuentes de información Bases de datos

Tema 5. La documentación fotográfica	Hitos históricos El documento fotográfico Códigos icónicos y buscadores
Tema 6. La documentación radiofónica y televisiva	El ámbito documental en la radio y la TV Tipos de documentos El archivo
Tema 7. La documentación audiovisual y los medios digitales	Preservación. La importancia del soporte y del formato Gestión digital de contenidos audiovisuales El documentalista audiovisual. Análisis de contenidos documentais

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	24	24	48
Prácticas con apoyo de las TIC	24	36	60
Resolución de problemas y/o ejercicios	2	40	42

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

### Metodologías

	Descripción
Lección magistral	El docente presentará a los alumnos en las sesiones presenciales los aspectos teóricos más significativos de la materia, les proporcionará la información y la bibliografía necesaria para desarrollar los temas del programa, y así tener los conocimientos básicos para trabajar y poder realizar los ejercicios prácticos semanales. En estas sesiones se proporcionará al alumno el mínimo necesario para desarrollar su trabajo autónomo.
Prácticas con apoyo de las TIC	En las horas de docencia práctica los alumnos tendrán que realizar los ejercicios propuestos por el docente relacionados con el desarrollo del contenido teórico de la materia.

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Lección magistral	Los alumnos recibirán los conocimientos teóricos en las sesiones magistrales, que se desarrollarán en las clases teóricas semanales. El docente orientará al alumno en la correcta evolución en la asimilación de los contenidos de la materia y atenderá a las preguntas y dudas expuestas por el alumnado.
Prácticas con apoyo de las TIC	Todas las prácticas se realizarán con el asesoramiento y con el seguimiento individualizado del docente para resolver dudas y facilitar el aprendizaje del alumnado.

### Evaluación

	Descripción	Calificación	Competencias Evaluadas		
Prácticas con apoyo de las TIC	Las prácticas se califican de forma individual y suponen un 40% de la nota final. Es obligatoria la asistencia a todas las sesiones y la entrega de todas los ejercicios propuestos.	40	CG3 CG4 CG6	CE9	CT1 CT2
Resolución de problemas y/o ejercicios	El examen de la materia supondrá un 60% de la nota final.	60	CG3 CG4 CG6	CE9	CT1 CT2

### Otros comentarios sobre la Evaluación

### Fuentes de información

#### Bibliografía Básica

- CALDERA SERRANO, Jorge y ARRANZ ESCACHA, Pilar, **Documentación audiovisual en televisión**, UOC, 2012  
 CARIDAD SEBASTIÁN, Mercedes; HERNÁNDEZ PÉREZ, Tony; RODRÍGUEZ MATEOS, David y PÉREZ LORENZO, Belén, **Documentación audiovisual Nuevas tendencias en el entorno digital**, Síntesis, 2011  
 CUADRA COLMENARES, Elena de la, **Documentación cinematográfica**, UOC, 2013  
 GALDÓN LÓPEZ, Gabriel (coord.), **Teoría y práctica de la documentación informativa**, Ariel, 2002  
 GIMÉNEZ TOLEDO, Elea, **Manual de Documentación para comunicadores**, EUNSA, 2004  
 LÓPEZ YEPES, José (Coord.), **Manual de Ciencias de la Documentación**, Pirámide, 2006  
 MALDONADO MARTÍNEZ, Ángeles (coord.), **La información especializada en Internet**, CINDOC, 2001  
 SÁNCHEZ VIGIL, Juan Miguel y SALVADOR BENÍTEZ, Antonia, **Documentación fotográfica**, UOC, 2013

#### Bibliografía Complementaria

- ABADAL FALGUERAS, E, **Sistemas y servicios de información digital**, Trea, 2001

- CALDERA SERRANO, Jorge; NUÑO MORAL, María Victoria, **Diseño de una base de datos de imágenes para televisión**, Trea, 2004
- CLAUSÓ GARCÍA, Adelina, **Manual de análisis documental**, 4ª edición, EUNSA, 2005
- GIMÉNEZ RAYO, Mabel, **Documentación audiovisual de televisión: la selección del material**, Ediciones Trea, 2007
- LÓPEZ DE SOLÍS, Iris, **El film researcher**, UOC, 2013
- LÓPEZ HERNÁNDEZ, Ángeles, **Introducción a la documentación audiovisual**, Carmona : S & C Ediciones, 2003
- MARCOS RECIO, Juan Carlos (Coord.), **Gestión de patrimonio documental en medios de comunicación**, Síntesis, 2013
- MOREIRO, J.A. (coord.), **Manual de documentación informativa**, Cátedra, 2000
- PAREJA, Víctor Manuel (coord.), **Guía de Internet para periodistas**, CINDOC, 2003
- RUBIO JORDÁN, Ana Virginia, **Documentación informativa**, CEF, 2018
- RUBIO LACOBÁ, María, **Documentación informativa en el periodismo digital**, Síntesis, 2007
- SOMOZA, Marta, **Búsqueda y recuperación de información en bases de datos de bibliografía científica**, Ediciones Trea, 2015

---

## Recomendaciones

---

---

## Plan de Contingencias

---

### Descripción

=== MEDIDAS EXCEPCIONALES PLANIFICADAS ===

Ante la incierta e imprevisible evolución de la alerta sanitaria provocada por el COVID-19, la Universidad de Vigo establece una planificación extraordinaria que se activará en el momento en que las administraciones y la propia institución lo determinen atendiendo a criterios de seguridad, salud y responsabilidad, y garantizando la docencia en un escenario no presencial o parcialmente presencial. Estas medidas ya planificadas garantizan, en el momento que sea preceptivo, el desarrollo de la docencia de un modo más ágil y eficaz al ser conocido de antemano (o con una amplia antelación) por el alumnado y el profesorado a través de la herramienta normalizada e institucionalizada de las guías docentes.

=== ADAPTACIÓN DE LAS METODOLOGÍAS ===

En el caso de ser necesario, la metodología docente se adaptará al sistema de docencia telemática que se recomiende desde la Universidad. De este modo, se garantiza la aportación de los contenidos teóricos y prácticos que se establecen en esta guía.

Con respeto al mecanismo no presencial de atención al alumnado (tutorías), estas se llevarán a cabo a través de medios electrónicos, fundamentalmente por medio de correo electrónico y/u otras herramientas autorizadas por la institución.

=== ADAPTACIÓN DE LA EVALUACIÓN ===

\* Pruebas prácticas: mantienen un peso de un 40% de la nota final (entrega telemática)

\* Prueba de contenido teórico: mantiene un peso de un 60% de la nota final.

En caso de que no pueda llevarse a cabo un examen de tipo presencial, este será modificado por una prueba de tipo teórico y entrega telemática.

---

**DATOS IDENTIFICATIVOS****Expresión sonora y estilos musicales**

Asignatura	Expresión sonora y estilos musicales			
Código	P04G070V01404			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Carácter	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	2	2c
Lengua Impartición	Castellano Gallego			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Martin Fidalgo, David			
Profesorado	Martin Fidalgo, David			
Correo-e	fidalgodm@gmail.com			
Web				
Descripción general	Aproximación teórico práctica a los fundamentos técnicos y narrativos asociados al sonido como parte fundamental del mensaje audiovisual.			

**Competencias**

Código				
CG3	Capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen			
CG4	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.			
CG6	Conocimientos sobre la evolución histórica de la imagen y de la cultura audiovisual, en sus diferentes formatos			
CE10	Capacidad para recrear el ambiente sonoro de una producción audiovisual			
CT1	Comprender la importancia de los cambios tecnológicos, económicos y sociales en el desarrollo de proyectos audiovisuales			
CT2	Ser capaz de trabajar en equipo y de comunicar las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio.			

**Resultados de aprendizaje**

Resultados de aprendizaje	Competencias		
1 - Conocer los recursos de la voz y la música como medio expresivo	CG4	CE10	
2 - Realizar la ordenación técnica de los materiales sonoros y visuales conforme a una idea utilizando las técnicas narrativas y tecnológicas necesarias para la elaboración, composición, acabado y masterización de diferentes productos audiovisuales	CG3 CG4	CE10	CT1 CT2
3 - Aplicar los métodos de trabajo para grabar señales sonoras desde cualquier fuente: acústica o electrónica; digital o analógica y de mezclar estos materiales con una intencionalidad determinada.	CG3 CG6	CE10	CT1
4 - Identificar y aplicar las herramientas tecnológicas, especialmente informáticas, en las diferentes fases del proceso audiovisual, en particular en la expresión sonora	CG3 CG4	CE10	CT2
5 - Aplicar los métodos de exposición de contenidos adecuados, para presentar de forma idónea los resultados de los trabajos académicos de manera oral o por medios audiovisuales o informáticos	CG4		CT2
6 - Aplicar las competencias transversales de la titulación: Adaptación a los cambios empresariales, capacidad de trabajar en equipo, de asumir riesgos, de tomar decisiones, de autocrítica y conciencia solidaria.	CG4		CT1 CT2
7- Apoyar, argumentar y aplicar la sensibilidad, respeto y necesidad de conservación del patrimonio cultural y audiovisual de Galicia y del mundo.	CG3 CG6		CT1

**Contenidos**

Tema			
Física del sonido	Características físicas del sonido. Fenómenos sonoros. Fisiología de la audición y percepción sonora.		
La voz	El mecanismo de la voz: Descripción fisiológica. Características acústicas. La voz como elemento expresivo. La prosodia. Relación voz e imagen. Sincronismo y asincronismo. Paralelismo y contrapunto.		

Herramientas y procesos de captación de sonido	Micrófonos y accesorios. Técnicas microfónicas en informativos y programas de entrevistas. Técnicas microfónicas en ficción. Otras técnicas microfónicas. Diferencia entre audio analógico y digital. Equipos registradores de audio. La toma de sonido en sala. El doblaje. El ADR.
La planificación del proyecto de sonido	Del guión literario al guión técnico. Los recursos en la toma de sonido: Humanos, técnicos y de la localización. El sonido durante la producción. Planificación de un montaje sonoro. Procesos durante la postproducción.
Introducción a la postproducción de sonido	Estaciones de trabajo digitales (DAW). Pro Tools. Organización e intercambio de material entre distintas plataformas. Procesado de las diferentes señales. El montaje sonoro. Mezcla y regrabación. Sistemas de exhibición cinematográfica El Diseño sonoro y la narrativa sonora.
Estilos musicales	Elementos que caracterizan a un estilo musical: melodía, ritmo, armonía, timbre, textura. Las formas musicales. La música como elemento narrativo. La Banda Sonora.

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	15	30	45
Trabajo tutelado	4	60	64
Prácticas de laboratorio	22	0	22
Resolución de problemas y/o ejercicios	2	0	2
Trabajo	5	10	15
Resolución de problemas y/o ejercicios	2	0	2

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

### Metodologías

	Descripción
Lección magistral	Consistirá en el estudio teórico de los conceptos clave, cuyo conocimiento y comprensión se hacen imprescindibles para la consecución de los objetivos marcados en esta asignatura.
Trabajo tutelado	Los alumnos realizarán varios trabajos de audio bajo la supervisión del profesor
Prácticas de laboratorio	Los alumnos realizarán prácticas en los laboratorios de sonido del centro

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Trabajo tutelado	Bajo la supervisión del profesor en horario de tutorías
Pruebas	Descripción
Resolución de problemas y/o ejercicios	Bajo la supervisión del profesor
Trabajo	Bajo la supervisión del profesor en horario de tutorías

### Evaluación

	Descripción	Calificación	Competencias Evaluadas		
Prácticas de laboratorio	Se evaluará la asistencia a las clases prácticas y la resolución de los ejercicios propuestos en ellas.	10	CG3	CE10	CT1 CT2
Resolución de problemas y/o ejercicios	Ejercicios simples de aplicación de las propuestas teóricas	30	CG3 CG4	CE10	CT2
Trabajo	Trabajos mas complejos de uso de las técnicas de audio	30	CG3 CG4	CE10	CT2
Resolución de problemas y/o ejercicios	Exámen, de respuesta corta o tipo test, para comprobar los conocimientos que adquirió el alumno sobre los conceptos teóricos de la materia	30	CG3 CG6		CT1

### Otros comentarios sobre la Evaluación

En cada apartado podrá haber mas de una prueba, que se irán secuenciando a lo largo del curso.

Será necesario obtener un mínimo de 4 sobre 10 en las pruebas de respuesta corta con independencia de la calificación en los otros apartados. Significaría el suspenso en la correspondiente convocatoria manteniéndose la calificación de la parte aprobada para la edición de julio.

Será necesario realizar todos los trabajos y proyectos para superar la asignatura.

Los trabajos tendrán una fecha improrrogable de entrega. Fuera de ésta, se considerarán no entregados en esta convocatoria y quedarán para la siguiente.

En cualquier caso los trabajos realizados se valorarán y, su calificación en caso de ser positiva, se mantendrá para la segunda convocatoria aunque la asignatura no haya sido superada en su totalidad.

---

## **Fuentes de información**

### **Bibliografía Básica**

ALTEN, S., **El manual del audio en los medios de comunicación**, Andoain, Escuela decine y video, 1994

BENNET ROY, **Investigando los estilos musicales**, AKAL, 1998

CHION MICHEL, **La audiovisión**, Ed. Paidós,

CHION MICHEL, **El sonido**, LA MARCA ED., 2020

COPLAND AARÓN, **Como escuchar la música**, 3ª, Ed Fondo de cultura económica, 2014

GERTRUDIS BARRIO MANUEL, **Música narración y medios audiovisuales**, Ed. Laberinto,

LAURENTE JULLIER, **El Sonido en el cine : imagen y sonido - un matrimonio de conveniencia, puesta en escena-sonorización, la revolución digital**, Ed. Paidós, 2007

NIETO JOSÉ, **Música para la imagen**, Ed. SGAE,

RECUERO LÓPEZ, MANUEL, **Técnicas de grabación sonora I y II**, 2ª, IORTV, 1992

ROY BENNETT, **Investigando los estilos musicales**, AKAL,

RUMSEY FRANCIS, MCCORMICK TIM, **Sonido y grabación; Introducción a las técnicas sonoras**, 2ª, IORTV, 2004

### **Bibliografía Complementaria**

BENNET ROY, **Los instrumentos de la orquesta**, AKAL,

BYRNE DAVID, **Cómo funciona la música**, Literatura random house, 2014

ALCALDE JESÚS, **Música y comunicación: Puntos de encuentro básicos**, FRAGUA, 2007

CAGE JOHN, **Escritos al oído**, Col. Ofic. de aparejadores y A.T. de Murcia, 1999

FRANÇOIS-RENÉ, **Los instrumentos musicales en el mundo**, Ed Alianza,

GARCIA LIDIA, **Tu voz, tu sonido**, Ed. Diazde Santos,

LABRADA JERÓNIMO, **El Sentido del sonido : la expresión sonora en el medio audiovisual**, ALBA EDITORIAL, 2009

ONDAATJE MICHEL Y MURCH WALTER, **El Arte del Montaje**, PLOT EDICIONES, 2007

RODERO ANTÓN, EMMA, **Locución radiofónica**, IORTV,

RODRIGUEZ ANGE, **La dimensión sonora del lenguaje audiovisual**, Ed. Paidós,

RUSSOLO LUIGI, **El arte de los ruidos. Manifiesto Futurista**, 1913

SADIE STANLEY, **Guía Akal de la música**, AKAL, 2009

THEME AMENT VANESSA, **Foley Grail : The Art of Performing Sound for Film, Games, and Animation**, 2ª, Taylor & Francis Ltd,

LUIGI RUSSOLO, **EL ARTE DE LOS RUIDOS**, Dobra Robota Editora, 2018

EBU, **Recomendación R128**, 2010

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

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

[www.filmsound.org](http://www.filmsound.org),

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

---

## **Recomendaciones**

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

Guion, producción y realización de programas de ficción/P04G070V01602

Guion, producción y realización para televisión/P04G070V01502

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

Animación en entornos digitales y multimedia/P04G070V01402

---

## **Plan de Contingencias**

### **Descripción**

=== ADAPTACIÓN DE LAS METODOLOGÍAS ===

\* Metodologías docentes que se mantienen:

- Lección magistral. Consiste en el estudio teórico de los conceptos clave, , cuyo conocimiento y comprensión se hacen imprescindibles para la consecución de los objetivos marcados en esta asignatura.
- Trabajo tutelado. Los alumnos realizarán varios trabajos de audio bajo la supervisión del profesor.

\* Metodologías docentes que se modifican:

- Prácticas de laboratorio. Los conceptos explicados en cada sesión de laboratorio presencial pasarán a ser online. También se plantearán ejercicios de audio realizables con herramientas lo más accesibles posible por el alumnado (en sus ordenadores personales).

\* Mecanismo no presencial de atención al alumnado (tutorías):

- Se mantendrán los horarios asignados a las tutorías.
- Además de los medios aportados a través de faitic para contactar con el profesor, en caso necesario, se establecerán otros complementarios (plataformas de mensajería y/o videoconferencia)

=== ADAPTACIÓN DE LA EVALUACIÓN ===

\* Pruebas que se modifican:

- Resolución de problemas y ejercicios (examen) => Realización de un trabajo
- Prácticas de laboratorio => Se sustituirá por la realización de ejercicios (individuales o grupales) o la participación en otros medios propuestos (foros, etc.)

\* Información adicional:

La adaptación de la evaluación podrá ser total o parcial en función de la contingencia

---

**DATOS IDENTIFICATIVOS****Gestión de proyectos audiovisuales e interactivos**

Asignatura	Gestión de proyectos audiovisuales e interactivos			
Código	P04G070V01405			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Carácter	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	2	2c
Lengua	Castellano			
Impartición	Inglés			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Legerén Lago, Beatriz			
Profesorado	Legerén Lago, Beatriz			
Correo-e	blegeren@uvigo.es			
Web	http://blegeren.webs.uvigo.es			
Descripción general	Desde sus inicios, la multimedia, se asoció con juegos, entretenimiento, ocio en general. Siempre suponiendo una alto coste para los usuarios. Hoy en día y gracias a los avances de la tecnología, la multimedia abre su campo para adaptarse a la vida diaria de todas las empresas, no solo como un elemento diferenciador, sino útil y generador de beneficios.			
	<p>Los nuevos medios y los contenidos para nuevos medios están restando audiencia a los medios convencionales, la gente nueva, puede decidir dónde pasar su tiempo libre viendo la tele o navegando en la red. Pero diseñar contenidos para los nuevos medios, es más complejo que para los medios tradicionales. Ya que la audiencia se convierte en usuario y a través de su conexión puede *emandar mas contenidos, la diferentes horas y con diferentes características.</p> <p>La forma de consumo de los productos audiovisuales están cambiando, como cambia la forma de producirlo y es desde las facultades de comunicación donde los alumnos deben familiarizarse con los nuevos medios para que sean sus aliados a la hora de preparar sus productos audiovisuales</p>			

**Competencias**

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

**Resultados de aprendizaje**

Resultados de aprendizaje	Competencias
1. Adquirir los conocimientos básicos para la gestión de proyectos audiovisuales e interactivos	CE25
2. Identificar las diferencias básicas entre un proyecto audiovisual convencional y un proyecto interactivo.	CG3
3. Conocer la terminología y el vocabulario empleado en la gestión de proyectos interactivos así como reconocer la estructura de los equipos y perfiles profesionales que son necesarios para el diseño y desarrollo de un proyecto interactivo	CE25
4. Demostrar capacidad para diseñar proyectos interactivos de forma individual y/o en grupo, en los que establecer las fases necesarias para la creación de los mismos (Diagrama de navegación, estructuras de pantallas, bocetos de interface, y guión literario si fuese necesario).	CT2 CT3 CT4
5. Identificar los diferentes modelos de negocio existentes en la actualidad para crear productos interactivos rentables	CE25
6. Construir con fluidez propuestas de requisitos y memorias técnicas de proyectos interactivos y preparar presentaciones en las que se haga una defensa de los mismos.	CG4 CE23

**Contenidos**

Tema	
Tema 1.- Sociedad Digital. Interactividad. Interacción. Tecnología	Que es la interactividad y porqué es importante. Cambios en el uso, el diseño y el desarrollo
Tema 2.-Organizando las Herramientas	Arquitectura de la Información Trabajo en Equipo. Fases para el diseño y desarrollo de un producto interactivo
Tema 3.- Diseñando la Aplicación	Diseño de la Información Diseño de la Interacción Diseño de la Presentación Diseño Gráfico. Usabilidad y Accesibilidad
Tema 4.- Gestionando y desarrollando un producto interactivo.	Flujos de producción. Wordpress.
Tema 6.- Proyectos Interactivos de Información	Proyectos de empresas
Tema 5.- Proyectos Interactivos de entretenimiento	Videojuegos y Entornos virtuales.

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Presentación	10	6	16
Prácticas con apoyo de las TIC	16	32	48
Debate	5	3	8
Lección magistral	15	15	30
Resolución de problemas y/o ejercicios	2	4	6
Trabajo	2	40	42

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

### Metodologías

	Descripción
Presentación	Los alumnos deberán presentar en clase los resultados de los distintos trabajos que les vaya encargando el profesor
Prácticas con apoyo de las TIC	Los alumnos deberán realizar trabajos con equipos informáticos y aprender el manejo de herramientas para el diseño y la gestión de proyectos
Debate	En las clases teóricas los alumnos deberán debatir sobre las lecturas y las tareas que les encargará el profesor
Lección magistral	Exposición de los distintos temas de la materia.

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Prácticas con apoyo de las TIC	El profesor guiará a los alumnos en el desarrollo de su trabajo y en el uso de las herramientas necesarios para su confección
Pruebas	Descripción
Trabajo	El profesor guiará a los alumnos en el diseño y desarrollo de los proyectos que se les vayan encargando

### Evaluación

	Descripción	Calificación	Competencias Evaluadas		
Resolución de problemas y/o ejercicios	Realización de un ensayo sobre alguno de los temas tratados en las sesiones teóricas. Pequeños trabajos que los alumnos deben entregar para ir fijando los conceptos más importantes de la materia.	50	CE25		
Trabajo	A lo largo del curso se realizarán distintos trabajos: 1.- Diseño de un producto de información interactiva en grupo. 2.- Diseño y preparación de un proyecto Interactivo de Entretenimiento para su presentación en público	50	CG3 CG4	CE23	CT2 CT3 CT4

### Otros comentarios sobre la Evaluación

El alumno deberá aprobar las dos partes de la materia - Teórica y Práctica- de forma independiente.

Se valorará la asistencia a clase, así como la participación del alumno en todas las actividades que se expongan.

El alumno que lo desee podrá realizar un trabajo de investigación relacionado con algún aspecto de la materia en relevo del examen escrito.

### **Nota. Datos de importancia para trabajar en la materia**

El horario será lo que venga marcado por la universidad, tanto en las clases teóricas como en las prácticas.

En las clases practicas se trabaja en grupo que será creado por el docente. En dichas clases y por respeto a los compañeros, se tendrá en cuenta las siguientes normas:

- Sí alguien en el pode venir por causas de fuerza mayor, debe justificarlo. Avisar a los compañeros del grupo y el profesor.
- Sí alguien falta dos veces lo mas sin xustificación, de forma automática deja de pertenecer el equipo y deberá comenzar a trabajar de forma autónoma. El profesor le asignará un tema que desarrollará de forma independiente y deberá entregar para poder ser evaluado de la materia.

---

### **Fuentes de información**

#### **Bibliografía Básica**

Berners □ Lee, Tim, □**Weaving the web. The past, Present and Future or the World Wide Web**, Orion Business Book., 1999

Burdman,J, □**Collaborative web development. Strategies and best practices for web teams**, Addison Wesley, 1999

Bushoff,B, □**Developing interactive narrative content**□, Sagas sagasnet., 2005

Goldberg, R, □**Multimedia Producer`s Bible**□, USA, IDG Books WorldWide., 1996

Macluhan, M, **Understanding Media**, Routledge Classics, 2001

Murray, J, □**Inventing the Medium**□ **Principles of Interaction Design as a Cultural Practice.**, Mit Press, 2012

Nielsen,J, □ **Designing Web Usability**□, New Riders Publishing, 2000

#### **Bibliografía Complementaria**

Anderson, C and others, □**Mobile Media Applications □ from concept to cash**□, Wiley. USA, 2006

Bogost, I, □ **Unit Operations. And Approach to Videogame Criticism**□, Mit Press, 2006

Postigo, H, □**The Digital Rights Movement The Role of Technology in Subverting Digital Copyright**□, Mit Press, 2012

Rheingold , H, □**Net Smart. How to Thrive Online**□, Mit Press, 2012

---

### **Recomendaciones**

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

Guión y diseño multimedia/P04G070V01901

Proyectos interactivos en nuevos medios: web/P04G070V01903

Videojuegos: Diseño y desarrollo/P04G070V01908

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

Empresa: Dirección y gestión de empresas audiovisuales/P04G070V01302

Empresa: Marketing de productos audiovisuales y multimedia/P04G070V01401

---

### **Plan de Contingencias**

#### **Descripción**

=== MEDIDAS EXCEPCIONALES PLANIFICADAS ===

Ante la incierta e imprevisible evolución de la alerta sanitaria provocada por el COVID-19, la Universidad de Vigo establece una planificación extraordinaria que se activará en el momento en que las administraciones y la propia institución lo determinen atendiendo a criterios de seguridad, salud y responsabilidad, y garantizando la docencia en un escenario no presencial o parcialmente presencial. Estas medidas ya planificadas garantizan, en el momento que sea preceptivo, el desarrollo de la docencia de un modo más ágil y eficaz al ser conocido de antemano (o con una amplia antelación) por el alumnado y el profesorado a través de la herramienta normalizada e institucionalizada de las guías docentes.

=== ADAPTACIÓN DE LAS METODOLOGÍAS ===

\* Metodologías docentes que se mantienen

Las metodologías docentes se han adaptado para su impartición a través de plataformas on-line.

\* Mecanismo no presencial de atención al alumnado (tutorías)

Las tutorías se llevará a cabo de forma online, a través del despacho virtual del docente.

\* Bibliografía adicional para facilitar el auto-aprendizaje

En las lecciones que encontrara el alumno en la plataforma onñine, se proporcionarán videos y documentos para facilitar el autoaprendizaje.

\* Otras modificaciones

=== ADAPTACIÓN DE LA EVALUACIÓN ===

Todas la pruebas se han adaptado para poder ser desarrolladas on-line.

---

**DATOS IDENTIFICATIVOS****Estrategias publicitarias y de relaciones públicas para productos audiovisuales**

Asignatura	Estrategias publicitarias y de relaciones públicas para productos audiovisuales			
Código	P04G070V01501			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Carácter	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	3	2c
Lengua	Castellano			
Impartición	Gallego			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	García Mirón, Silvia			
Profesorado	García Mirón, Silvia			
Correo-e	silviamiron@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Estrategias publicitarias y de relaciones públicas para productos audiovisuales es una asignatura que aborda la promoción de las obras audiovisuales desde una perspectiva global que abarca no solo la fase de comercialización de los productos finalizados, sino también las necesidades promocionales presentes ya en la fase de desarrollo de los mismos. Desde el momento en el que surge la idea preliminar de un proyecto audiovisual existen distintos públicos y necesidades de llegar a ellos a través de herramientas de publicidad y relaciones públicas específicas para cada uno de los mercados en el que podemos movernos. La materia pretende acercar al alumnado tanto los conceptos generales en la promoción de productos audiovisuales como las herramientas comunicativas específicas para cada uno de ellos.			

**Competencias**

Código			
CG1	Conocimiento de las características esenciales de la comunicación, sus elementos y sus resultados.		
CG2	Conocimiento de la realidad político-social del mundo en la era de la comunicación global.		
CG4	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.		
CG5	Conocimiento de los valores constitucionales, principios éticos y normas deontológicas aplicables a la comunicación audiovisual, en especial las relativas a la igualdad de hombres y mujeres, a la no discriminación de personas con discapacidad y al uso no sexista de la imagen femenina en los medios de comunicación de masas.		
CE7	Capacidad para llevar a cabo el análisis e implementación de estrategias de distribución y difusión de contenidos audiovisuales y su influencia en el proceso de producción		
CE22	Capacidad para gestionar con eficacia la comunicación en las redes sociales		
CT1	Comprender la importancia de los cambios tecnológicos, económicos y sociales en el desarrollo de proyectos audiovisuales		
CT5	Comprender la importancia de desarrollar un respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, por los valores universales de educación, cultura, paz y justicia, por los derechos humanos, la igualdad de oportunidades y la no discriminación por razones de sexo, raza o religión.		
CT6	Comprender la necesidad de la conservación del patrimonio lingüístico, audiovisual y cultural de Galicia		

**Resultados de aprendizaje**

Resultados de aprendizaje	Competencias		
1 - Conocer de forma teórica-práctica las estructuras organizativas en el campo de la distribución y exhibición audiovisual, así como la naturaleza e interrelaciones entre los sujetos de la comunicación audiovisual	CG5	CE7	CT1
2 - Conocer y aplicar las estrategias de comunicación persuasiva en los mercados audiovisuales así como las herramientas empleadas para llevarlas a cabo	CG1 CG5	CE22	CT5 CT6
3 - Situar la actividad audiovisual en un contexto de competencia local, nacional e internacional, destacando las técnicas comerciales, de promoción, venta y distribución de producciones audiovisuales	CG2	CE7	CT1
4 - Interpretar datos estadísticos del mercado audiovisual.	CG2 CG4 CG5	CE7	
5 - Examinar y evaluar críticamente las nuevas relaciones internacionales de producción y distribución de productos audiovisuales	CG2 CG4	CE7	
6 - Adaptarse a los cambios tecnológicos y empresariales		CE22	CT1

7 - Mostrar sensibilidad hacia la importancia que tiene la distribución de la producción audiovisual en mercados nacionales e internacionales como medio de difusión, conservación y valorización de la cultura gallega	CG2	CE7	CT6
8 - Elaborar informes y/o estudios formulando propuestas justificadas de estrategias publicitarias y de relaciones públicas sobre casos reales en el sector audiovisual.	CG4 CG5	CE7 CE22	CT5 CT6

## Contenidos

Tema	
1. El mercado audiovisual	1.1. El mercado audiovisual: definición, elementos y sectores. 1.2. Actores en el mercado audiovisual. 1.3. Los distintos mercados audiovisuales: ventanas de distribución. 1.4. Productos audiovisuales: plataformas, géneros, formatos.
2. La creación de marca en el mercado audiovisual	2.1. El concepto de marca: identidad e imagen 2.2. La gestión estratégica de marcas y el concepto de posicionamiento. 2.3. La creación de marca en el mercado audiovisual: productores, difusores y obras.
3. La promoción de la idea: del concepto a la obra audiovisual	3.1. El desarrollo dentro de las etapas de la producción. 3.2. La elaboración del package cómo instrumento de promoción. 3.3. La preparación del pitching cómo instrumento de promoción.
4. La promoción de la obra audiovisual I: la campaña de comunicación.	4.1. Acercamiento a la publicidad y a las relaciones públicas: definición y funciones. 4.2. Las campañas de comunicación: objetivos, público, mensajes, medios y acciones. 4.3. Planificación de una campaña de comunicación: fases.
5. La promoción de la obra audiovisual II: medios y herramientas.	5.1. Tipología de los medios publicitarios. 5.2. Características de los medios publicitarios: audiencias, inversión, perfiles de usuario, compra de soportes. 5.3. Herramientas y acciones promocionales tradicionales en el ámbito audiovisual. 5.4. Estrategias y acciones promocionales en Internet: el empleo de las redes sociales. 5.5. Estrategias y acciones de relaciones públicas. 5.6. La cadena de valor del producto cinematográfico
6. Audiovisual y publicidad: la publicidad como fórmula de financiación	6.1. La publicidad como fórmula de financiación para el audiovisual: product placement 6.2. La publicidad como fórmula de financiación para el audiovisual: city placement 6.3. El branded content

## Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	22.5	0	22.5
Estudio de casos	7	24.5	31.5
Presentación	5	17.5	22.5
Trabajo tutelado	9	40.5	49.5
Examen de preguntas objetivas	1	23	24

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

## Metodologías

	Descripción
Lección magistral	Exposición del temario con ejemplos y participación del alumnado
Estudio de casos	Elaboración de análisis sobre distintos casos o problemáticas relacionadas con la promoción en el sector audiovisual. Serán desarrollados entre el aula y el trabajo autónomo por parte de la alumna/alumno.
Presentación	Defensa pública de los trabajos tutelados y de los estudios de caso
Trabajo tutelado	Tomando cómo base los seminarios el alumnado deberá elaborar [en grupo] dos trabajos relacionados con la creación y promoción de un producto audiovisual. 1.- Diseño de un proyecto audiovisual y pitching de venta; 2.- Planificación y ejecución de su campaña promocional de lanzamiento y presentación de la misma. Seguimiento de la evolución de los trabajos en aula o sesiones de tutorías.

## Atención personalizada

Metodologías	Descripción

Trabajo tutelado	Seguimiento y asesoría de los trabajos encargados a los alumnos en torno a la temática de la materia. Se reservará tiempo de las sesiones prácticas para poder tutorizar el desarrollo de los trabajos a las que resulta obligatorio la asistencia.
Estudio de casos	El seguimiento del aprendizaje de los contenidos de la materia también podrá llevarse a cabo a través de los análisis de situaciones, resoluciones de casos o en planteamientos de foros de discusión en las sesiones magistrales y/o prácticas.

<b>Evaluación</b>					
	Descripción	Calificación	Competencias Evaluadas		
Estudio de casos	En las sesiones prácticas se llevarán a cabo a resolución de casos o estudio de casos relacionados con la promoción audiovisual.	15	CG4 CG5	CE7 CE22	CT1
Presentación	Defensa de los trabajos tutelados y de los estudios de caso. Se valorarán criterios como la claridad en la exposición oral, aspectos de la comunicación no verbal, la originalidad de la propuesta oral, los soportes empleados como apoyo (visuales), etc.	15	CG4	CE7	CT5 CT6
Trabajo tutelado	El alumnado deberá diseñar un proyecto audiovisual y planificar y ejecutar su promoción en las distintas etapas de vida del producto, desde su desarrollo hasta su estreno. El trabajo se desarrollará en etapas tutorizadas con objetivos y públicos específicos para cada una de ellas: 1. Desarrollo y venta de un proyecto audiovisual y elaboración de material promocional 2. Campaña de lanzamiento del producto audiovisual	40	CG1 CG4	CE7 CE22	CT1 CT5
Examen de preguntas objetivas	Realización de un examen escrito sobre los contenidos teóricos y prácticos desarrollados en la materia al largo del cuatrimestre	30	CG1 CG2	CE7 CE22	CT1

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

- El alumnado deberá aprobar cada una de las dos partes para superar la materia: la práctica (formada por los trabajos tutelados, los estudios de caso y las presentaciones, en total 70%) y la parte teórica, que se formula en un examen (que suma el 30%)
- El examen tendrá lugar únicamente en las fechas oficiales aprobadas por el centro.
- La asistencia a la materia es obligatoria. Para poder ser evaluado de la parte práctica de la materia es un requisito imprescindible asistir a las sesiones prácticas.
- Se tomará nota de la asistencia de las alumnas y de los alumnos en todas las sesiones prácticas. Aquellas o aquellos con un 50% o más de faltas de asistencia no serán evaluados de dicha parte práctica.
- Las faltas de asistencia deberán ser justificadas en el momento (en el periodo de un máximo de dos semanas desde que se produzca) y no se aceptarán si estas se producen al final del cuatrimestre.
- Aquellas alumnas o alumnos que por causas justificadas no puedan acudir a las clases con regularidad deberán ponerse en contacto con la profesora al inicio del curso.
- No se aceptarán trabajos entregados al final del curso sin tener las sesiones de tutorización obligatorias con la docente.
- No serán evaluados aquellos trabajos entregados fuera de la fecha establecida.
- Todos los miembros de los grupos de trabajo tendrán la misma calificación en los trabajos entregados, con excepción de aquellos casos en los que no se asista a alguna de las sesiones de práctica en las que se realice un trabajo de aula o se solicite una entrega en esa sesión y no disponga de justificante para su ausencia.
- El sistema de evaluación para las convocatorias de julio/fin de carrera será el mismo que para la convocatoria propia del cuatrimestre, con la excepción de que en caso de que se suspenda la parte práctica, los trabajos serán realizados de forma individual y no en grupo y no será evaluable la parte correspondiente a los trabajos y participación en el aula.

#### **Fuentes de información**

##### **Bibliografía Básica**

- Aaker, D., **Gestión del valor de la marca. Capitalizar el valor de la marca.**, Ediciones Díaz de Santos, 1994
- Baumann, J., **Television Marketing. Characteristics, Instruments and Impact.**, VDM, 2007
- Blumenthal, H. y Goodenough, O., **This Business of Television.**, Billboard Books, 1998
- BOE núm. 79 de 01 de Abril de 2010, **Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual**, 2010
- Bustamante, E., **La televisión económica. Financiación, estrategias y mercados.**, Gedisa, 1999
- Chaves, N., **La imagen corporativa. Teoría y metodología de la identificación institucional.**, Gustavo Gili, 2001
- Creeber, G., **The Television Genre Book**, British Film Institute, 2001
- Écija, H., **Libro Blanco del Audiovisual. Cómo producir, distribuir y financiar una obra audiovisual.**, Écija & Asociados, 2000

- Eastman, S., Ferguson, D., y Klein, R., **Media Promotion and Marketing for Broadcasting, Cable and the Internet.**, Focal Press, 2006
- Fernández Díez, F., **Producción cinematográfica: del proyecto al producto.**, Díaz de Santos, 2009
- González Oñate, C., **Nuevas estrategias de televisión. El desafío digital. Identidad, marca y continuidad televisiva.**, Ediciones de las Ciencias Sociales, 2008
- Linares, R., **La promoción cinematográfica. Estrategias de comunicación y distribución de películas.**, Fragua, 2009
- Saló, G., **¿Qué es eso del formato? Cómo nace y se desarrolla un programa de televisión.**, Gedisa, 2003
- Sánchez-Taberner et al., **Estrategias de marketing de las empresas de televisión en España.**, EUNSA, 1997
- Cancho García, N. E.; García Torres M. A., **Planificación de proyectos audiovisuales**, Altaria, 2017
- Fernández, Eva P., **¡Echa el anzuelo! Estrategias de pitch para jornadas audiovisuales y proyectos transmedia**, Editorial UOC, 2014
- Herbera, J., **Marketing cinematográfico : cómo promocionar una película en el entorno digital**, Editorial UOC, 2015
- Bosko, M.S., **The complete independent movie marketing handbook. Promote, distribute & sell your film or video**, Michael Wise Productions, 2003
- Bibliografía Complementaria**
- Aaker, D., **Construir marcas poderosas**, Gestión 2000, 2002
- Amanz, C. M., **Negocios de televisión. Transformaciones del valor en el modelo digital.**, Gedisa, 2002
- Bardají, J.; Gómez Amigo, S., **La gestión de la creatividad en televisión. El caso de Globomedia.**, EUNSA, 2004
- Cerviño, J., **Marcas internacionales. Cómo crearlas y gestionarlas.**, Ediciones Pirámide, 2002
- Costa, J., **Identidad televisiva en 4D**, Grupo Editorial Design, 2005
- Einstein, M., **Television Marketing**. En Miller, T. (Ed.). **Television Studies (pp. 37-40)**., British Film Institute, 1993
- Howard, H., Kievan, M. y Moore, B., **Radio, TV, and Cable Programming.**, Iowa State University Press, 1994
- Kapferer, J., **The new strategic brand management. Creating and sustaining brand equity long term.**, Kogan Page, 2008
- Lacey, N., **Narrative and genre. Key concepts in media studies.**, Macmillan Press, 2000
- Lloveras, E., **Cómo potenciar la innovación y el desarrollo en la creación de formatos de televisión en España**. En Salgado, A. (Coord.). **Creatividad en televisión. Entretenimiento y ficción (pp. 51-66)**., Fragua, 2010
- Medina, M., **Estructura y gestión de empresas audiovisuales.**, EUNSA, 2005
- Mittell, J., **A cultural approach to the television genre theory**. En Allen, R. C. y Hill, A. (Eds.). **The television studies reader (pp. 171-181)**., Routledge, 2004
- Muniz, A. y O'Guinn, T., **Brand Community**, The Journal of Consumer Research, 26 (4), 412-432., 2001
- Perebinossoff, P. , Gross, B. y Gross, L., **Programming for TV, Radio and The Internet.**, Focal Press, 2005
- Balló-Pérez, J., **La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine**, Anagrama, 2007
- Martínez, M. (director), **Las comisiones fílmicas : un nuevo dispositivo para la promoción audiovisual**, Comunicación Social Ediciones y publicaciones, 2003
- Matamoros, D. (coord.), **Distribución y marketing cinematográfico : manual de primeros auxilios**, Publicacions i edicions de la Universitat de Barce, 2009
- Clares Gavilán, J.; Ripoll Vaquer, J.; Tognazzi Drake, A., **Distribución audiovisual en internet: VOD y nuevos modelos de negocio**, Editorial UOC, 2013

## Recomendaciones

### Asignaturas que continúan el temario

Redes audiovisuales en internet/P04G070V01910

### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Guion, producción y realización de programas de ficción/P04G070V01602

Proyectos interactivos en nuevos medios: web/P04G070V01903

### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Empresa: Marketing de productos audiovisuales y multimedia/P04G070V01401

Estructura del sistema audiovisual/P04G070V01601

Técnicas de programación para televisión/P04G070V01902

## Plan de Contingencias

### Descripción

=== MEDIDAS EXCEPCIONALES PLANIFICADAS ===

Ante la incierta e imprevisible evolución de la alerta sanitaria provocada por el COVID-19, la Universidad de Vigo establece una planificación extraordinaria que se activará en el momento en que las administraciones y la propia institución lo determinen atendiendo a criterios de seguridad, salud y responsabilidad, y garantizando la docencia en un escenario no presencial o parcialmente presencial. Estas medidas ya planificadas garantizan, en el momento que sea preceptivo, el desarrollo de la docencia de un modo más ágil y eficaz al ser conocido de antemano (o con una amplia antelación) por el alumnado y el profesorado a través de la herramienta normalizada e institucionalizada de las guías docentes.

=== ADAPTACIÓN DE LAS METODOLOGÍAS ===

\* Se mantienen las mismas metodologías docentes que de forma presencial pero utilizando el campus remoto para la docencia no presencial de forma síncrona en los mismos horarios aprobados en el centro y apoyados en la plataforma de teledocencia Faitic para facilitar material adicional al alumnado de cada tema de la materia.

\* Mecanismo no presencial de atención al alumnado (tutorías): se utilizará el sistema de "Despachos" de los docentes en el campus remoto de la Universidad de Vigo para tutorías relacionadas con los trabajos tutelados; los foros de la plataforma de teledocencia Faitic para dudas sobre los contenidos de carácter teórico y la búsqueda de participación del alumnado; y el uso del correo electrónico para dudas más puntuales.

\* No se realizarán modificaciones de los contenidos a impartir

\* Bibliografía adicional para facilitar el auto-aprendizaje

- Blog de Filmlab. <http://filmlab.filmarkethub.com/>

- Ministerio de Cultura y Deporte/Cine y Audiovisuales <https://www.culturaydeporte.gob.es/cultura/areas/cine/inicio.html>

- Blog Innovación Audiovisual. <https://innovacionaudiovisual.com/>

Agencia de marketing cinematográfico Barfutura. <https://www.barfutura.com/> (ejemplo de proyectos promocionales)

- Agencia de marketing cinematográfico The Film Agency. <https://thefilmagency.eu/work/>

- Linares Palomar, Rafael. El uso del marketing cinematográfico en la industria del cine español

<https://eciencia.urjc.es/bitstream/handle/10115/5025/marketingcine.pdf?sequence=1>

- Web Hubspot (recursos): <https://www.hubspot.es/>

- Web iab: <https://iabspain.es/>

Se facilitará otra documentación y bibliografía adicional de forma puntual con cada tema en caso necesario, y en función de su actualización (informes, estudios del sector, etc.)

\* Otras modificaciones

=== ADAPTACIÓN DE LA EVALUACIÓN ===

\* Pruebas pendientes que se mantienen

Estudios de caso 15%

Presentaciones 15%

Trabajos tutelados 40%

\* Pruebas que se modifican

Examen (prueba escrita): 30% se modifica por un trabajo de investigación sobre la promoción en el sector audiovisual

---

**DATOS IDENTIFICATIVOS****Guion, producción y realización para televisión**

Asignatura	Guion, producción y realización para televisión			
Código	P04G070V01502			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Carácter	Curso	Cuatrimestre
	12	OB	3	1c
Lengua	Castellano			
Impartición	Gallego			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Formoso Vázquez, David Elisardo			
Profesorado	Formoso Vázquez, David Elisardo Martínez Martínez, María Isabel Soutelo Soliño, Carlos Manuel			
Correo-e	davidformoso@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Técnicas y procesos de elaboración de un guión para formatos informativos de tv. Técnicas, expresión y lenguaje audiovisual aplicado a la producción y realización de informativos en tv. Técnica y diseño de la iluminación y producción sonora para informativos en tv.			

**Competencias**

Código	
CG3	Capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen
CG4	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
CG6	Conocimientos sobre la evolución histórica de la imagen y de la cultura audiovisual, en sus diferentes formatos
CE13	Capacidad para diseñar la puesta en escena, iluminación y dirección de actores de una producción audiovisual.
CE19	Conocimiento y aplicación de las tecnologías audiovisuales (fotografía, cine, radio, televisión y multimedia) en función de sus capacidades expresivas.
CE21	Capacidad para llevar a cabo la grabación, composición, edición y postproducción de productos audiovisuales.
CE23	Capacidad para escribir con fluidez guiones para los diferentes formatos audiovisuales
CE24	Conocimiento y aplicación de las técnicas y procesos de producción y realización audiovisual en los formatos y soportes contemporáneos
CT2	Ser capaz de trabajar en equipo y de comunicar las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio.
CT3	Ser capaz de asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.
CT4	Ser capaz de organizar las tareas, realizándolas de manera ordenada y adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual.

**Resultados de aprendizaje**

Resultados de aprendizaje	Competencias		
1 - Emplear las técnicas y las tecnologías audiovisuales en función de sus capacidades expresivas	CG3	CE19 CE21 CE24	
2 - Planificar y gestionar los recursos humanos, presupuestarios y medios técnicos, en las diversas fases de la producción de un programa informativo.		CE24	CT2 CT4
3 - Aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen en la realización de un programa informativo, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen	CG3 CG6	CE21 CE24	CT3
4 - Escribir con fluidez, textos, escaletas o guiones para programas informativos.		CE23	
5 - Diseñar y concebir la presentación estética y técnica de la puesta en escena a través de las fuentes lumínicas y acústicas naturales o artificiales, atendiendo las características creativas y expresivas	CG4	CE13	CT3
6 - Interpretar y construir el ambiente sonoro de una producción audiovisual para vídeo o TV, atendiendo la intención del texto y de la narración.		CE19 CE21 CE24	
7 - Emplear adecuadamente herramientas tecnológicas, especialmente informáticas, en las diferentes fases del proceso de realización audiovisual.		CE19 CE21	

---

## Contenidos

---

### Tema

---

#### BLOQUE 1: EL GUIÓN NOS INFORMATIVOS

- 1.- Las noticias y la televisión. La estructura de una televisión. Los informativos en la parrilla de televisión. La estructura de un equipo de informativos: redacción, realización y producción.
- 2.- La noticia. Concepto, objetividad, veracidad y verdad. Características del lenguaje audiovisual. Géneros (tipos) en un telediario. Formatos de noticias. Desafíos del informador audiovisual. Los enfoques.
- 3.- Formatos de informativos: Flash. Avance. Boletín. Telediario. Especiales informativos. Los informativos temáticos
- 4.- La escaleta. Rutinas de trabajo: agenda, reuniones previas a la escaleta. . Escaleta: valor, estructura y datos esenciales. Criterios de noticiabilidad. Criterios de ordenación de noticias en la escaleta.
- 5.- La gestión de la noticia. Las fuentes. Documentación, valoración y comprobación. Trabajo de campo-recogida de información. Gestiones de producción y realización. Gestión de imágenes: grabación, archivo, grafismo y compra.
- 6.- La elaboración de la noticia. Características de la redacción de la noticia televisiva. Imagen, texto y son. La dramaturgia audiovisual. Estructura de la noticia: entradilla, texto y insertos o [totales]. Montaje-emisión-tiempo.
- 7.- Cualidades del informador audiovisual. La locución. La presentación. La apariencia. Lenguaje corporal, medio y contexto.
- 8.- Información en vivo: Documentación y planificación. La información en directo. Stand Up y funciones. El espacio. La presencia del informador. Criterios de directo. El reportaje en directo. Las retransmisiones.
- 9.- Géneros informativos dialogados: La entrevista como género. El debate. La tertulia.
- 10.- Géneros informativos relatados. La crónica. El reportaje noticioso. El docu- show, Docu-Reality. El gran reportaje o [documentaxe].
- 11.- TV y nuevos medios: la televisión por internet. La Tv por móvil y dispositivos personales (La información en la e-televisión.

---

#### BLOQUE 2: LA ILUMINACIÓN EN INFORMATIVOS

- 1.- Conceptos y Técnicas de Iluminación.
  - 2.- Calidad y tipos de luces. Temperatura de color.
  - 3.- Esquemas básicos de iluminación. Triángulo básico.
  - 4.- La iluminación en plató. Informativos. Entrevistas. Debates.
  - 5.- Iluminación para ENG. Grabación con luz de exteriores. Graabción de noche. Grabación con luz interior.
-

### BLOQUE 3: EL SONIDO EN INFORMATIVOS

1.- Conceptos básicos. Características de la señal sonora. Sonido digital, sonido analógico: frecuencia de muestreo y profundidad de palabra. Medidores digitales de la señal y medidores analógicos. Cables y conectores. Señales balanceadas y no balanceadas Concepto de fase eléctrica.

2.- Equipamento para la producción sonora. Micrófonos: características, micrófonos de plató; micrófonos de toma en localización. Accesorios. Toma de sonido en localización: micrófonos para una persona y para varias personas. Toma de sonido en eventos públicos. Distribuidores de audio. Mesas de sonido: características, ecualización, compresión, niveles de señal. Concepto de N-1. Mesas analógicas y digitales. Líneas de comunicación: híbridos telefónicos, líneas RDSI y ADSL. El dúplex y la traducción simultánea.

3.- El montaje sonoro. Presets de audio de una estación de montaje. Pistas internacionales y de locución en el montaje de una noticia. La banda internacional en una noticia y en un reportaje.

4.- Indicadores sonoros. La sintonía. Ráfagas y separadores. El empleo de la música en programas informativos.

### BLOQUE 4: PRODUCCIÓN Y REALIZACIÓN DE INFORMATIVOS

1.- La producción: conceptos generales. Modalidades de producción. El productor: funciones y capacidades. El equipo de producción: componentes y funciones. Organización de la producción.

2.- La realización: Conceptos generales. Modalidades de Realización. El director y realizador. Funciones y capacidades. El equipo de realización, componentes y funciones. Planificación de la realización.

3.- Equipos técnicos y humanos. El estudio de televisión: distribución física. La sala de control: imagen, sonido e iluminación. La entrada de señales, el almacenamiento y la recuperación. Funciones básicas de la mesa de realización. Equipo técnico, personal de informativos y personal de producción. Áreas de apoyo en el estudio: decoración, maquillaje y vestuario.

4.- Modalidades de realización. Producción-transmisión. Soporte de producción. Lugar de grabación. Naturaleza de la imagen. Tipos de producción. Estilos de producción. Elaboración de escaletas. Planificación y organización del trabajo: de la localización a la emisión. Realización en estudio: particularidades, funciones del realizador, equipo de realización y otros equipos técnicos; tecnología y métodos operativos específicos. Realización en exteriores: peculiaridades de la grabación y transmisión, equipos humanos y equipamiento técnico específico, tipos de realización en exteriores: ENG, PEL y unidades móviles.

5. Técnicas de realización y producción monocámara. La cámara de vídeo. Componentes y controles. Soportes. Técnicas operativas. Realización y producción de noticias. Realización y producción de reportajes.

6.- Técnicas de realización y producción multicámara. La organización y planificación de la producción. Rutinas y órdenes de trabajo. Estudios de producción. El plató y el control de realización. La entrada de señales, el almacenamiento y la recuperación. Funciones básicas de la mesa de realización. Salas técnicas y auxiliar. Grabación, edición, posproducción y grafismo.

7.- Realización de programas informativos. Informativos diarios (telediarios). Preparación y planificación, escaletas y minutos. Rutinas de trabajo y gestión operativa. Realización de reportajes y programas informativos no diarios. Realización de entrevistas y debates: puesta en escena, planificación, colocación de cámaras y estrategias de realización.

#### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Resolución de problemas	0	60	60
Prácticas de laboratorio	50	0	50
Presentación	30	0	30

Aprendizaje basado en proyectos	0	110	110
Lección magistral	20	0	20
Práctica de laboratorio	0	15	15
Resolución de problemas y/o ejercicios	0	15	15

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

### Metodologías

	Descripción
Resolución de problemas	El alumno de manera individual y en equipo desarrollará los guiones, la planificación y la producción necesaria para la realización del informativo.
Prácticas de laboratorio	El alumno desarrollará en equipos de trabajo todo el material necesario para la elaboración de un informativo: noticias, colas, reportajes, entrevistas...
Presentación	Los alumnos expondrán en el aula los trabajos realizados para la elaboración del informativo: noticias, reportajes... que serán corregidos atendiendo a cada uno de los bloques que componen la materia.
Aprendizaje basado en proyectos	El alumno en equipos de trabajo y de manera individual planificará y pondrá en funcionamiento su propio informativo atendiendo su escaleta.
Lección magistral	Clases de teoría sobre los conocimientos básicos que debe adquirir el alumno para el desarrollo de guiones y la realización y producción audiovisual de informativos.

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Resolución de problemas	En tutorías
Prácticas de laboratorio	Con referencias del profesor

### Evaluación

	Descripción	Calificación	Competencias Evaluadas		
Resolución de problemas	Evaluación *continua individual del alumno en el desarrollo de los trabajos individuales y en equipo.	15	CG3	CE19 CE21 CE24	CT3
Prácticas de laboratorio	Evaluación de los trabajos prácticos y proyectos que va resolviendo el alumno durante lo curso	35	CG3 CG4	CE13 CE19 CE23	CT2 CT3
Práctica de laboratorio	Prueba práctica final a realizar en el mes de enero en la que los alumnos en equipos de dos componentes deberán *guionizar, producir, realizar y montar de manera correcta una pieza informativa.	25	CG3 CG4	CE13 CE19 CE21 CE23 CE24	CT2 CT3 CT4
Resolución de problemas y/o ejercicios	*Examen final de los contenidos teóricos *incluidos en el programa de la materia	25	CG6	CE19	

### Otros comentarios sobre la Evaluación

La asistencia las clases prácticas es totalmente obligatoria. Para obtener el aprobado es necesario superar la mitad del porcentaje del examen teórico, del examen práctico y de las prácticas obligatorias. Será motivo de evaluación negativa la copia, el plagio, la reproducción de obras creativas de otros autores o no participar con su equipo en alguna de las prácticas.

### Fuentes de información

#### Bibliografía Básica

CASTILLO, J.M., **Televisión y lenguaje audiovisual**, IORTV,  
MILLERSON, Gerald, Realización y Producción en Televisión,, **Realización y Producción en Televisión**, IORTV, 2001  
SAINZ, Miguel, Manual Básico de Producción en Televisión,, **Manual Básico de Producción en Televisión**, IORTV, 1995  
BROWN, B., **Iluminación en cine y televisión**, Andoain, Escuela de cine y vídeo,

#### Bibliografía Complementaria

BARROSO, Jaime., **Realización de los géneros televisivos.**, Síntesis, 1995  
SIMPSON, Robert S., **Control de la iluminación: tecnología y aplicaciones**, Andoain, Escuela de Cine y Vídeo, 2004  
ZABALETA URKIOLA, Iñaki., **Tecnología de la información audiovisual: sistemas y servicios de la radio y televisión digital y analógica por cable, satélite y terrestre**, Bosch, 2003  
Javier Mayoral e otros, **Redacción periodística en televisión**, Síntesis, 2008

---

## Recomendaciones

---

### Asignaturas que continúan el temario

---

Guión, producción y realización de programas de ficción/P04G070V01602

Teoría y técnica del documental/P04G070V01904

Guión, producción y realización para programas de entretenimiento/P04G070V01906

Prácticas externas/P04G070V01982

---

### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

---

Guión y diseño multimedia/P04G070V01901

Narrativa audiovisual/P04G070V01503

---

### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

---

Expresión sonora y estilos musicales/P04G070V01404

Técnicas de edición digital/P04G070V01304

---

---

## Plan de Contingencias

---

### Descripción

---

=== MEDIDAS EXCEPCIONALES PLANIFICADAS ===

Ante la incierta e imprevisible evolución de la alerta sanitaria provocada por la \*COVID- 19, la Universidad establece una planificación extraordinaria que se activará en el momento en que las administraciones y la propia institución lo determinen atendiendo a criterios de seguridad, salud y responsabilidad, y garantizando la docencia en un escenario no presencial o no totalmente presencial. Estas medidas ya planificadas garantizan, en el momento que sea preceptivo, el desarrollo de la docencia de una manera mas ágil y eficaz al ser conocido de antemano (o con una amplia antelación) por el alumnado y el profesorado a través de la herramienta normalizada e institucionalizada de las guías docentes \*DOCNET.

=== ADAPTACIÓN DE Las METODOLOGÍAS ===

\* Metodologías docentes que se mantienen

Se mantienen todas las metodologías adaptándolas a las tecnologías disponibles menos a las que se indican en el siguiente punto:

\* Metodologías docentes que se modifican

- Presentación en aula. Se había sustituido por compartir y presentar los trabajos prácticos virtualmente mediante las tecnologías mas idóneas

-Lección magistral: Se adaptará poniendo a disposición de los alumnos el material necesario(texto, vídeos, gráficos, audios y semejantes) para cumplir con los objetivos docentes de la materia, complementando con explicaciones mediante \*teledocencia y en \*tutorías. Esta medida se pondrá en práctica para aquella parte de la materia impartido por un profesor declarado caso de riesgo por cualquier circunstancia reconocida oficialmente.

\* Mecanismo no presencial de atención al alumnado (\*tutorías)

\*Compus remoto, \*email o cualquier otra \*tecnología accesible

\* Modificaciones (se proceder) de los contenidos a impartir

\* Bibliografía adicional para facilitar a auto-aprendizaje

\* Otras modificaciones

=== ADAPTACIÓN DE La EVALUACIÓN ===

\* Pruebas ya realizadas

Prueba \*XX: [Peso anterior 00%] [Peso Propuesto 00%]

...

\* Pruebas pendientes que se mantienen

Prueba \*XX: [Peso anterior 00%] [Peso Propuesto 00%]

...

\* Pruebas que se modifican

[Prueba anterior] => [Prueba nueva]

\* Nuevas pruebas

- En la parte teórica, en caso de supresión de los exámenes presenciales, se incorporan a la evaluación preguntas de

respuesta amplia, análisis y resolución de casos. Podrá ser de forma escrita, oral o combinando ambos métodos.  
- En la parte práctica, se estudiará la modificación de examen por equipos

\* Información adicional

---

<b>DATOS IDENTIFICATIVOS</b>				
<b>Narrativa audiovisual</b>				
Asignatura	Narrativa audiovisual			
Código	P04G070V01503			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Carácter	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	3	1c
Lengua	Castellano			
Impartición				
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Ramahí García, Diana			
Profesorado	Ramahí García, Diana			
Correo-e	dianaramahi@gmail.com			
Web				
Descripción general	Estudio de los procesos, recursos y técnicas del discurso audiovisual en el proceso de construcción de los diferentes relatos audiovisuales. Análisis en propuestas audiovisuales concretas			

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

<b>Resultados de aprendizaje</b>	
Resultados de aprendizaje	Competencias
1 - Conocer las principales aportaciones teóricas en el ámbito de la narrativa audiovisual.	CE16
2 - Identificar los recursos, elementos, métodos y procedimientos presente en la construcción de la estructura narrativa de una producción audiovisual, tanto lineal como no lineal.	CE17
3 - Analizar los relatos audiovisuales, a través del visionado y exposición de textos y productos concretos	CG3 CG4
4 - Adaptarse a los cambios tecnológicos que puedan influir en los relatos audiovisuales	CG6
5 - Respetar los textos orales, narrativos y audiovisuales nacidos en otras culturas y con otros valores sociales.	CG5 CT5
6 - Comprender la importancia de la conservación del patrimonio narrativo/audiovisual generado a través de la Humanidad	CT6

<b>Contenidos</b>	
Tema	
Tema 1. El relato audiovisual	1.1. Relato 1.2. Discurso 1.3. Espacio 1.4. Temporalidad 1.5. Punto de vista
Tema 2. El modo de representación primitivo	2.1. Características del modo de representación primitivo. De la mostración a la narración. Autarquía, policentrismo, exterioridad
Tema 3. El modo de representación institucional	3.1. El cine narrativo clásico 3.2. Escrituras en los márgenes del modelo

Tema 4. Respuestas a la narratividad clásica	4.1. Las vanguardias históricas 4.2. El expresionismo alemán 4.3. La vanguardia soviética
Tema 5. La incorporación del sonido	5.1. Transformaciones derivadas de la incorporación del sonido 5.2. Los códigos sonoros 5.3. El cine de géneros
Tema 6. La crisis de la narración clásica	6.1 Las narraciones europeas después de la Segunda Guerra Mundial 6.2 El manierismo postbélico en Hollywood 6.3 La aparición del telefilme y las transformaciones narrativas
Tema 7. Escrituras postclásicas	7.1. (Anti)narraciones de la modernidad 7.2. La narración audiovisual en la postmodernidad 7.3. El relato audiovisual en la era digital

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	20	40	60
Estudio de casos	20	40	60
Trabajo tutelado	6	15	21
Resolución de problemas y/o ejercicios	2	5	7
Observación sistemática	2	0	2

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

### Metodologías

	Descripción
Lección magistral	Exposición por parte del profesor/a de los contenidos sobre la materia objeto de estudio, directrices de un trabajo o ejercicio a desarrollar. Sobre la base del conocimiento previo adquirido por el alumnado semanalmente y de forma autónoma se desarrollarán los contenidos teóricos de la materia.
Estudio de casos	Análisis formal de obras narrativas audiovisuales, utilizando filmes o secuencias de los mismos que ejemplifiquen las diversas modalidades y formas narrativas y su evolución histórica
Trabajo tutelado	Realización de análisis audiovisuales siguiendo las pautas definidas por el docente.

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Lección magistral	El alumnado puede recibir asesoramiento sobre el contenido de la materia o el desarrollo de las actividades en horario de clase y tutorías.
Estudio de casos	El alumnado puede recibir asesoramiento sobre el contenido de la materia o el desarrollo de las actividades en horario de clase y tutorías.
Trabajo tutelado	El alumnado puede recibir asesoramiento sobre el contenido de la materia o el desarrollo de las actividades en horario de clase y tutorías.
Pruebas	Descripción
Resolución de problemas y/o ejercicios	El alumnado puede recibir asesoramiento sobre el contenido de la materia o el desarrollo de las actividades en horario de clase y tutorías.

### Evaluación

	Descripción	Calificación	Competencias Evaluadas		
Trabajo tutelado	Realización de análisis audiovisuales siguiendo las pautas definidas por el docente.	40	CG4	CE17	
Resolución de problemas y/o ejercicios	Las pruebas de examen, orales o escritas, consistirán en el análisis de una obra audiovisual o fragmento de la misma a partir de lo expuesto en la clase y de las lecturas recomendadas.	50	CG1 CG3 CG5 CG6	CE16 CE17	CT5 CT6
Observación sistemática	Evaluación basada en la participación activa y presencia del alumnado en el aula.	10	CG4	CT5	

### Otros comentarios sobre la Evaluación

Evaluación basada en la participación activa del alumno y en la entrega de los trabajos requeridos a lo largo del curso.

Evaluación global del proceso de aprendizaje y adquisición de competencias y conocimientos a través de pruebas presenciales en las fechas oficiales aprobadas por el centro

Será preciso obtener al menos un 50% de la puntuación total de todas las partes evaluables para superar la materia.

El alumnado que por causas justificadas no pueda acudir a las clases con regularidad deberá ponerse en contacto con el docente al inicio del curso.

El sistema de evaluación es el mismo en todas las convocatorias.

---

## Fuentes de información

### Bibliografía Básica

ANDREW, J.D., **Las principales teorías cinematográficas**, Rialp, 1992

BORDWELL, D; STAIGER, J. y THOMPSON, K, **El Cine clásico de Hollywood: estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960**, Paidós, 2006

BORDWELL, D., **La narración en el cine de ficción**, Paidós, 1996

BORDWELL, D. y THOMPSON, K, **El Arte cinematográfico: una introducción**, Paidós, 1995

CASETTI, F., DI CHIO, F., **Cómo analizar un film**, Paidós, 2003

CASTRO DE PAZ, J. L, **El surgimiento del telefilme. Los años cincuenta y la crisis de Hollywood: Alfred Hitchcock y la televisión.**, Paidós, 1999

COSTA, A, **Saber ver el cine**, Paidós, 2003

FONT, D., **Paisajes de la modernidad: cine europeo, 1960-1980**, Paidós, 2002

GAUDREAU A. y JOST, F., **El relato cinematográfico: cine y narratología**, Paidós, 1995

LEUTRAT, J.L. y LIANDRAT-GUIGES, S., **Como pensar el cine**, Cátedra, 2003

VV.AA., **Historia general del cine**, Cátedra, 1995-1998

### Bibliografía Complementaria

---

## Recomendaciones

### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Teoría e historia de los géneros audiovisuales/P04G070V01305

---

## Plan de Contingencias

### Descripción

=== MEDIDAS EXCEPCIONALES PLANIFICADAS ===

Ante la incierta e imprevisible evolución de la alerta sanitaria provocada por el COVID-19, la Universidad de Vigo establece una planificación extraordinaria que se activará en el momento en que las administraciones y la propia institución lo determinen atendiendo a criterios de seguridad, salud y responsabilidad, y garantizando la docencia en un escenario no presencial o parcialmente presencial. Estas medidas ya planificadas garantizan, en el momento que sea preceptivo, el desarrollo de la docencia de un modo más ágil y eficaz al ser conocido de antemano (o con una amplia antelación) por el alumnado y el profesorado a través de la herramienta normalizada e institucionalizada de las guías docentes.

=== ADAPTACIÓN DE LAS METODOLOGÍAS ===

No se contemplan modificaciones en las metodologías docentes. Si es necesario, las metodologías establecidas (lección magistral, estudio de caso, trabajo tutelado) se adaptarán a la modalidad de aprendizaje que debe adoptarse.

Los mecanismos no presenciales para la atención del alumnado (tutorías) serán el despacho virtual del campus remoto a la hora indicada y el correo electrónico.

=== ADAPTACIÓN DE LA EVALUACIÓN ===

No se contemplan modificaciones a los sistemas de evaluación. Si es necesario, los sistemas de evaluación establecidos (trabajo tutelado, resolución de problemas o ejercicios, observación sistemática) se adaptarán a la modalidad de aprendizaje que debe adoptarse. La ponderación de las pruebas se modificará en cualquier caso.

\* Pruebas

Trabajo tutorizado: [Peso anterior 40%] [Peso propuesto 60%]

Resolución de problemas o ejercicios [Peso anterior 50%] [Peso propuesto 40%]

Observación sistemática [Peso anterior 10%] [Peso propuesto 0%]

**DATOS IDENTIFICATIVOS****Estructura del sistema audiovisual**

Asignatura	Estructura del sistema audiovisual			
Código	P04G070V01601			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Carácter	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	3	1c
Lengua Impartición	Castellano			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	García Pinal, Alfredo			
Profesorado	García Pinal, Alfredo			
Correo-e	agarcia@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Estudio de los agentes que componen el sistema audiovisual, así como de la estructura de las relaciones que se establecen entre ellos para llevar a cabo las funciones propias del audiovisual.			

**Competencias**

Código	
CG1	Conocimiento de las características esenciales de la comunicación, sus elementos y sus resultados.
CG2	Conocimiento de la realidad político-social del mundo en la era de la comunicación global.
CG4	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
CG5	Conocimiento de los valores constitucionales, principios éticos y normas deontológicas aplicables a la comunicación audiovisual, en especial las relativas a la igualdad de hombres y mujeres, a la no discriminación de personas con discapacidad y al uso no sexista de la imagen femenina en los medios de comunicación de masas.
CE3	Conocimiento teórico-práctico de los mecanismos legislativos de incidencia en el audiovisual, así como el régimen jurídico de su aplicación en las producciones audiovisuales.
CE12	Conocimiento de la naturaleza e interrelaciones entre los sujetos de la comunicación audiovisual: autores, instituciones, empresas, medios, soportes y espectadores.
CT1	Comprender la importancia de los cambios tecnológicos, económicos y sociales en el desarrollo de proyectos audiovisuales
CT5	Comprender la importancia de desarrollar un respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, por los valores universales de educación, cultura, paz y justicia, por los derechos humanos, la igualdad de oportunidades y la no discriminación por razones de sexo, raza o religión.
CT6	Comprender la necesidad de la conservación del patrimonio lingüístico, audiovisual y cultural de Galicia

**Resultados de aprendizaje**

Resultados de aprendizaje	Competencias		
1 - Conocer y describir el concepto de sistema audiovisual así como el esquema general del sistema audiovisual	CG1 CG2	CE3	CT5 CT6
2 - Conocer la normativa y legislación del sector audiovisual	CG5	CE3	
3 - Descripción e investigación de la naturaleza de los sujetos de la comunicación audiovisual y descripción e investigación de las interrelaciones entre los sujetos de la comunicación audiovisual	CG2	CE12	
4 - Identificar y describir las funciones de los agentes que forman parte del sector audiovisual.	CG1	CE12	
5 - Analizar casos reales específicos del sector audiovisual, identificar posibles problemas en la gestión y comercialización del producto audiovisual y proponer mejoras.	CG4	CE12	CT1
6 - Evaluar y resolver problemas relacionados con los diferentes agentes que participan en el sector audiovisual de manera argumentada y justificada para el contexto actual.	CG4		

**Contenidos**

Tema	
1. El concepto de sistema audiovisual	1.1. Aproximación al concepto de sistema audiovisual. 1.2. Esquema general del sistema audiovisual
2. El sector de la creatividad	2.1. Los autores de la obra audiovisual 2.2. Los artistas intérpretes y ejecutantes como agentes del sistema audiovisual 2.3. Relaciones de autores y artistas con otros agentes del sistema
3. El sector de la producción	3.1. La actividad productora audiovisual 3.2. Relaciones de la producción con otros agentes del sistema

4. El sector de la distribución	4.1. La distribución audiovisual 4.2. Relaciones del distribuidor con otros agentes del sistema
5. La comunicación pública del audiovisual	5.1 La comunicación pública en el sistema audiovisual 5.2. Relaciones de las diversas formas de comunicación pública con otros agentes del sistema
6. La recepción del audiovisual	6.1. Los receptores 6.2. Las empresas de medición de audiencias 6.3. Relaciones con otros agentes del sistema

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Trabajo tutelado	10	20	30
Estudio de casos	4	16	20
Resolución de problemas de forma autónoma	6	40	46
Debate	4	10	14
Eventos científicos	2	5	7
Lección magistral	22	0	22
Práctica de laboratorio	2	9	11

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

### Metodologías

	Descripción
Trabajo tutelado	El estudiante desarrolla ejercicios o proyectos en el aula bajo la dirección y supervisión del profesor. Su desarrollo puede estar vinculado con actividades autónomas del estudiante.
Estudio de casos	Prueba en la que se presenta una situación o problema que ya se ha dado o que puede darse, partiendo de los diferentes factores involucrados, el análisis de los antecedentes, condiciones de la situación, etc.
Resolución de problemas de forma autónoma	Actividad en la que se formulan problemas y/o ejercicios relacionados con la materia. El alumno debe desarrollar el análisis y resolución de los problemas y/o ejercicios de forma autónoma.
Debate	Charla abierta entre un grupo de estudiantes. Puede centrarse en un tema de los contenidos de la materia, en el análisis de un caso, en el resultado de un proyecto, ejercicio o problema desarrollado previamente a una sesión magistral...
Eventos científicos	Conferencias, charlas, exposiciones, mesas redondas, debates, etc. realizados por ponentes de prestigio, que permiten profundizar o complementar los contenidos de la materia.
Lección magistral	Exposición por parte del profesor de los contenidos de la materia objeto de estudio, bases teóricas y/o directrices de un trabajo, ejercicio o proyecto a desarrollar por el estudiante.

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Lección magistral	Entrevistas que el alumno mantiene con el profesorado de la materia para el asesoramiento/desarrollo de actividades de la materia y del proceso de aprendizaje
Trabajo tutelado	Entrevistas que el alumno mantiene con el profesorado de la materia para el asesoramiento/desarrollo de actividades de la materia y del proceso de aprendizaje
Estudio de casos	Entrevistas que el alumno mantiene con el profesorado de la materia para el asesoramiento/desarrollo de actividades de la materia y del proceso de aprendizaje
Resolución de problemas de forma autónoma	Entrevistas que el alumno mantiene con el profesorado de la materia para el asesoramiento/desarrollo de actividades de la materia y del proceso de aprendizaje
Pruebas	Descripción
Práctica de laboratorio	Entrevistas que el alumno mantiene con el profesorado de la materia para el asesoramiento/desarrollo de actividades de la materia y del proceso de aprendizaje

### Evaluación

	Descripción	Calificación	Competencias Evaluadas		
Trabajo tutelado	El estudiante desarrolla ejercicios o proyectos en el aula bajo las directrices y supervisión del profesor. Su desarrollo puede estar vinculado con actividades autónomas del estudiante.	20	CG1 CG4 CG5	CE3	CT5 CT6
Estudio de casos	Prueba en la que se presenta una situación o problemática ya dada o que puede darse, partiendo de los diferentes factores involucrados, el análisis de los antecedentes, condiciones, de la situación, etc.	10	CG4 CG5	CE3	CT5 CT6

Resolución de problemas de forma autónoma	Actividad en la que se formulan problemas y/o ejercicios relacionados con la materia. El alumno debe desarrollar el análisis y resolución de los problemas y/o ejercicios de forma autónoma.	20	CG2 CG4	CE3	CT1
Lección magistral	Examen de preguntas objetivas	50	CG1 CG2	CE3 CE12	

### Otros comentarios sobre la Evaluación

La evaluación continuada, valorando cada uno de los trabajos realizados al largo del curso, tendrá un peso del 50% en la nota final. Será preciso obtener un mínimo de un 2.5 en las dos partes para superar la materia.

La segunda convocatoria consistirá en una prueba escrita en la que el estudiante deberá demostrar que tiene conocimiento de los aspectos estudiados durante el curso. Se mantendrá la calificación de los trabajos realizados.

Calificación numérica de 0 a 10 puntos segundo la legislación vigente (RD 1125/2003).

### Fuentes de información

#### Bibliografía Básica

ACADEMIA DE LAS ARTES Y LAS CIENCIAS DE LA TELEVISIÓN, **La industria audiovisual en España. Escenarios de un futuro digital.**, Academia de la TV,

ALCANTARILLA, F. J., **El Régimen Jurídico de la Cinematografía**, Comares,

CABEZÓN, L. A. y GÓMEZ-URDÁ, F. G., **La Producción Cinematográfica**, Cátedra,

DURÁN, J. y SÁNCHEZ, L., **Industrias de la Comunicación Audiovisual**, Universitat de Barcelona,

ÉCIJA, H., **Libro Blanco del Audiovisual. Cómo Producir, Distribuir y Financiar una Obra Audiovisual**, ExportFilm,

MAYOR, M. V., **El derecho de autor sobre las obras cinematográficas en el Derecho español**, Colex,

#### Bibliografía Complementaria

AUGROS, J., **El Dinero de Hollywood**, Paidós,

BUSTAMANTE, E., **Industrias creativas**, Gedisa,

REDONDO, I., **Marketing en el Cine**, ESIC,

ALONSO, A. L., **Propiedad intelectual y derecho audiovisual**, Centro de Estudios Financieros,

### Recomendaciones

#### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Ciencia política: Políticas públicas del audiovisual/P04G070V01303

Derecho: Derecho de la comunicación/P04G070V01301

Empresa: Dirección y gestión de empresas audiovisuales/P04G070V01302

### Plan de Contingencias

#### Descripción

=== MEDIDAS EXCEPCIONALES PLANIFICADAS ===

Ante la incierta e imprevisible evolución de la alerta sanitaria provocada por la \*COVID- 19, la Universidad establece una planificación extraordinaria que se activará en el momento en que las administraciones y la propia institución lo determinen atendiendo a criterios de seguridad, salud y responsabilidad, y garantizando la docencia en un escenario no presencial o no totalmente presencial. Estas medidas ya planificadas garantizan, en el momento que sea preceptivo, el desarrollo de la docencia de una manera mas ágil y eficaz al ser conocido de antemano (o con una amplia antelación) por el alumnado y el profesorado a través de la herramienta normalizada e institucionalizada de las guías docentes \*DOCNET.

=== ADAPTACIÓN DE Las METODOLOGÍAS ===

\* Metodologías docentes que se mantienen

\* Metodologías docentes que se modifican

Si no fuera posible la docencia teórica o práctica presencial (o semipresencial)

pasaría a desarrollarse por videoconferencia con el apoyo de Fatic. Por su parte, los trabajos prácticos serían realizados, en los mismos horarios previstos, con la orientación por medio del Campus Remoto y las consultas online.

\* Mecanismo no presencial de atención al alumnado (tutorías)

Las tutorías pasarían a realizarse por medios online (en el horario previsto, por medio de videoconferencia) y por medio de correo electrónico.

\* Bibliografía adicional para facilitar el auto-aprendizaje

En principio no sería necesaria una bibliografía adicional, ya que la bibliografía básica y la documentación de la que los alumnos dispondrán en Faitic sería suficiente.

=== ADAPTACIÓN DE La EVALUACIÓN ===

\* Pruebas que se modifican

[examen teórico] => [trabajo teórico]

El trabajo de investigación, de carácter individual, se realizaría al largo de los dos últimos meses.

---

**DATOS IDENTIFICATIVOS****Guion, producción y realización de programas de ficción**

Asignatura	Guion, producción y realización de programas de ficción			
Código	P04G070V01602			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Carácter	Curso	Cuatrimestre
	18	OB	3	2c
Lengua	Castellano			
Impartición	Gallego			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Miragaya López, Laura María			
Profesorado	Fernández Pérez, Rosa Maríana Martínez Martínez, María Isabel Miragaya López, Laura María Soutelo Soliño, Carlos Manuel			
Correo-e	lmiragaya@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Estudio y capacitación en las técnicas de creación y difusión de proyectos de producción y realización de programas de ficción televisiva.			
	Técnica, expresión y lenguaje audiovisual aplicado a la realización de programas de ficción.			
	Análisis del lenguaje, de la *estructura de los mensajes y de las funciones *comunicativas de los géneros de ficción narrativa para TV.			
	Análisis y práctica de la expresión dialogada y su aplicación en los guiones de ficción.			
	Técnicas y procesos de elaboración de un guión al *través de los diferentes formatos de programas de ficción.			
	Diseño de la iluminación y el sonido para producciones de ficción televisiva			

**Competencias**

Código	
CG3	Capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen
CG4	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
CG6	Conocimientos sobre la evolución histórica de la imagen y de la cultura audiovisual, en sus diferentes formatos
CE13	Capacidad para diseñar la puesta en escena, iluminación y dirección de actores de una producción audiovisual.
CE19	Conocimiento y aplicación de las tecnologías audiovisuales (fotografía, cine, radio, televisión y multimedia) en función de sus capacidades expresivas.
CE21	Capacidad para llevar a cabo la grabación, composición, edición y postproducción de productos audiovisuales.
CE23	Capacidad para escribir con fluidez guiones para los diferentes formatos audiovisuales
CE24	Conocimiento y aplicación de las técnicas y procesos de producción y realización audiovisual en los formatos y soportes contemporáneos
CT2	Ser capaz de trabajar en equipo y de comunicar las propias ideas mediante la creación de un ambiente propio.
CT3	Ser capaz de asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.
CT4	Ser capaz de organizar las tareas, realizándolas de manera ordenada y adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual.

**Resultados de aprendizaje**

Resultados de aprendizaje	Competencias
1 - Desarrollar las diferentes rutinas productivas asociadas a la fase de preproducción de un relato de ficción audiovisual	CE24
2 - Desarrollar estrategias adecuadas a cada proyecto de ficción en lo que se refiere la gestión de los recursos técnicos y humanos involucrados en el relato audiovisual.	CG3 CE24
3 - Gestionar y calcular las partidas presupuestarias asociadas a una producción de ficción.	CE24

4 - Aplicar criterios narrativos y estéticos a la utilización de la cámara desde el punto de vista del uso del lenguaje fotográfico al servicio de la historia.	CG6	CE13 CE19
5 - Interpretar desde el punto de vista narrativo un espacio sonoro y proponer una identidad sonora para guiones originales		CE19 CE21
6 - Construir identidades visuales a través de la iluminación y la puesta en escena para relatos audiovisuales de ficción		CE13
7 - Conocer y aplicar los procesos técnicos y creativos asociados a la realización de ficción en plató y en exteriores		CE13 CE19
8 - Escribir con fluidez escaletas de guiones de ficción de corta duración con y sin uso de diálogos.		CE23
9 - Desarrollar la capacidad de trabajo en equipo, imprescindible en las producciones de ficción		CT2
10 - Producir, realizar y hacer montajes multi-cámara con material rodado incluso en el día.		CE21
11 - Fomentar el respeto, a través del análisis de relatos audiovisuales, hacia los derechos fundamentales de las personas	CG4	CT3 CT4
12 - Analizar los mecanismos fundamentales de construcción, tanto de tramas como de personajes asociados a piezas de ficción.		CE23 CE24

## Contenidos

Tema

## BLOQUE 2 EL GUIÓN EN LA FICCIÓN

### GUIÓN DE FICCIÓN

Concepto de guión. El guión en el proceso de producción audiovisual.  
Funciones del guión.  
La idea temática o premisa temática.  
La unidad dramática del guión. Reactualización de temas.

### ELEMENTOS DE LA NARRACIÓN AUDIOVISUAL

El conflicto.  
Equilibrio, alteración, motivación, obstáculos y objetivo.  
Clasificación de los conflictos.  
Conflicto y climax.

### LA MANIFESTACIÓN DEL PERSONAJE

Diversas concepciones del personaje.  
La construcción del personaje.  
El protagonista. El antagonista.  
Los personajes secundarios y funciones.  
El viaje emocional.  
Procesos de identificación.  
Procesos de emoción. La revelación del personaje.

### EL DIÁLOGO COMO ELEMENTO DEL PERSONAJE

Las funciones del diálogo.  
La construcción del diálogo.  
Los problemas más frecuentes del diálogo. Tipos de diálogo.  
Subtexto.

### LA TRAMA

Concepto de trama.  
La construcción de la trama.  
Tipos de trama por la función.  
Tipos de tramas por la estructura.

### LA ESTRUCTURA DEL ARGUMENTO

La estructura clásica en actos.  
El paradigma de Syd Field. Intriga principal y secundaria.  
Otros tipos alternativos de estructura. Los finales.

### MECANISMOS NARRATIVOS

El punto de vista. La elipse, la anticipación, el suspense, el contraste.  
La sorpresa  
El McGuffin.

### EL PROCESO DEL GUIÓN

Idea.  
Sinopse.  
Argumento.  
Escaleta.  
Tratamiento.  
Guión literario.  
La construcción de secuencias narrativas y escenas.  
El tiempo y el espacio en la escena.

### LOS FORMATOS DEL GUIÓN

El formato a una columna o [americano].  
El formato en dos columnas o [europeo].  
La edición del guión.

---

## BLOQUE 1 PRODUCCIÓN Y REALIZACIÓN DE FICCIÓN

### LA REALIZACIÓN AUDIOVISUAL ES NARRACIÓN

Estructuras narrativas en la ficción audiovisual  
Drama, tragedia, comedia y melodrama  
Géneros televisivos  
Géneros cinematográficos.  
El sector cinematográfico  
Lenguaje y narrativa cinematográfica  
A estructura del relato  
Realización audiovisual y narración  
Recursos técnicos y humanos  
Visionados

### LAS HERRAMIENTAS DEL NARRADOR AUDIOVISUAL

La cámara  
La dirección artística Los actores  
El montaje y la postproducción  
El audio  
Visionados

### LA PRODUCCIÓN EN LA REALIZACIÓN DE PRODUCTOS DE FICCIÓN

El productor ejecutivo: [profesional globalizado]  
La especificidad del medio  
Las herramientas de producción  
Rutinas de trabajo en producción y realización  
Visionados

### FICCIÓN MULTICÁMARA PARA TV

El proceso productivo  
Aplicación de la realización narrativa al producto televisivo  
Visionados

### RUTINAS DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL Una perspectiva profesional en la actualidad

La teleserie en Galicia  
Pitching y package  
Los elementos de la producción: desglose de producción  
Visionados

## Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Resolución de problemas	30	90	120
Prácticas de laboratorio	90	0	90
Presentación	30	30	60
Aprendizaje basado en proyectos	0	60	60
Lección magistral	30	0	30
Trabajo	0	30	30
Resolución de problemas y/o ejercicios	0	15	15
Práctica de laboratorio	0	45	45

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

## Metodologías

	Descripción
Resolución de problemas	El alumno de manera individual y en equipo desarrollará los guiones, la planificación y la producción necesaria para la realización de diferentes proyectos de ficción.
Prácticas de laboratorio	El alumno desarrollará en equipos de trabajo todo el material necesario para la producción de proyectos de ficción: planificación de la producción y de la realización, iluminación, sonido, decorados y atrezzo, ensayos de actores, puesta en escena...
Presentación	Los alumnos expondrán en el aula los trabajos realizados para el desarrollo de sus proyectos de ficción, que serán corregidos atendiendo a cada uno de los bloques que componen la materia.
Aprendizaje basado en proyectos	El alumno, en equipos de trabajo y de manera individual, planificará y pondrá en funcionamiento los diferentes proyectos que forman parte de la materia y que lo capacitan para la elaboración del proyecto final: la realización de un microrelato de ficción.
Lección magistral	Clases de teoría sobre los conocimientos básicos que debe adquirir el alumno para el desarrollo de guiones y la realización y producción proyectos de ficción.

## Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Resolución de problemas	En tutorías
Prácticas de laboratorio	En horario de tutorías

Evaluación				
	Descripción	Calificación	Competencias Evaluadas	
Resolución de problemas	Evaluación *continua del alumno en el desarrollo de los trabajos individuales y en equipo. En este apartado se valorará asistencia, participación activa, rendimiento individual en *prácticas y ejercicios	10	CG4	CT2 CT3 CT4
Trabajo	Resolución de la secuencia de prácticas de cada uno de los bloques que componen el programa de la materia. Los alumnos trabajarán en equipos y se valorará el proceso de adquisición de conocimientos y rutinas de trabajo.	20	CG3	CE13 CE19 CE21 CE23 CE24
Resolución de problemas y/o ejercicios	*Examen final de los contenidos teóricos *incluidos en el programa de la materia. El *examen podrá *incluir partes de tipo test y preguntas de tipo tema.	10	CG3 CG6	CE23 CE24
Práctica de laboratorio	Trabajo práctico final en el que el equipo de alumnos irá, la medida que avancen en la resolución de las prácticas, desarrollando la producción de un proyecto de ficción consistente en la realización de un cortometraje original que se presentará al final del curso.	60		CE13 CE19 CE21

#### Otros comentarios sobre la Evaluación

Para obtener la nota mínima de aprobado es necesaria la superación de las prácticas y el examen teórico. Se considera totalmente obligatoria la asistencia a las prácticas. En caso de no superar la parte teórica en primera convocatoria, se presentará en segunda convocatoria sólo con la parte que no consiga la nota mínima. En el caso de suspender la parte de contenido práctico se \*propondrá por los docentes las pruebas prácticas que deberá superar el alumno en la segunda convocatoria. Estas premisas se modificarán en caso de cambio en las condiciones docentes establecidas por la Universidad por contingencias del \*COVID 19, u otra causa justificada

#### Fuentes de información

##### Bibliografía Básica

KATZ, Steven., **Rodando. La planificación de secuencias.**, Plot, 2000  
 KATZ, Steven., **Plano a plano: de la idea a la pantalla.**, Plot, 2001  
 REA, Peter e IRVING, David., **Producción y dirección de cortometrajes y vídeos.**, IORTV, 2002  
 JACOSTE, J., **El productor cinematográfico.**, Síntesis, 1996  
 ARANDA, D. y DE FELIPE, F., **Guión audiovisual.**, 2006  
 RODRÍGUEZ DE FONSECA, F.J., **Como escribir diálogos para cine y televisión.**, T&B Editores, 2009

##### Bibliografía Complementaria

BROWN, B., **Cinematography: Image making for Cinematographers, Directors and Videographers.**, Burlington, 2002.  
 RABIGER, Michael., **Dirección de Cine y Vídeo.**, IORTV, 2005  
 FERNÁNDEZ DÍEZ, F. y MARTÍNEZ ABADÍA, J., **La dirección de producción para cine y televisión.**, Paidós, 1999  
 WURTZEL, Alan, y ROSENBAUM, John., **Television production**, McGraw-Hill., 1995  
 BROWN, B., **Iluminación en cine y televisión**, Escuela de cine y vídeo Andoain, Macías, Juana, **24 palabras por segundo**, IORTV, 2003  
 VOGLER, Christopher, **El viaje del escritor**, Manotropo,

#### Recomendaciones

##### Asignaturas que continúan el temario

Guión y diseño multimedia/P04G070V01901

##### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Guion, producción y realización para televisión/P04G070V01502

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

Expresión sonora y estilos musicales/P04G070V01404  
 Técnicas de edición digital/P04G070V01304  
 Narrativa audiovisual/P04G070V01503

#### Plan de Contingencias

## Descripción

---

### === MEDIDAS EXCEPCIONALES PLANIFICADAS ===

Ante la incierta e imprevisible evolución de la alerta sanitaria provocada por la \*COVID- 19, la Universidad establece una planificación extraordinaria que se activará en el momento en que las administraciones y la propia institución lo determinen atendiendo a criterios de seguridad, salud y responsabilidad, y garantizando la docencia en un escenario no presencial o no totalmente presencial. Estas medidas ya planificadas garantizan, en el momento que sea preceptivo, el desarrollo de la docencia de una manera mas ágil y eficaz al ser conocido de antemano (o con una amplia antelación) por el alumnado y el profesorado a través de la herramienta normalizada e institucionalizada de las guías docentes \*DOCNET.

### === ADAPTACIÓN DE Las METODOLOGÍAS ===

\*Las metodologías docentes serán las mismas en los tres escenarios.

Las metodologías previstas en la guía fueron diseñadas para facilitar una transferencia fluida desde un escenario 100% presencial a otro 100% en remoto. La única diferencia será el espacio no que se desarrolla la actividad.

En los grupos que requieran ser divididos derivados de la normativa sanitaria [\*CoVID], un grupo estará presente en el aula, mientras que u otro participará das mismas actividades mediante conexión \*sincrónica no campus remoto y la plataforma \*Faitic.

Si la situación sanitaria requiere de uno nuevo confinamiento domiciliario, las metodologías en la \*modalidad no presencial previstas también se mantienen, aunque, en este caso la totalidad del alumnado seguirá de forma \*sincrónica la actividad docente en el aula virtual del campus remoto.

Las actividades prácticas que requieren de materiales específicos para la evaluación de la de ciertos contenidos de la materia, contemplarán adaptaciones que faciliten la adquisición de las mismas competencias con independencia del escenario en el que se lleven a cabo ( supuestos prácticos y desarrollo de proyecto completo). En este sentido, aquellas prácticas de laboratorio que no puedan desarrollarse en los espacios técnicos, \*sustituiranse por ejercicios prácticos realizados de manera individual y colectiva, por lo tanto se adaptarán para que sean realizadas de manera autónoma en el domicilio del alumnado y podrán realizar el proceso final en grupo, vía \*online, con herramientas adecuadas para tal fin ( \*google \*drive, campus remoto, \*etc ). Algún ejemplos de ellas serán: resolución de casos prácticos, \*exercicios de grabación y montaje, realización de proyectos, análisis de piezas audiovisuales , \*etc

\* Mecanismo no presencial de atención al alumnado (\*titorías)

Las \*titorías y la atención no presencial al alumnado seguirán el incluso horario que los previstos para el escenario docente 100% presencial, aunque, en el caso de ser necesario por razones sanitarias se desarrollarán en las salas virtuales del profesorado habilitadas para tal fin.

\* Modificaciones (se proceder) de los contenidos a impartir  
No se modificarán los contenidos a impartir en ningún escenario.

\* Bibliografía adicional para facilitar a auto-aprendizaje  
Puntualmente se hay que hacer las prácticas en los domicilios, para las actividades se pode enviar o recomendar \*alguna referencia concreta

\* Otras modificaciones

### === ADAPTACIÓN DE La EVALUACIÓN ===

Evaluación \*continua del alumno en el desarrollo de los trabajos individuales y en equipo. En este apartado se valorará asistencia, participación activa \*aunada que sea virtual, rendimiento individual en \*prácticas y ejercicios- Antes 10% 20%

Resolución de la secuencia de prácticas de cada uno de los bloques que componen el programa de la materia. Los alumnos trabajarán en equipos y se valorará el proceso de adquisición de conocimientos y rutinas de trabajo en los procesos que se determinen para tal \*fin. Antes 20% □ 10%

\*Examen final de los contenidos teóricos \*incluidos en el programa de la materia. El \*examen podrá \*incluir partes de tipo test y preguntas de tipo tema- Antes 10% - 30%

Trabajo práctico final en el que el equipo de alumnos irá, la medida que avancen en la resolución de las prácticas, desarrollando la producción de un proyecto de ficción consistente en la realización de un cortometraje original que se presentará al final del curso. EN caso de no poder realizar este cortometraje con los medios de la Universidad y de manera presencial, por causas justificadas y determinadas por la Universidad, se evaluará el proyecto del mismo modo, sin ejecución del cortometraje o \*levando a cabo de manera \*colaborativo, con los medios propios del alumnado. Antes 60% - 40%

Se había tornado una época de confinamiento, las pruebas ya realizadas antes de esta circunstancia, \*avaliarianse con los porcentajes correspondientes a la modalidad relativa al de la manera excepcional

---

**DATOS IDENTIFICATIVOS****Dirección artística y escénica**

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

**Competencias**

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

**Resultados de aprendizaje**

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

**Contenidos**

Tema	
Los bloques en los que está dividida la materia tienen en cuenta a dimensión eminentemente práctica de la misma.	1- *Contextualización y marco histórico de la Dirección Escénica 2- Metodologías y herramientas de la Dirección Escénica. 3- Análisis activo.
*CAPITULO 1 - *DIRECCION *ESCENICA	4- Propuestas de Dirección. Dirección de secuencias.

\*CAPITULO 2: \*DIRECCION \*ARTISTICA

1  Conocer el papel de la dirección artística en la industria cinematográfica.

2  Conocer la evolución y el desarrollo de la dirección artística a través de la Historia del Cine.

3  Conocer las singularidades y la situación de la dirección artística en el cine norteamericano, en el cine europeo, en el cine español y en el cine gallego.

4  Entender la dirección artística relativa al pasado histórico, las diferentes perspectivas y la importancia de la Documentación.

5  Entender la dirección artística relativa al futuro, las diferentes perspectivas y la importancia de la Documentación.

6  Conocer a realidades de los decorados a la margen del Estudio, realizados en exteriores, su complejidad y su singularidad.

<b>Planificación</b>			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Presentación	2	0	2
Estudio de casos	30	28	58
Lección magistral	10	24	34
Resolución de problemas y/o ejercicios	30	10	40
Trabajo	0	16	16

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

<b>Metodologías</b>	
	Descripción
Presentación	Exposición por parte del alumnado ante lo docente y/o un grupo de estudiantes de un tema sobre contenidos de la materia o de los resultados de un trabajo, ejercicio, proyecto... Se puede llevar a cabo de manera individual o en grupo.
Estudio de casos	Análisis de un hecho, problema o suceso real con la finalidad de conocerlo, interpretarlo, resolverlo, generar hipótesis, contrastar datos, reflexionar, completar conocimientos, diagnosticarlo y entrenarse en procedimientos alternativos de solución.
Lección magistral	Exposición por parte del profesor de los contenidos sobre la materia objeto de estudio, bases teóricas y/o directrices de un trabajo, ejercicio o proyecto a desarrollar por el estudiante

<b>Atención personalizada</b>	
Pruebas	Descripción
Resolución de problemas y/o ejercicios	En horario de *tutorías

<b>Evaluación</b>						
	Descripción	Calificación	Competencias Evaluadas			
Resolución de problemas y/o ejercicios	*DIRECCION *ARTISTICA - 50% Asistencia: 10% *Análisis de películas: 10% Trabajo individual o en equipo: 20% Prueba escrita: 10%	50	CG3 CG4 CG6	CE13	CT2 CT3 CT4	
Trabajo	*DIRECCION *ESCENICA: *Teoría - 15 % El final del curso se realizará un examen escrito que constará de: <input type="checkbox"/> Preguntas breves de conocimientos generales sobre la temática impartida. <input type="checkbox"/> Desarrollo de un tema específico  Práctica - 35% <input type="checkbox"/> Presentación de un análisis de un guión audiovisual. <input type="checkbox"/> Presentación de un ejercicio de Dirección de una secuencia y su correspondiente análisis activo.	50	CG3 CG4 CG6	CE13	CT2 CT3 CT4	

## Otros comentarios sobre la Evaluación

La materia consta de dos partes perfectamente diferenciadas: Dirección Escénica y \*b Dirección Artística y con docentes distintos. El alumno deberá aprobar \*ámbalas dos partes por separado, \*contribuyendo la calificación final con los siguientes porcentajes: Dirección Escénica 50% y Dirección Artística 50% En la segunda convocatoria el alumno acordará con los profesores el tipo de examen, a partir de cada situación individual. Caso de aprobar una de las partes se conservará esa calificación en julio.

## Fuentes de información

### Bibliografía Básica

- Camino Jaime, **El oficio del director de Cine**, Cátedra, 1999
- Canfield Curtis, **El arte de la dirección escénica**, ADE, 1991
- Copeau Jacques, **La actitud del director de escena**, Paidós, 1991
- Declan Donnellan, **El actor y la diana**, 1º, Fundamentos, 2004
- Mamet David, **Dirigir Cine**, Instituto Mexicano de Cinematografía., 1997
- Miralles Albert, **La Dirección De Actores**, Cátedra, 2000
- Pudovkin, **El Actor en el Film**, Losange, 1995
- Ruiz Borja, **El arte del actor en el siglo XX**, 1º, Artezblai, 2008
- ETTEDGUI PETER, **DISEÑO DE PRODUCCIÓN & DIRECCIÓN ARTÍSTICA**, OCÉANO., 2001
- MURCIA FÉLIX, **LA ESCENOGRAFÍA EN EL CINE. EL ARTE DE LA APARIENCIA**, Fundación Autor, 2002
- VILA SANTIAGO, **LA ESCENOGRAFÍA. CINE Y ARQUITECTURA**, Cátedra, signo e imagen, 1997
- FERNÁNDEZ MAÑAS IGNACIO, **GIL PARRONDO, LA REALIDAD PROYECTADA**, Diputación de Almería, 2009
- NAVARRO ÁLEX, JUAN BAYO & OLCINA ROBERTO, **VESTIRLOS SUEÑOS.FIGURINISTAS DEL CINE ESPAÑOL**, SEMINCI, 2007
- Matellano Víctor, **DECORADOS, GIL PARRONDO.**, T&B Editores., 2008
- ### Bibliografía Complementaria
- Aristóteles, **Poética de Aristóteles**, 1º, Gredos, 1992
- Artaud A, **El teatro y su doble**, Edhasa, 1990
- Brecht Berthold, **Escritos sobre teatro**, 1º, Alba Editorial, 2004
- Bordwell David, **El significado del Filme**, 1º, Paidós, 1995
- Brook Peter, **El Espacio vacío**, Ediciones Península, 1968
- Casetti F.& Di Chio Federico, **Como analizar un film**, Paidós, 1991
- Chejov Michael, **Lecciones para el actor profesional**, 2º, Alba Editorial, 2010
- Helbo André, **Semiología de la representación. Teatro, Televisión, Cómic**, Gili, 1978
- Hormigón Juan, **Inicios de la Dirección de Escena**, Cátedra, 1991
- Mamet David, **Bambi contra Godzilla. Finalidad práctica y naturaleza de la industria del cine**, 1º, Alba Editorial, 2008
- May Renato, **Cine y televisión**, Rialp, 1959
- Meyerhol Mijail, **Teoría Teatral**, 2º, Fundamentos, 2006
- Oliva César & Torres Monreal F, **HistoriaBásica del Arte Escénico**, Cátedra, 1990
- Stanislavski Constantin, **El Trabajo del Actor sobre sí mismo**, Quetzal, 1995
- Strasberg Lee, **Un Sueño de Pasión (La elaboración delMétodo)**, Emecéos riojanos., 1989
- GOROSTIZA JORGE, **DIRECTORES ARTÍSTICOS DEL CINE ESPAÑOL.**, CÁTEDRA/FILMOTECAESPAÑOLA., 1997
- GOROSTIZA JORGE & SANDERSON JOHN D., **CONSTRUCTORES DE ILUSIONES. LA DIRECCIÓN ARTÍSTICA CINEMATOGRÁFICA EN ESPAÑA**, Ediciones de la Filmoteca, 2010
- RAMÍREZ JUAN ANTONIO, **LA ARQUITECTURA EN ELCINE. HOLLYWOOD, LA EDAD DE ORO**, HERMANN BLUME, 1986
- Belluscio Marta, **Vestir a las estrellas**, Ediciones B., 1999
- Rizzo Michael, **MANUAL DE DIRECCION ARTISTICA CINEMATOGRÁFICA**, Ediciones Omega, 2007
- Tauler Arnoldo, **DIRECCIÓN ARTÍSTICA DE CINE Y TELEVISIÓN**, 4º, XLibris, 2010
- ALARCÓN ENRIQUE, **EL DECORADOR EN EL CINE.**, FESTIVAL DE CINE DE ALCALÁ DE HENARES, 1984
- CORMAN ROGER & JEROME JIM, **COMO HICE CIEN FILMS EN HOLLYWOOD YNUNCA PERDÍ NI UN CÉNTIMO**, ALERTES, 1992
- ERNÁNDEZ MAÑAS IGNACIO, **GIL PARRONDO, PASION Y RIGOR**, Diputación de Almería, 1997
- GUARDIA MANUEL&ALONSO RAÚL, **TÉCNICAS DECONSTRUCCIÓN, ORNAMENTACIÓN Y PINTURAS DE DECORADOS**, IORTV, 1993
- LUMET SIDNEY, **ASÍ SE HACEN LAS PELÍCULAS**, Rialp, 2002
- Márquez Úbeda, **ALMERÍA, PLATÓ DE CINE.Rodajes cinematográficos (1951-2008)**, Instituto de Estudios Almerienses, 2009
- Ortega Campos Ignacio, **CRÓNICA SOCIAL DEL CINE EN ALMERÍA: 1896-1936.**, Fundación Unicaja, 2005
- Pérez Siquier, **ALMERÍA Y EL CINE**, Diputación de Almería, 2005
- Caims Graham, **La visión espacial del cine. El arquitecto detrás de la cámara**, Abada Editores, 2007
- Alfonsín Mercedes, **Punto ciego**, Librería, 2016

## Recomendaciones

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

Guion, producción y realización para programas de entretenimiento/P04G070V01906

---

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

Guion, producción y realización de programas de ficción/P04G070V01602

---

## **Plan de Contingencias**

---

### **Descripción**

---

=== MEDIDAS EXCEPCIONALES PLANIFICADAS ===

Ante la incierta e imprevisible evolución de la alerta sanitaria provocada por el COVID-19, la Universidad de Vigo establece una planificación extraordinaria que se activará en el momento en que las administraciones y la propia institución lo determinen atendiendo a criterios de seguridad, salud y responsabilidad, y garantizando la docencia en un escenario no presencial o parcialmente presencial. Estas medidas ya planificadas garantizan, en el momento que sea preceptivo, el desarrollo de la docencia de un modo más ágil y eficaz al ser conocido de antemano (o con una amplia antelación) por el alumnado y el profesorado a través de la herramienta normalizada e institucionalizada de las guías docentes.

=== ADAPTACIÓN DE LAS METODOLOGÍAS ===

\* Metodologías docentes que se mantienen

\* Metodologías docentes que se modifican

\* Mecanismo no presencial de atención al alumnado (tutorías)

\* Modificaciones (si proceden) de los contenidos a impartir

\* Bibliografía adicional para facilitar el auto-aprendizaje

\* Otras modificaciones

=== ADAPTACIÓN DE LA EVALUACIÓN ===

\* Pruebas ya realizadas

Prueba XX: [Peso anterior 00%] [Peso Propuesto 00%]

...

\* Pruebas pendientes que se mantienen

Prueba XX: [Peso anterior 00%] [Peso Propuesto 00%]

...

\* Pruebas que se modifican

[Prueba anterior] => [Prueba nueva]

\* Nuevas pruebas

\* Información adicional

---

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

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

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

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

<b>Planificación</b>			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Estudio de casos	2	10	12
Lección magistral	22	30	52
Talleres	8	0	8
Informe de prácticas, prácticum y prácticas externas	3	12	15
Trabajo	4	16	20
Práctica de laboratorio	8	32	40
Resolución de problemas y/o ejercicios	2	0	2
Examen de preguntas objetivas	1	0	1

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

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

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

<b>Evaluación</b>					
	Descripción	Calificación	Competencias Evaluadas		
Informe de prácticas, prácticum y prácticas externas	Trabajo/memoria personal con descripción de las tareas realizadas en el trabajo de grupo, problemas encontrados y soluciones propuestas.(Individual)	20	CG3 CG4 CG6	CE10 CE19	CT1 CT2
Trabajo	Trabajo conjunto, llevar la termino por grupos un guion hasta el estado de emisión, producto completo.Incluye memoria técnica.(Grupal)	30	CG3 CG4 CG6	CE19 CE21	CT1 CT2
Práctica de laboratorio	Ejercicios de manejo de software de postproducción. Evaluación en la eficiencia en el análisis de los casos propuestos, adecuación en la elección de herramientas y uso de las mismas (Individual)	20	CG3 CG6	CE10 CE21	
Examen de preguntas objetivas de la asignatura.	Evaluacion de fundamentos teóricos y practicos expuestos en las clases de la asignatura.(Individual)	30	CG6		CT1

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

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

2ª convocatoria: Prueba test y /o desarrollo (30%), entrega de pruebas prácticas (30%- se reserva el derecho de repetir durante el examen alguna de las practicas, -traer material y proyectos originales-), La preproducción será un trabajo individual, según los parámetros dados en el curso corriente, No es necesario realizar el producto final. (40% - Parámetros en Fatic). Imprescindible superar dos de las tres partes para aprobar la materia, siendo la memoria personal una de las partes a superar en todo caso.

---

## Fuentes de información

### Bibliografía Básica

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

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

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

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

### Bibliografía Complementaria

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

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

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

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

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

TRIBALDOS, CLEMENTE, **Sonido profesional**, Paraninfo, 1996

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

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

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

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

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

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

CHION, MICHEL, **La audiovisión**, Paidós Comunicación,

NIETO, JOSÉ, **Música para la imagen**, SGAE,

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

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

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

RODERO, ANTÓN, **Locución radiofónica**, IORTV,

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

---

## Recomendaciones

### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Dirección artística y escénica/P04G070V01701

Guion, producción y realización para programas de entretenimiento/P04G070V01906

Videojuegos: Diseño y desarrollo/P04G070V01908

### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Animación en entornos digitales y multimedia/P04G070V01402

Expresión sonora y estilos musicales/P04G070V01404

Técnicas de edición digital/P04G070V01304

Guion, producción y realización de programas de ficción/P04G070V01602

Guion, producción y realización para televisión/P04G070V01502

Narrativa audiovisual/P04G070V01503

---

## Plan de Contingencias

### Descripción

=== ADAPTACIÓN DE LAS METODOLOGÍAS ===

Metodologías docentes que se mantienen

Estudio de casos

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

Lección magistral

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

Metodologías docentes que se modifican

Talleres

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

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

=== ADAPTACIÓN DE LA EVALUACIÓN ===

Pruebas que se modifican

Trabajo

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

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

---

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

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

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

<b>Contenidos</b>	
Tema	

1. Fundamentación teórica	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Origen y definiciones del concepto de propaganda.</li> <li>- Evolución histórica del concepto.</li> <li>- Principales modelos de propaganda.</li> <li>- Estructura de la retórica: Ethos, pathos y logos.</li> </ul>
2. Modelos y técnicas clásicas de la propaganda a través de los medios de comunicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Propaganda emocional y racional.</li> <li>- Propaganda de agitación e integración.</li> <li>- Propaganda negra, blanca o gris.</li> <li>- Propaganda religiosa, de guerra y política.</li> <li>- Propaganda vertical y horizontal.</li> <li>- Propaganda explícita, implícita o subliminal.</li> <li>- Subpropaganda.</li> <li>- Censura y desinformación ("fake news").</li> <li>- Reglas básicas de la propaganda: Simplificación, desfiguración, orquestación, transfusión, contagio o unanimidad, entre otras.</li> <li>- Reglas de la contrapropaganda.</li> <li>- La campaña electoral como paradigma de la propaganda audiovisual.</li> </ul>
3. Propaganda audiovisual en Europa, Estados Unidos y España. Casos históricos *paradigmáticos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alemania: Leni Riefensthal.</li> <li>- Italia: Roberto Rossellini.</li> <li>- Rusia: Sergei Eisenstein.</li> <li>- Francia: Jean Renoir y Jean Luc Godard.</li> <li>- Estados Unidos: D. W. Griffith.</li> <li>- España: NODO y el cine franquista.</li> </ul>

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

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

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

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

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

<b>Evaluación</b>					
	Descripción	Calificación	Competencias Evaluadas		
Presentación	Realización de DOS trabajos en grupos de 4-5 alumnos:  1) Descripción y análisis de un film (de ficción o documental) de propaganda o con impacto propagandístico en la historia reciente. (3.5 puntos máx). Orientado por el Prof. Alfredo García Pinal.  2) Descripción y análisis de una campaña de propaganda contemporánea desarrollada a través de uno o varios medios audiovisuales (televisión, radio, redes digitales, etc.) por algún emisor (3.5 puntos máx.). Orientado por el Prof. Alberto Pena Rodríguez.  [Los dos trabajos prácticos se desarrollarán de acuerdo con las instrucciones de cada docente.]	70	CG1 CG3 CG4 CG5 CG6	CE16	CT5 CT6
Examen de preguntas de desarrollo	La evaluación teórica consistirá en un examen final de dos preguntas a desarrollar sobre contenidos relacionados con el programa de la materia. Dentro de la preparación teórica, también se incluirán las películas que sean analizadas en clase.	30	CG1 CG3 CG4 CG5 CG6	CE17	CT5 CT6

### Otros comentarios sobre la Evaluación

Los estudiantes deberán exponer (presencial o virtualmente) y entregar los trabajos en PDF siguiendo las instrucciones de cada profesor.

En los trabajos se valorará especialmente que tengan una estructura analítica, reflexión crítica y el uso de fuentes diversas con rigor académico.

La nota final de la asignatura será el resultado de la suma de las puntuaciones de los trabajos prácticos y el examen teórico.

### Fuentes de información

#### Bibliografía Básica

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

#### Bibliografía Complementaria

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

---

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

---

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

---

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

---

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

---

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

---

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

---

Riefenthal, Leni, **Memorias**, Barcelona, 1991

---

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

---

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

---

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

---

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

---

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

---

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

---

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

---

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

---

## Recomendaciones

---

### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Teoría e historia de los géneros audiovisuales/P04G070V01305

---

## Plan de Contingencias

---

### Descripción

=== MEDIDAS EXCEPCIONALES PLANIFICADAS ===

Ante la incierta e imprevisible evolución de la alerta sanitaria provocada por la COVID- 19, la Universidad establece una planificación extraordinaria que se activará en el momento en que las administraciones y la propia institución lo determinen atendiendo a criterios de seguridad, salud y responsabilidad, y garantizando la docencia en un escenario no presencial o no totalmente presencial. Estas medidas ya planificadas garantizan, en el momento que sea preceptivo, el desarrollo de la docencia de una manera mas ágil y eficaz al ser conocido de antemano (o con una amplia antelación) por el alumnado y el profesorado a través de la herramienta normalizada e institucionalizada de las guías docentes DOCNET.

=== ADAPTACIÓN DE Las METODOLOGÍAS ===

\* Metodologías docentes que se modifican: De no ser posible una docencia teórica o práctica presencial (o semi-presencial), esta pasaría a desarrollarse exclusivamente de manera sincrónica por videoconferencia a través del Campus Remoto o cualquier otro medio electrónico disponible con el apoyo de Faitic.

\* Mecanismo no presencial de atención al alumnado (tutorías): mediante cualquier medio electrónico disponible.

\* Bibliografía adicional para facilitar a auto-aprendizaje: Los profesores de la materia pueden colgar de Faitic materiales bibliográficos que faciliten a auto-aprendizaje.

=== ADAPTACIÓN DE La EVALUACIÓN ===

\* Pruebas que se modifican:

[Examen teórico] => [Ensayo teórico]. El ensayo teórico se realizará el propio día y hora oficial previstos para el examen teórico, de acuerdo con las indicaciones de los docentes.

---

<b>DATOS IDENTIFICATIVOS</b>				
<b>Guión y diseño multimedia</b>				
Asignatura	Guión y diseño multimedia			
Código	P04G070V01901			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Carácter	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	3	1c
Lengua	Castellano			
Impartición				
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Legerén Lago, Beatriz			
Profesorado	Legerén Lago, Beatriz			
Correo-e	blegeren@uvigo.es			
Web	http://blegeren.webs.uvigo.es			
Descripción general	De la Narrativa Lineal a la narrativa interactiva. Como hacer el guión para diferentes pantallas y soportes. Como crear un guión Transmedia Orgánico.			

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

<b>Resultados de aprendizaje</b>			
Resultados de aprendizaje	Competencias		
1. Identificar la base de la comunicación narrativa así como las diferencias entre la narrativa convencional y la narrativa interactiva.			CE25
2.- Construir guiones transmedia atendiendo a las necesidades del público al que se van a dirigir y las pantallas para las que se van a producir.	CG4		CE25
3.- Proponer proyectos interactivos de contenido innovador aplicando la base de la comunicación interactiva		CE23	CT2 CT3 CT4
4.-Organizar la temporalización de tareas necesarias para la creación de un guión interactivo			CT2 CT3 CT4
5.- Reconocer los cambios empresariales que se están produciendo con la digitalización para asumir riesgos, tomar decisiones con conciencia autocrítica.	CG3		

<b>Contenidos</b>	
Tema	
Base de la Comunicación Narrativa	Comunicación Narración. Elementos de la narración. Tipos de narraciones
Guión Lineal vs Guión Interactivo	Nuevas plataformas . Nuevas Narrativas
Transmedia Storytelling	Etapas del guión. Tramas y Premisas. El personaje. Construcción Acción y Conflicto
Obra Transmedia Orgánica / Elástica	Prácticas de transmedialidad. Adaptación, Desarrollo, Comodificación.
Guión de proyectos de Entretenimiento Interactivo.	Narración Interactiva.
Videojuegos	De la aventura conversacional al sandbox.

<b>Planificación</b>			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales

Lección magistral	16	20	36
Presentación	4	4	8
Trabajo tutelado	18	36	54
Trabajo	12	40	52

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

### Metodologías

	Descripción
Lección magistral	En la sesión magistral se compartirá con los estudiantes la base teórica sobre la cual se deberá trabajar con posterioridad en las sesiones prácticas.
Presentación	El alumno deberá explicar ante la clase, el proyecto que ha desarrollado.
Trabajo tutelado	Elaboración de guiones y trabajos sobre aspectos parciales de la materia
	Elaboración y presentación de un guión multimedia completo

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Trabajo tutelado	El profesor estará a disposición del alumno para resolver cualquier cuestión que tenga sobre el proyecto de investigación que debe desarrollar.
Pruebas	Descripción
Trabajo	El profesor actuará como el productor ejecutivo del proyecto de los alumnos guiándolos en el desarrollo del mismo

### Evaluación

	Descripción	Calificación	Competencias Evaluadas
Lección magistral	Elaboración de un ensayo sobre los temas teóricos tratados en el aula.	15	CE25
Trabajo tutelado	El alumno deberá realizar un trabajo de investigación sobre la materia	25	CE23
Trabajo	Elaboración del guión de un proyecto transmedia partiendo de un guión lineal basado en una ip propia o ajena.	60	CG3 CG4 CT2 CT3 CT4

### Otros comentarios sobre la Evaluación

El alumno debe superar las distintas partes de la materia para poder obtener el aprobado.

En el caso de que suspendiese alguna de las pruebas deberá volver a repetirla.

### Fuentes de información

#### Bibliografía Básica

Bernardo, Nuno, **The Producer`s Guide to Transmedia**, BeActive books, 2011

Bernardo, Nuno, **Transmedia 2.0**, BeActive books, 2014

García García, Francisco y Rajas, Mario, **Narrativas Audiovisuales: el relato**, Icono 14, 2013

Ryan, Marie-Laurie, **La narración como realidad virtual: la inmersión y la interactividad la literatura y los medios electrónicos**, Paidós, 2004

Scolari, Carlos A, **Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan**, Planeta de Libros, 2013

Feldman, S, **Guión Argumental, Guión Documental**, Gadsa, 2015

Carriere, Jean Claude, **The End**, Paidós Iberica, 1991

Don, Abbe, **Narrative and the interface**,

#### Bibliografía Complementaria

Alberich, Jordi y Tubella, Inma, **Comprender los Media en la sociedad de la información**, Biblioteca UOC, 2012

Arnheim, R., **Arte y percepción visual : psicología del ojo creador**, Alianza Forma, 2002

<http://www.revistakairos.org>, **Revista de pensamiento**,

Vale, Eugene, **Técnicas de Guión para cine y Televisión**,

### Recomendaciones

#### Asignaturas que continúan el temario

Proyectos interactivos en nuevos medios: web/P04G070V01903

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

Redes audiovisuales en internet/P04G070V01910

Videojuegos: Diseño y desarrollo/P04G070V01908

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

Estrategias publicitarias y de relaciones públicas para productos audiovisuales/P04G070V01501

---

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

Gestión de proyectos audiovisuales e interactivos/P04G070V01405

---

## **Plan de Contingencias**

---

### **Descripción**

---

=== MEDIDAS EXCEPCIONALES PLANIFICADAS ===

Ante la incierta e imprevisible evolución de la alerta sanitaria provocada por el COVID-19, la Universidad de Vigo establece una planificación extraordinaria que se activará en el momento en que las administraciones y la propia institución lo determinen atendiendo a criterios de seguridad, salud y responsabilidad, y garantizando la docencia en un escenario no presencial o parcialmente presencial. Estas medidas ya planificadas garantizan, en el momento que sea preceptivo, el desarrollo de la docencia de un modo más ágil y eficaz al ser conocido de antemano (o con una amplia antelación) por el alumnado y el profesorado a través de la herramienta normalizada e institucionalizada de las guías docentes.

=== ADAPTACIÓN DE LAS METODOLOGÍAS ===

\* Metodologías docentes que se mantienen

Se mantienen todas las metodologías ya que se ha planificado la materia para poder ser impartida de forma online.

\* Mecanismo no presencial de atención al alumnado (tutorías)

Los alumnos podrán acceder a tutorías con el profesor a través de su despacho virtual.

\* Bibliografía adicional para facilitar el auto-aprendizaje

Se facilitará a través de la planificación de la materia en FAITIC el acceso a contenidos online .

=== ADAPTACIÓN DE LA EVALUACIÓN ===

Las pruebas de evaluación se pueden llevar a cabo a través de sistemas online. Y que consisten en la entrega de trabajos.

---

**DATOS IDENTIFICATIVOS****Técnicas de programación para televisión**

Asignatura	Técnicas de programación para televisión			
Código	P04G070V01902			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Carácter	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	3	1c
Lengua Impartición	Castelán			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	García Mirón, Silvia			
Profesorado	García Mirón, Silvia			
Correo-e	silviamiron@uvigo.es			

**Web**

Descripción general A chegada da neotelevisión conlevo cambios significativos nas estratexias e tácticas de programación así como transformacións notables na televisión pública a raíz do nacemento das televisións privadas: a situación de competencia supuxo que para a acción de organizar a grella comezan a empregarse uns criterios baseados en estudos de audiencia previos polo que a audiencia convértese en protagonista, o que supón a imposibilidade de planificar a emisión de determinados contidos que non moven a un amplo grupo de telespectadores [como é o caso daqueles espazos de carácter divulgativo ou educativo] tendo que recorrer a unha tipoloxía diferente de canles como é o caso dos temáticos. A proximidade das historias retransmitidas, a aplicación dun fluxo continuo, a hibridación dos xéneros, a anidación entre programas, a creación de sinerxía, a emisión ómnibus, as plataformas megacontenedores, a hiperfragmentación, etc., todo iso son as novas prácticas que xurdirán a partir do abandono da paleotelevisión e o nacemento da televisión privada. Partindo desta idea propómonos coa materia [Técnicas de programación para televisión] non só coñecer a evolución do medio televisivo e o seu actual contexto senón centrarnos naqueles elementos e circunstancias que influencian a práctica da programación en televisión e as técnicas específicas que se utilizan para situar os espazos nunha orde que será denominado como grella. Por outra banda, tamén penetraremos na identidade televisiva e os distintos elementos que a configuran, centrándonos especialmente no progreso experimentado polas pezas de continuidade e as fórmulas autopromocionais utilizadas por parte das emisoras.

**Competencias**

Código	
CG1	Coñecemento das características esenciais da comunicación, os seus elementos e os seus resultados.
CG2	Coñecemento da realidade político-social do mundo na era da comunicación global.
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.
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.
CE11	Capacidade para levar a cabo a análise das estruturas, contidos e estilos da programación televisiva.
CT1	Comprender a importancia dos cambios tecnolóxicos, económicos e sociais no desenvolvemento de proxectos audiovisuais
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.
CT6	Comprender a necesidade da conservación do patrimonio lingüístico, audiovisual e cultural de Galicia

**Resultados de aprendizaxe**

Resultados de aprendizaxe	Competencias		
1 - Aplicar estratexias de comunicación persuasiva nos mercados audiovisuais para a promoción de canles.	CG1 CG5		CT5 CT6
2 - Distinción de técnicas comerciais, de promoción, venda e distribución de producións audiovisuais en televisión.	CG1	CE11	CT1
3 - Identificar os procesos e técnicas implicadas na dirección e xestión de empresas televisivas no que respecta a produción, distribución e exhibición así como interpretar datos estatísticos vinculados á medición de audiencias e investigacións de mercado no ámbito da televisión.	CG1 CG2	CE11	CT1
4- Analizar as estruturas, contidos e estilos da programación televisiva	CG1 CG2	CE11	
5 - Expor de forma adecuada os resultados dunha investigación de maneira oral ou por medios audiovisuais ou informáticos, conforme aos canons das disciplinas da comunicación.	CG4		

6 - Capacidade de traballo en equipo e de comunicación das propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio, así como capacidade para integrarse nun proxecto común destinado á obtención de resultados	CG4	CT5
7 - Organizar e programar tarefas, realizándoas de maneira ordenada adoptando con lóxica as decisións prioritarias nos diferentes procesos de produción audiovisual.	CG1	CT1

## Contidos

Tema	
1. Introducción á programación televisiva.	1.1. Conceptualización terminolóxica e finalidade. 1.2. Programación: continuidade e fragmentación no discurso televisivo. 1.3. Paleotelevisión VS Neotelevisión. 1.4. A Postelevisión e novos hábitos de consumo televisivo (online).
2. A práctica da programación televisiva e criterios de apoio.	2.1. As grellas de programación e a súa división en franxas horarias. 2.2. A programación semanal: fidelización vertical VS fidelización horizontal. 2.3. A medición de audiencias como fundamentación previa para a tarefa de programación. 2.4. A programación segundo os públicos obxectivos. 2.5. O programador de televisión e as súas funcións. 2.5. Características do mercado de contidos.
3. Os contidos televisivos e a súa catalogación	3.1. Xénero, formato e programa: achegamento conceptual. 3.2. Orixe e influencias dos xéneros televisivos. 3.3. Tipoloxías de xéneros televisivos. 3.4. Hibridacións.
4. Estratexias e tácticas de programación televisiva	4.1. Estratexias de localización. 4.2. Estratexias de formato. 4.3. Estratexias de caracteres 4.4. Estratexias de programación na Postelevisión: sinerxia web TV, sinerxia multimedia e social TV.
5. Identidade televisiva.	5.1. A identidade televisiva: definición e funcións. 5.2. Elementos que compoñen a identidade televisiva. 5.3. A programación desde unha perspectiva publicitaria: cuestión de imaxe e posicionamento.
6. Tendencias e modelos de configuración das grellas nas canles e novas fórmulas de distribución de contidos televisivos.	6.1. A programación comercial. 6.2. A programación nas canles públicas. 6.3. A programación en canles autonómicas e/ou rexionais. 6.4. A programación das canles internacionais. 6.5. A programación xeneralista VS a programación temática. 6.6. Modelos aberto e pechado. Pay per view e televisión á carta multiplataforma. 6.7. A distribución de contidos nas plataformas OTTs.

## Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Presentación	6	9	15
Estudo de casos	4.5	9	13.5
Traballo tutelado	6	36	42
Metodoloxías baseadas en investigación	3	18	21
Foros de discusión	3	12	15
Lección maxistral	22.5	0	22.5
Exame de preguntas de desenvolvemento	1	20	21

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

## Metodoloxía docente

	Descrición
Presentación	Defensa pública dos traballos tutelados
Estudo de casos	Estudio a través de casos actuais de grellas e estratexias en prime time, dos efectos de arrastre de audiencia co emprego da sinerxia programática e de cómo a autopublicidade nas canles temáticas é un factor de produto determinante cuantitativa y cualitativamente.
Traballo tutelado	Traballos de investigación revisados e orientados pola docente.
Metodoloxías baseadas en investigación	Tarefas prácticas de aula a partir de metodoloxías baseadas en investigación ou técnicas de investigación: seguemento de programas televisivos en emisión
Foros de discusión	Sesións de presentación de casos actuais e discusión en torno a eles e outras cuestións relacionadas cos contidos de a materia
Lección maxistral	Explicación teórica dos contidos.

## Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Lección maxistral	Desenvolvemento en aula dos conceptos do programa previsto da materia por parte do docente en sesión presencial.
Estudo de casos	Análise de casos a través de grellas, exemplos recentes e consulta de fontes virtuais.
Traballo tutelado	Traballos de investigación supervisados sobre temáticas propostas relativas á materia.
Metodoloxías baseadas en investigación	Titorización do traballo de seguemento de programas en emisión

## Avaliación

	Descripción	Calificación	Competencias Evaluadas		
Presentación	Exposición pública dos traballos tutelados ou análises de caso	20	CG5		
Estudo de casos	Elaboración de análise sobre distintos casos ou problemáticas relacionadas co contexto e a realidade televisiva. Serán desenvolvidos na aula.	20	CG1 CG4	CE11	
Traballo tutelado	Traballos investigación revisados e orientados pola docente. 1.- Comparativa grellas; fidelización vertical/horizontal; creación de sinerxias; análise de estratexias. 2.- Análise de identidade de canle/autopromoción/novos formatos autopublicitarios en televisión. 3.- Creación de canle con proposta de grella ou creación de formato televisivo.	40	CG2	CE11	CT1
Metodoloxías baseadas en investigación	Seguemento de programas televisivos en emisión	10		CE11	CT1 CT6
Exame de preguntas de desenvolvemento	Exame de desenvolvemento teórico sobre os contidos desenvolvidos nas sesións maxistrais.	10	CG1	CE11	

## Otros comentarios sobre la Evaluación

- Para poder optar a estas porcentaxes na avaliación deben entregarse a totalidade dos traballos tutelados e realizar as súas presentacións na aula.

**- A asistencia á materia é obrigatoria. Para poder ser avaliado da parte práctica da materia é un requisito imprescindible asistir ás sesións de prácticas. Aqueles con máis dun 50% de faltas de asistencia sen xustificar non serán avaliados.**

- O exame final da materia non é obrigatorio.

- O exame terá lugar nas datas oficiais aprobadas polo centro.

- Aquelas alumnas e alumnos que por causas xustificadas non poidan acudir ás clases con regularidade deberán poñerse en contacto coa docente ao comezo do curso.

- Non serán avaliados aqueles traballos entregados fóra da data establecida.

- O sistema de avaliación para as convocatorias de xullo/fin de carreira será o mesmo que para a convocatoria do propio cuatrimestre.

## Bibliografía. Fontes de información

### Bibliografía Básica

Perebinossoff, Philippe, **Programming for TV, radio, and the Internet : strategy, development, and evaluation**, 2nd ed., Focal Press, 2005

Gómez-Escalonilla Moreno, Gloria, **La programación televisiva en España. Estudio de las parrillas de programación televisiva española desde 1956 a 1996 [Recurso de Internet]**, Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 2011

Álvarez-Monzoncillo, J.M., **Watching the Internet**, Media XXI, 2011

Blum Richard, A. Y Lindheim, R. D., **Programación de las cadenas de televisión en horario de máxima audiencia**, IORTV, 1989

Cebrián Herreros, M., **Información Televisiva. Mediaciones, contenidos, expresión y programación**, Síntesis, 1998

Cebrián Herreros, M., **Modelos de televisión: generalista, temática y convergente con Internet**, Paidós, 2004

Cortés, J.A., **La estrategia de la seducción. La programación en la neotelevisión**, Eunsa, 1999

Huertas, A., **Cómo se miden las audiencias en televisión**, Libros de comunicación global, CIMS, 1998

- Díaz, L, **La televisión en España (1949-1995)**, Alianza Editorial, 1994
- Palacio, M, **Historia de la televisión en España**, Gedisa Editorial, 2001
- Arana, E., **Estrategias de programación televisiva**, Editorial Síntesis, 2011
- Contreras, J.M; Palacio, M., **La programación de televisión**, Editorial Síntesis, 2003
- Jauset, J.A., **La investigación de audiencias en televisión. Fundamentos estadísticos.**, Paidós, Papeles de Comunicación, 2000
- Peñañel Saiz, C.; López, N.; Fernández de Arroyabe, A. ; **La transición digital de la televisión en España. Tecnología, contenidos y estrategias**, Editorial Bosch, 2005
- Pérez de Silva, J., **La televisión ha muerto. La nueva producción audiovisual en la era de Internet: la tercera revolución industrial**, Gedisa, 2009
- Piscitelli, A., **Post/televisión. Ecología de los medios en la era de Internet**, Paidós Contextos, 1998
- Ramonet, I. (editor), **La post-televisión. Multimedia, Internet y globalización económica**, Icaria-Antrazyt, 2002
- Wolton, D., **Internet, ¿y después?: una teoría crítica de los nuevos medios de comunicación**, Editorial Gedisa, 2000
- Barroso García, J., **Realización de los géneros televisivos**, Editorial Síntesis, 1996
- Creeber, G. (Editor), **The television genre book**, Palgrave Macmillan-British Film Institute, 2001
- González Oñate, C., **Nuevas estrategias de televisión: el desafío digital: identidad, marca y continuidad televisiva**, Ediciones de las Ciencias Sociales, 2008
- Bibliografía Complementaria**
- Orza, Gustavo F., **Programación televisiva: un modelo de análisis instrumental**, La Crujía, 2002
- Howard, Herbert H., **Radio, TV, and cable programming**, 2nd ed., Iowa State University Press, 1994
- AA.VV., **Audiencia y Programación**, RTVV, 1993
- Bruno, M.W., **Neotelevisión. Dalle Comunicazione di massa alla massa de comunicazione**, Rubbetino, 1994
- Valderrama Santomé, M., <http://www.progratele.blogspot.com.es/p/textos.html> **ARTÍCULOS PUBLICADOS SOBRE PROGRAMACIÓN**,
- Dayan, D. (comp.), **En busca del público. Recepción, televisión, medios**, Gedisa, 1997
- Garmendía Larrañaga, M., **¿Por qué ven televisión las mujeres?: televisión y vida cotidiana**, Universidad del País Vasco, 1998
- Matelski, M. J., **Programación diurna de televisión**, IORTV, 1992
- Bustamante, E, **Historia de la radio y la televisión en España, una asignatura pendiente de la democracia**, Gedisa, 2013
- Contreras, J.M., **El libro de la tele: anuario de la televisión en España**, Geca Consultores,, 1995
- Díaz, L., **50 años de TVE**, Alianza Editorial, 2006
- Abruzzese, A., Miconi, A., **Zapping. Sociología de la experiencia televisiva**, Ediciones Cátedra, 2002
- Peñañel, C., **Transformaciones de la radio y la televisión en Europa**, Servicio editorial de la Universidad del País Vasc, 2007
- Tubella i Casadevall, I. ; Tabernero, C.; Dwyer, V., **Internet y televisión: la guerra de las pantallas**, Ariel, 2008
- Pastoriza, F. R., **Perversiones televisivas. Una aproximación a los nuevos géneros audiovisuales**, IORTV, 1997
- Costa, J., **Identidad televisiva en 4D**, Grupo Editorial Design, 2005

## Recomendacións

### Asignaturas que continúan el temario

Estratexias publicitarias e de relacións públicas para produtos audiovisuais/P04G070V01501

Guión, produción e realización de programas de ficción/P04G070V01602

### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Guión, produción e realización para televisión/P04G070V01502

### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Empresa: Dirección e xestión de empresas audiovisuais/P04G070V01302

Empresa: Mercadotecnia de produtos audiovisuais e multimedia/P04G070V01401

Teoría e historia dos xéneros audiovisuais/P04G070V01305

## Plan de Continxencias

### Descrición

=== MEDIDAS EXCEPCIONAIS PLANIFICADAS ===

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

=== ADAPTACIÓN DAS METODOLOXÍAS ===

\* Mantéñense as mesmas metodoloxías docentes que para a docencia presencial pero empregárase a docencia síncrona nos mesmos horarios aprobados polo centro a partir do Campus Remoto da Universidade de Vigo.

\* Mecanismo non presencial de atención ao alumnado (titorías): utilizarase o sistema de Despachos do Campus Remoto para realizar titorías individuais ou grupais, así como os foros da plataforma \*Faitic e o correo electrónico para dúbidas puntuais.

\* Non se producirán modificacións dos contidos a impartir

\* Bibliografía adicional para facilitar o auto-aprendizaxe

- Web de Barlovento Comunicación: <https://www.barloventocomunicacion.es/>

- Web de Kantar Media: <https://www.kantarmedia.com/é>

- Web da AIMC: <https://www.aimc.es/>

- Estudo de vídeo online:

- Web \*Hubspot (recursos): <https://www.hubspot.es/>

- Web iab: <https://iabspain.es>

- Indicacións básicas para a creación dun formato televisivo: <https://cursosdeguion.com/5-como-crear-un-formato-televisivo/>

- Web Cursos de guion online: <https://cursosdeguion.com/>

- Formatos de TV: <https://eprints.ucm.é/56746/1/T41330.pdf>

Facilitarase outra documentación e bibliografía (estudos, informes, etc.) en función do contido de cada tema e da actualización dos mesmos.

=== ADAPTACIÓN DA AVALIACIÓN ===

Só se producirá unha única modificación no sistema de avaliación: o cambio do exame (10%, non obrigatorio) por un traballo de proposta práctica individual

---

## DATOS IDENTIFICATIVOS

### Proyectos interactivos en nuevos medios: web

Asignatura	Proyectos interactivos en nuevos medios: web			
Código	P04G070V01903			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Carácter	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	3	2c
Lengua	Castellano			
Impartición	Gallego			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Martínez Rolán, Luís Xabier			
Profesorado	Martínez Rolán, Luís Xabier			
Correo-e	xabier.rolan@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Una introducción a la programación multimedia e interactiva de aplicaciones web que incluyan texto, imagen, animación, sonido y video.			

## Competencias

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

## Resultados de aprendizaje

Resultados de aprendizaje	Competencias
1 - Aplicar las técnicas y procesos de producción de proyectos Web, en sus diversas fases, desde el punto de vista de la organización y gestión de los recursos técnicos, humanos y presupuestarios necesarios.	CG3 CE23 CE25
2 - Conocer los lenguajes básicos de generación y programación de documentos Web.	CG3 CE23 CE25
3 - Conocer y organizar los diferentes formatos de texto, imagen, animación, sonido y video que forman parte de un documento Web interactivo	CG3 CE25
4 - Aplicar técnicas modernas de diseño, adaptadas a la generación de documentos Web	CG3 CE25
5 - Habilidad para investigar, redactar y presentar informes y trabajos relacionados con el mundo de Internet	CG4 CT2
6 - Conciencia global respecto al uso de la publicación de información en la Web, así como el respeto, a través de la misma, de los valores fundamentales del ser humano, en especial el derecho a la intimidad, libertad de expresión y protección de datos de carácter personal.	CT3 CT4

## Contenidos

Tema	
1 - Introducción	Sin Subtemas
2 - Breve historia de Internet. Como hemos llegado hasta aquí	2.1 - Origen de la web y características 2.2. Formatos web 2.3. Arquitectura cliente servidor
3. Diseño de páginas web.	3.1. Diseño de la información 3.2. Diseño de la interactividad 3.3. Diseño visual 3.4. Diseño de la usabilidad. Diseño orientado al usuario

4. Lenguajes de desarrollo de proyectos web	4.1. HTML 4.2. CSS 4.3. PHP
5 - Creación de sitios web con Wordpress	5.1. Wordpress.com vs wordpress.org 5.2. Hosting, dominio e instalación 5.3. Front-end vs BackEnd 5.4. Ajustes básicos de wordpress.org 5.5. Creación de contenido en tu web 5.6. Complementos (plugins) 5.7. Aspecto gráfico (templates / themes)
6. Diseño gráfico de sitios web con Wordpress. Maquetadores visuales	6.1. Divi 6.2. Elementor
7. Optimización de sitios web con wordpress	7.1. Optimización SEO en Wordpress 7.2. Responsive Design y Mobile First 7.3. Accesibilidad web

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	5	0	5
Trabajo tutelado	3	60	63
Presentación	6	0	6
Estudio de casos	10	4	14
Resolución de problemas	25	35	60
Examen de preguntas objetivas	1	1	2

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

### Metodologías

	Descripción
Lección magistral	Exposición en clase de los contenidos teórico-prácticos de la materia, junto a los correspondientes ejemplos y debate sobre sus propiedades y características
Trabajo tutelado	Se propondrá, a lo largo del curso, 1 trabajo de índole práctica: creación de una página web interactiva
Presentación	Presentación en clase de los trabajos del apartado anterior
Estudio de casos	Análisis y discusión de páginas web: de su estructura, estética y contenidos
Resolución de problemas	Propuesta y resolución de actividades prácticas a lo largo del curso, que consistirán en breves ejercicios de producción y programación multimedia e interactiva

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Trabajo tutelado	Asistencia al alumno en horas de tutoría, presencial o virtual

### Evaluación

	Descripción	Calificación	Competencias Evaluadas
Trabajo tutelado	Observación sistemática - 15%	75	CG3 CE23 CT2 CG4 CE25 CT3
	Proyecto WEB individual - 60%		CT4
Examen de preguntas objetivas	Prueba teórica sobre los contenidos de la materia	25	CE23 CE25

### Otros comentarios sobre la Evaluación

Para superar la asignatura es necesario obtener un mínimo del 50% de la puntuación de cada uno de los apartados. En el caso de suspender alguno de los apartados, el estudiante deberá superar todos los apartados en la siguiente y sucesivas convocatorias. Se aplicarán los mismos criterios en la segunda y sucesivas convocatorias.

La asistencia es obligatoria, tanto a la teoría como a las clases prácticas. Los estudiantes deben asistir con regularidad a la asignatura (mínimo un 80% de las clases), en caso de no superar esa cifra, perderán el derecho a ser evaluados en la primera convocatoria.

En la segunda convocatoria y sucesivas, se eliminará la observación sistemática (porque no se puede evaluar la asistencia a clase) y el proyecto web individual pasa a representar el 75% de la nota.

## Fuentes de información

### Bibliografía Básica

Aubry, Christophe, **HTML5 y CSS3 para sitios con diseño web responsive**, Eni Ediciones, 2014

Castells, Manuel, **La Transición en la sociedad en red**, Ariel, 2007

MacDonald, Matthew, **Creación y diseño web**, Anaya Multimedia, 2016

Matarazzo, Denis, **Aprenda los lenguajes HTML5, CSS3 y JavaScript para crear su primer sitio web**, Eni Ediciones, 2015

Aubry, Christophe y Van Lancker, Luc, **HTML5 y CSS3 - Domine los estándares de la creación de sitios Web**, 3ª, ENI, 2017

Rull, Luís; Valdivia, Rocío, **WORDPRESS PARA DUMMIES**, CEAC, 2012

### Bibliografía Complementaria

Beati, Hernan, **El gran libro del PHP: Creación de páginas web dinámicas**, Marcombo, S.A, 2012

Caumont, Stéphanie □ Kandjian, Francis □ Talazac, Fabrice, **Google AdWords: la guía completa**, Eni Ediciones, 2014

Chardonneau, Ronan y Prat, Marie, **Posicionamiento y análisis del tráfico de su sitio web con Google Analytics (2ª edición) (Pack dos libros)**, Eni Ediciones, 2014

Elósegui Figueroa, Tristán y Muñoz Vera, Gemma, **Marketing Analytics**, Anaya Multimedia, 2015

Eric Schmidt, Jared Cohen, **El futuro digital**, Anaya Multimedia, 2014

Guérin, Brice-Arnaud, **Gestión de proyectos informáticos - Desarrollo, análisis y control**, 2ª, Eni Ediciones, 2015

Heurtel, Olivier, **PHP y MySQL - Domine el desarrollo de un sitio web dinámico e interactivo**, 2ª, Eni Ediciones, 2014

Heurtel, Olivier, **PHP 5.6 - Desarrollar un sitio web dinámico e interactivo**, Eni Ediciones, 2015

Kaushik, Avinash, **Analítica WEB 2.0: El arte de analizar resultados y la ciencia de Centrarse en el cliente**, Ediciones Gestión 2000, 2011

Lancker, Luc Van, **jQuery El framework JavaScript de la Web 2.0 (2ª edición)**, Eni Ediciones, 2014

Lassoff, Mark, **JAVASCRIPT: Técnicas esenciales**, Anaya Multimedia, 2013

Maciá Domené, Fernando; Gosende Grela, Javier, **Posicionamiento en buscadores**, Anaya Multimedia, 2012

McFarland, David Sawyer, **JavaScript y jQuery**, Anaya Multimedia, 2012

Muñoz Vera, Gemma; Elósegui Figueroa, Tristán, **El arte de medir: Manual de analítica Web**, Profit Editorial, S.L,

Nielsen, Jacob y Pernice, Kara, **Técnicas de Eyetracking para usabilidad WEB**, Anaya Multimedia, 2010

Pisani, Francis y Piotet, Dominique, **La alquimia de las multitudes. Cómo la web está cambiando el mundo**, Paidós, 2008

Prat, Marie, **SEO - Posicionamiento de su sitio web en Google y otros buscadores**, Eni Ediciones, 2014

Vigouroux, Christian, **Aprender a desarrollar con JavaScript**, Eni Ediciones, 2015

Prat, Marie, **Posicionamiento web - Estrategias de SEO - Google y otros buscadores**, 4ª, ENI Ediciones, 2016

Aubry, Christophe y Van Lancker, Luc, **jQuery - El framework JavaScript para sitios dinámicos e interactivos**, 3ª, ENI, 2017

CHARDONNEAU, Ronan COUTANT, Maxime y SOULIER, Pierre, **Google Analytics**, 3ª, ENI, 2017

Gauchat, Juan Diego, **EL GRAN LIBRO DE HTML5, CSS3 Y JAVASCRIPT**, 3ª, Marcombo,

Arce Anguiano, Francisco Javier, **DESARROLLO WEB CON HTML5**, 1ª, Marcombo,

Torres Remon, Manuel Ángel, **DISEÑO WEB CON HTML5 Y CSS3**, 1ª, Marcombo,

Lasa Gómez, Carmen; Álvarez García, Alonso y Heras del Dedo, Rafael de las, **Metodos ágiles: scrum, kanban, lean**, Anaya Multimedia, 2017

Williams, Robin, **Diseño gráfico. Principios y tipografía**, Anaya Multimedia, 2015

Pérez de Silva, J., **La nueva producción audiovisual en la era de Internet: la tercera revolución industrial**, Gedisa, 2000

Martínez Rolán, Xabier, **Diseño de páginas web. WordPress para todos los públicos**, Editorial UOC, 2019

## Recomendaciones

### Asignaturas que continúan el temario

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

Redes audiovisuales en internet/P04G070V01910

Videojuegos: Diseño y desarrollo/P04G070V01908

### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Animación en entornos digitales y multimedia/P04G070V01402

Gestión de proyectos audiovisuales e interactivos/P04G070V01405

Guión y diseño multimedia/P04G070V01901

## Plan de Contingencias

### Descripción

=== MEDIDAS EXCEPCIONALES PLANIFICADAS ===

Ante la incierta e imprevisible evolución de la alerta sanitaria provocada por la COVID- 19, la Universidad establece una planificación extraordinaria que se activará en el momento en que las administraciones y la propia institución lo determinen

atendiendo a criterios de seguridad, salud y responsabilidad, y garantizando la docencia en un escenario no presencial o no totalmente presencial. Estas medidas ya planificadas garantizan, en el momento que sea preceptivo, el desarrollo de la docencia de una manera mas ágil y eficaz al ser conocido de antemano (o con una amplia antelación) por el alumnado y el profesorado a través de la herramienta normalizada e institucionalizada de las guías docentes DOCNET.

#### === ADAPTACIÓN DE Las METODOLOGÍAS ===

Metodologías docentes que se mantienen

Se mantienen todas las metodologías propuestas (lección magistral, trabajo tutelado, presentación, estudio de casos y resolución de problemas) ya que se pueden llevar a cabo a través del campus remoto y faitic.

\* Mecanismo no presencial de atención al alumnado (tutorías)

Los alumnos pueden concertar y asistir la tutorías a través de las salas de profesorado del Campus Remoto previa solicitud a través de Faitic u otros medios que facilite la propia Universidad.

#### === ADAPTACIÓN DE La EVALUACIÓN ===

De llegar el caso, se elimina la observación sistemática (valorada con un 15% de la nota) y el examen teórico (valorado con un 25% de la nota) y el trabajo tutelado computa con un 100% de la nota en el cuanto del 80% inicial.

Ese nuevo cómputo se calcula ponderando las notas conseguidas - con independencia de sí se hayan realizado antes o después de la situación excepcional - mediante una regla de tres simple para conseguir ese máximo del 100%

---

<b>DATOS IDENTIFICATIVOS</b>				
<b>Teoría y técnica del documental</b>				
Asignatura	Teoría y técnica del documental			
Código	P04G070V01904			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Carácter	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	3	2c
Lengua Impartición	Castellano			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Ramahí García, Diana			
Profesorado	Pérez Feijoo, Paulino Emilio Ramahí García, Diana			
Correo-e	dianaramahi@gmail.com			
Web				
Descripción general	Estudio de los procesos, recursos, técnicas y modalidades del cine de no ficción a lo largo de su evolución.			

<b>Competencias</b>	
Código	
CG1	Conocimiento de las características esenciales de la comunicación, sus elementos y sus resultados.
CG3	Capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen
CG4	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
CG5	Conocimiento de los valores constitucionales, principios éticos y normas deontológicas aplicables a la comunicación audiovisual, en especial las relativas a la igualdad de hombres y mujeres, a la no discriminación de personas con discapacidad y al uso no sexista de la imagen femenina en los medios de comunicación de masas.
CG6	Conocimientos sobre la evolución histórica de la imagen y de la cultura audiovisual, en sus diferentes formatos
CE21	Capacidad para llevar a cabo la grabación, composición, edición y postproducción de productos audiovisuales.
CE23	Capacidad para escribir con fluidez guiones para los diferentes formatos audiovisuales
CE24	Conocimiento y aplicación de las técnicas y procesos de producción y realización audiovisual en los formatos y soportes contemporáneos
CT5	Comprender la importancia de desarrollar un respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, por los valores universales de educación, cultura, paz y justicia, por los derechos humanos, la igualdad de oportunidades y la no discriminación por razones de sexo, raza o religión.
CT6	Comprender la necesidad de la conservación del patrimonio lingüístico, audiovisual y cultural de Galicia

<b>Resultados de aprendizaje</b>			
Resultados de aprendizaje	Competencias		
1 - Conocer la historia y evolución del documental en cine y en televisión, de su teoría y escuelas principales, así como sus tendencias y modalidades.	CG6		
2 - Identificar los elementos, recursos y métodos presentes en el proceso de construcción de un relato documental para diversos medios audiovisuales.	CG1	CE21 CE23 CE24	
3 - Analizar el relato documental, habida cuenta su estructura narrativa, planificación y montaje, así como su contexto político-social y cultural	CG3 CG4		
4 - Evaluar críticamente la concepción y realización de documentales	CG5		
5 - Respetar los distintos modelos de documental, nacidos en otras culturas y con otros valores sociales.			CT5
6 - Comprender la importancia de la conservación del patrimonio documental generado a través de los tiempos			CT6

<b>Contenidos</b>	
Tema	
Tema 1. Introducción a los aspectos teóricos del cine de no ficción	1.1. Contexto 1.2. Definición 1.3. Características

Tema 2. Historia general del cine de no ficción	2.1. Incubación 2.2. Aparición 2.3. Institucionalización 2.4. La cámara y el sujeto 2.5. Identidad y diversidad 2.6. El paradigma digital
Tema 3. Modalidades clásicas de representación documental	3.1. Modalidad expositiva 3.2. Modalidad observacional 3.3. Modalidad interactiva 3.4. Modalidad reflexiva 3.5. Modalidad performativa 3.6. Modalidad poética
Tema 4. Formas del cine de no ficción contemporáneo	4.1. Fake 4.2. Metraje encontrado 4.3. Cine-ensayo 4.4. Relatos y prácticas post-documentales
Tema 5. La producción de imágenes de lo real	5.1 Desarrollo 5.2 Producción 5.3 Rodaje 5.4 Postproducción 5.5 Comercialización y difusión

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	20	40	60
Estudio de casos	20	40	60
Aprendizaje basado en proyectos	6	15	21
Resolución de problemas y/o ejercicios	2	5	7
Observación sistemática	2	0	2

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

### Metodologías

	Descripción
Lección magistral	Exposición por parte del profesor de los contenidos sobre la materia objeto de estudio, directrices de un trabajo o ejercicio a desarrollar. Sobre la base del conocimiento previo adquirido por el alumnado semanalmente y de forma autónoma se desarrollarán los contenidos teóricos de la materia.
Estudio de casos	Análisis formal de obras documentales, utilizando filmes o secuencias de los mismos que ejemplifiquen las diversas modalidades de representación y formas narrativas y su evolución histórica
Aprendizaje basado en proyectos	Realización de uno o varios proyectos documentales de acuerdo con las pautas definidas por el docente.

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Lección magistral	El alumnado puede recibir asesoramiento sobre el contenido de la materia o el desarrollo de las actividades en horario de clase y tutorías.
Estudio de casos	El alumnado puede recibir asesoramiento sobre el contenido de la materia o el desarrollo de las actividades en horario de clase y tutorías.
Aprendizaje basado en proyectos	El alumnado puede recibir asesoramiento sobre el contenido de la materia o el desarrollo de las actividades en horario de clase y tutorías.
Pruebas	Descripción
Resolución de problemas y/o ejercicios	El alumnado puede recibir asesoramiento sobre el contenido de la materia o el desarrollo de las actividades en horario de clase y tutorías.

### Evaluación

	Descripción	Calificación	Competencias Evaluadas
Aprendizaje basado en proyectos	Realización de uno o varios proyectos documentales de acuerdo con las pautas definidas por el docente.	50	CG3 CE21 CG4 CE23 CG5 CE24

Resolución de problemas y/o ejercicios	Las pruebas de examen, orales o escritas, consistirán en el análisis de una obra audiovisual o fragmento de la misma a partir de lo expuesto en la clase y de las lecturas recomendadas.	40	CG1 CG3 CG5 CG6	CT5 CT6
Observación sistemática	Evaluación basada en la participación activa y presencia del alumnado en el aula.	10	CG4	CT5

### Otros comentarios sobre la Evaluación

Evaluación basada en la participación activa del alumno/a y en la entrega de los trabajos requeridos a lo largo del curso.

Evaluación global del proceso de aprendizaje y adquisición de competencias y conocimientos a través de pruebas presenciales en las fechas oficiales aprobadas por el centro.

Será preciso obtener al menos un 50% de la puntuación total de todas las partes evaluables para superar la materia.

El alumnado que por causas justificadas no pueda acudir a las clases con regularidad deberá ponerse en contacto con el docente al inicio del curso.

El sistema de evaluación es el mismo en todas las convocatorias.

### Fuentes de información

#### Bibliografía Básica

Barnouw, Erik, **El documental: historia y estilo**, Gedisa, 1996

Frances, Miguel, **La producción de documentales en la era digital**, Cátedra, 2003

Nichols, Bill, **La representación de la realidad**, Paidós, 1997

Plantinga, Carl, **Rethoric and Representation in non fiction Film**, Cambridge University Press, 1997

Weinrichter, Antonio, **Desvíos de lo real**, Festival Internacional de Cine de las Palmas de G, 2004

Weinrichter, Antonio, **La forma que piensa : tentativas en torno al cine-ensayo**, Comunidad Foral de Navarra, 2007

Weinrichter, Antonio, **Metraje encontrado. La apropiación en el cine documental e experimental**, Festival Punto de Vista, 2008

#### Bibliografía Complementaria

Font, Domènec y Losilla, Carlos, **Derivas del cine europeo contemporáneo**, Ediciones de la Filmoteca, 2007

Ledo, Margarida, **Del cine-Ojo a Dogma 95: Paseo por el amor y la muerte del cinematógrafo documental**, Paidós, 2003

Quintana, Ángel, **Fábulas de lo visible: el cine como creador de realidades**, Acontillado, 2003

Torreiro, Casimiro y Cerdán, Josetxo, **Documental y vanguardia**, Cátedra, 2005

Sichel, Berta, **Postvérité**, Centro Párraga, 2003

### Recomendaciones

#### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Guion, producción y realización de programas de ficción/P04G070V01602

#### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Narrativa audiovisual/P04G070V01503

### Plan de Contingencias

#### Descripción

=== MEDIDAS EXCEPCIONALES PLANIFICADAS ===

Ante la incierta e imprevisible evolución de la alerta sanitaria provocada por el COVID-19, la Universidad de Vigo establece una planificación extraordinaria que se activará en el momento en que las administraciones y la propia institución lo determinen atendiendo a criterios de seguridad, salud y responsabilidad, y garantizando la docencia en un escenario no presencial o parcialmente presencial. Estas medidas ya planificadas garantizan, en el momento que sea preceptivo, el desarrollo de la docencia de un modo más ágil y eficaz al ser conocido de antemano (o con una amplia antelación) por el alumnado y el profesorado a través de la herramienta normalizada e institucionalizada de las guías docentes.

=== ADAPTACIÓN DE LAS METODOLOGÍAS ===

No se contemplan modificaciones a las metodologías de enseñanza. Si es necesario, las metodologías establecidas (clase magistral, estudio de caso, aprendizaje basado en proyectos) se adaptarán a la modalidad de aprendizaje que debe adoptarse.

Los mecanismos no presenciales de atención al alumnado (tutorías) serán el despacho virtual del campus remoto en el

horario indicado y el correo electrónico.

=== ADAPTACIÓN DE LA EVALUACIÓN ===

Si es necesario, los sistemas de evaluación establecidos (aprendizaje basado en proyectos, resolución de problemas o ejercicios, observación sistemática) se adaptarán a la modalidad de aprendizaje que debe adoptarse. El porcentaje de la calificación correspondiente a la observación sistemática será sustituido por un incremento del porcentaje del aprendizaje basado en proyectos. Se tendrá en cuenta las limitaciones técnicas del alumnado para aplicar las modificaciones necesarias.

---

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

Asignatura	Crítica audiovisual			
Código	P04G070V01905			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Carácter	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	4	2c
Lengua	Gallego			
Impartición				
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Fernández Fernández, Miguel Ángel			
Profesorado	Fernández Fernández, Miguel Ángel			
Correo-e	mianfer@uvigo.es			
Web				
Descripción general	La materia aborda la crítica audiovisual combinando el enfoque teórico y la perspectiva histórica de la disciplina con desarrollo práctico			

**Competencias**

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

**Resultados de aprendizaje**

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

**Contenidos**

Tema	
1 - BREVE RECORRIDO HISTÓRICO-EVOLUTIVO POR La CRÍTICA AUDIOVISUAL	- Orígenes y evolución de la crítica cinematográfica desde el nacimiento del cine
2 - La CRÍTICA AUDIOVISUAL SEGUN EI DIFUSOR	- Prensa diaria y medios especializados. - Crítica en otros medios: Internet, televisión, radio

## TENDENCIAS Y REFERENCIAS DE LA CRÍTICA UNIVERSAL

- Francia: André Bazin, Cahiers du Cine, Positif.
- Estados Unidos: James Agee, Manny Farber, Andrew Sarris, David Bordwell, Peter Bogdanovich.
- Otros países: Cine Nuovo, Sequence, Sight & Sound.
- Aportaciones singulares desde las Cinematecas

## LA CRÍTICA EN ESPAÑA

- Recorrido histórico por la crítica de cine del siglo XX.
- Algunos casos singulares: "Nuestro Cine", "Cine experimental", "Griffith"...
- Las revistas "Nuestro cine" y "Film Ideal"; en los años 60.
- Panorama actual: Entre la información general y la reflexión.
- La crítica en Galicia. El caso singular de María Luz Morales. Situación actual

## 5 - Las FASES DEL ANÁLISIS CRÍTICO

- El recorrido.
- Los procedimientos.
- Las componentes cinematográficas.
- La representación: espacio y tiempo.
- La narración.
- La comunicación.
- Decálogo para una crítica ponderada

## 6 - MODELO DE CRÍTICAS Y CASOS PRÁCTICOS

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

## Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Seminario	5	0	5
Trabajo tutelado	0	70	70
Lección magistral	15	0	15
Trabajo tutelado	30	0	30
Examen de preguntas de desarrollo	0	30	30

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

## Metodologías

	Descripción
Seminario	Seguimiento de los trabajos que están realizando los alumnos
Trabajo tutelado	Visionado y crítica de películas. Trabajo teórico sobre algún autor concreto
Lección magistral	Clase de teoría
Trabajo tutelado	Visionado y crítica de fragmentos de películas

## Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Trabajo tutelado	En tutorías

## Evaluación

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

## Otros comentarios sobre la Evaluación

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

## Fuentes de información

### Bibliografía Básica

- Baecque, A., **Teoría y crítica del cine.**, 1ª, Paidós, 2005
- Baecque, A., **Nuevos cines, nueva crítica.**, 1ª, Paidós, 2006
- Casas, Q., **Análisis y crítica audiovisual.**, 1ª, UOC, 2006
- E. Brisset, D., **Análisis fílmico y audiovisual.**, 1ª, UOC, 2010
- Pujol, C., **Fans, cinéfilos y cinéfaños: Una aproximación a las culturas y a los gustos cinematográficos.**, 1ª, UOC, 2011
- Guarner, J.L., **30 años de cine en España.**, 1ª, Kairos, 1971
- Santos Fontenla, César, **Cine español en la encrucijada.**, 1ª, Ciencia Nueva, 1966
- Tubau, Iván, **Crítica cinematográfica española.**, 1ª, Universitat, 1983
- Thompson, David, **Instrucciones para ver una película.**, 1ª, Pasado & Presente, 2015
- Bazin, Andre, **¿Qué es el cine?**, 12ª, RIALP, 2017
- Bibliografía Complementaria**
- Agee, J., **Escritos sobre cine.**, 1ª, Paidós, 2001
- Aumont, J., Marie, M., **Análisis del filme.**, 1ª, Paidós, 1990
- Casetti, F., Di Chio, F., **Cómo analizar un filme.**, 1ª, Paidós, 1991
- Fernández-Santos, A., **La mirada encendida.**, 1ª, Debate, 2007
- Truffaut, F., **Las películas de mi vida.**, 1ª, Mensajero, 1976
- Cabrera Infante, Guillermo, **El cronista de cine.**, 1ª, Galaxia Gutemberg, 2012
- Boujut, M., **La promenade du critique.**, 1ª, Institut Lumière, 1996
- Del Amo, Álvaro, **Cine y crítica de cine.**, 1ª, Taurus, 1970
- Guarner, José Luis, **Autoretrato del cronista.**, 1ª, Anagrama, 2012
- Zunzunegui, Santos, **Paisajes de la forma.**, 1ª, Cátedra, 1994
- Tubau, Iván, **Hollywood en Argüelles.**, 1ª, Universitat, 1984
- Yáñez Murillo, Manu, **20: La Mirada Americana - 50 Años de Film Comment.**, 1ª, T&B Editores, 2012
- Comolli, Jean-louis; Sorrel, Vincent, **Cine, modo de empleo: De lo fotoquímico a lo digital.**, 1ª, Ediciones Manantial, 2016
- Rosenbaum, Jonathan; Martin, Adrian, **Mutaciones del Cine Contemporáneo.**, 1ª, Errata Naturae, 2011
- Bordwell, David; Thompson, Kristin., **El arte cinematográfico: una introducción.**, 1ª, Paidós, 1995

## Recomendaciones

### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Propaganda en medios audiovisuales/P04G070V01703

### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Teoría e historia de los géneros audiovisuales/P04G070V01305

## Plan de Contingencias

### Descripción

=== MEDIDAS EXCEPCIONALES PLANIFICADAS ===

Ante la incierta e imprevisible evolución de la alerta sanitaria provocada por la \*COVID- 19, la Universidad establece una planificación extraordinaria que se activará en el momento en que las administraciones y la propia institución lo determinen atendiendo a criterios de seguridad, salud y responsabilidad, y garantizando la docencia en un escenario no presencial o no totalmente presencial. Estas medidas ya planificadas garantizan, en el momento que sea preceptivo, el desarrollo de la docencia de una manera mas ágil y eficaz al ser conocido de antemano (o con una amplia antelación) por el alumnado y el profesorado a través de la herramienta normalizada e institucionalizada de las guías docentes \*DOCNET.

=== ADAPTACIÓN DE Las METODOLOGÍAS ===

\* Metodologías docentes que se mantienen  
TODAS

\* Metodologías docentes que se modifican  
NINGUNA

\* Mecanismo no presencial de atención al alumnado (\*tutorías)  
A través DEL CAMPUS REMOTO DE La UNIVERSIDAD

\* Modificaciones (se proceder) de los contenidos a impartir  
SE MANTIENE La TOTALIDAD DE Los CONTENIDOS

\* Bibliografía adicional para facilitar a auto-aprendizaje  
NO ES NECESARIA

\* Otras modificaciones

=== ADAPTACIÓN DE La EVALUACIÓN ===

SE MANTIENEN Los CRITERIOS DE EVALUACIÓN SIEMPRE QUE SEA POSIBLE A REALIZACIÓN DEL EXAMEN A DISTANCIA.

PARA Los ALUMNOS QUE NO PODAN HACER EI EXAMEN A DISTANCIA, EI TRABAJO TUTELADO REPRESENTARÁ La TOTALIDAD DE La \*CALIFICACIÓN.

\* Pruebas ya realizadas

Prueba \*XX: [Peso anterior 00%] [Peso Propuesto 00%]

...

\* Pruebas pendientes que se mantienen

Prueba \*XX: [Peso anterior 00%] [Peso Propuesto 00%]

...

\* Pruebas que se modifican

[Prueba anterior] => [Prueba nueva]

\* Nuevas pruebas

\* Información adicional

---

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

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

**Competencias**

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

**Resultados de aprendizaje**

Resultados de aprendizaje	Competencias		
2. Definir e identificar las técnicas y las tecnologías audiovisuales en función de sus capacidades expresivas.	CG3 CG6	CE21 CE24	CT3
3. Aplicar los diferentes mecanismos y elementos de la construcción del guion atendiendo los diferentes formatos, tecnologías y soportes de producción	CG6	CE23 CE24	CT3
4. Analizar y valorar el empleo de los diferentes elementos que componen el mensaje audiovisual en un programa de televisión	CG3 CG6	CE23 CE24	CT2 CT3
5. Crear y dirigir la puesta en escena de producciones de entretenimiento para TV teniendo en cuenta las tendencias de la programación actual.	CG3 CG6	CE13	CT2 CT4
6. Identificar el público objetivo, señalar posibles vías de financiación y diseñar una estrategia de comercialización y distribución de una producción de entretenimiento para TV	CG4 CG6	CE24	CT3

**Contenidos**

Tema	
1. El entretenimiento en televisión	1a. Introducción y situación general del entretenimiento en TV 1b. El mercado televisivo transmedia en España

2. Adquisición y creación de programas de entretenimiento	<p>2la. Introducción</p> <p>2b. Formato, género y programa</p> <p>2c. Adquisición de formatos. Adaptación. Compraventa. Opción. Biblia de producción. Asesoría de producción</p> <p>2d. Desarrollo y creación de formatos originales. Elementos esenciales. Proceso. Formato escrito.</p>
3. Formatos de género	<p>3a. Reality</p> <p>3b. Talk Show</p> <p>3c. Game</p> <p>3d. Magazín</p> <p>3y. Humor</p> <p>3f. Construcción de guiones</p>
4. Los géneros televisivos y la escritura televisiva. La relación del guion con los otros departamentos (producción y realización)	<p>4la. Géneros televisivos en la hipertelevisión</p> <p>4b. El preguión, guion y escaletas de los programas de entretenimiento. Equipo de redacción y guionistas</p> <p>4.c Estructura departamental</p>
5. Sistemas de producción para programas de entretenimiento	<p>5la. Diseño</p> <p>5b. Fases</p> <p>5c. Recursos</p>
6. El entretenimiento audiovisual en el escenario *multiplataforma	<p>6la. Grupos y estructuras multiplataforma</p> <p>6.b Multiplataforma para el mercado de entretenimiento</p> <p>7.c Idiosincrasia de los contenidos multiplataforma: tipología, adaptaciós, características, etc</p>
7. Diseño de programas de entretenimiento: criterios (tipo de canal, horario, periodicidad, temporada, público, contenido, género, difusión, secciones, espacios publicitarios, *sponsor).	<p>7la. Canales de entretenimiento</p> <p>7b. Parrilla para PGM entretenimiento</p> <p>7c. La fragmentación del consumo y audiencias</p> <p>7d. Estructuras y estrategias de programación según plataforma</p>
8. Guión, producción y realización de un docu-reality (laboratorio práctico)	<p>Práctica 1</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseño del Programa. Contenidos. Pre-escaleta.</li> <li>- Guión. Presupuesto. Organización recursos.</li> <li>- Planificación</li> <li>- Localizaciones</li> </ul> <p>Práctica 2</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Producción de la escaleta</li> <li>- Grabación en exteriores</li> </ul> <p>Seguimiento, recursos</p> <p>Práctica 3</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Grabación en exteriores</li> <li>- Edición - Montaje</li> </ul> <p>Practica 4</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Edición - Montaje</li> <li>- Postproducción (audio y vídeo)</li> </ul> <p>Práctica 5</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Entrega Master Docu-Reality</li> </ul>

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

9.1a Práctica 6

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

9.b Práctica 7

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

9.\*c Práctica 8 y 9

- Edición de Reportajes y Cortiniñas
- Ensayos estudio

9.d Práctica 10

- Ensayos estudio

9.y Práctica 11

- Ensayos estudio
- Grabación

### Planificación

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

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

### Metodologías

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

### Atención personalizada

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

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

<b>Evaluación</b>					
	Descripción	Calificación	Competencias Evaluadas		
Prácticas de laboratorio	Se realizan en el estudio 1 multicámara, con control de realización, sonido e iluminación.	20	CG3	CE13	CT2
Salidas de estudio	Todas aquellas prácticas necesarias con los equipos ENG para la captación de imagen y sonido precisos para la realización de los formatos de video.	20	CG3	CE21	CT2
Trabajo tutelado	Preparaciones de escrituras de guiones, escaletas, planes de trabajo, diseños de producción, etc.	20	CG4	CE24	CT3
Lección magistral	Exposición semanal con el apoyo de PowerPoint del temario teórico de la materia.	20	CG4	CE24	CT3
Trabajo	Preparación de analisis de programas de entretenimiento de actualidad.	20	CG3	CE13	
			CG4	CE21	
			CG6	CE23	
				CE24	

### Otros comentarios sobre la Evaluación

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

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

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

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

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

### Fuentes de información

#### Bibliografía Básica

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

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

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

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

#### Bibliografía Complementaria

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

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

Écija Bernal, Hugo e outros, **Como producir, distribuir y financiar una obra audiovisual**, Exportfilm, 2000

Fernández Díez, F. e Martínez Abadía, J., **La dirección de producción para cine y televisión**, Paidós, 1999

Barroso García, Jaime, **Introducción a la realización televisiva**, IORTV, 1988

Martín Proharán, Miguel Ángel, **La Organización de la producción en el cine y la televisión**, FORTA, 1985

Gordillo, Inmaculada, **Manual de narrativa televisiva**, Síntesis, 2009

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

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

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

### Recomendaciones

#### Asignaturas que continúan el temario

Producción y realización en nuevos formatos/P04G070V01909

---

**Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente**

---

Guión y diseño multimedia/P04G070V01901

---

**Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente**

---

Guión, producción y realización de programas de ficción/P04G070V01602

Guión, producción y realización para televisión/P04G070V01502

---

**Plan de Contingencias**

---

**DATOS IDENTIFICATIVOS****Proyectos interactivos en nuevos medios: telefonía móvil y TDT**

Asignatura	Proyectos interactivos en nuevos medios: telefonía móvil y TDT			
Código	P04G070V01907			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Carácter	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	4	1c
Lengua Impartición	Gallego			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Profesorado	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Correo-e	fortunatorf@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Una introducción a la realización de proyectos multimedia en entornos móviles: tabletas y teléfonos			

**Competencias**

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

**Resultados de aprendizaje**

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

**Contenidos**

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

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	21	0	21
Trabajo tutelado	7	70	77
Prácticas con apoyo de las TIC	20	20	40
Resolución de problemas y/o ejercicios	2	10	12

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

### Metodologías

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

### Atención personalizada

#### Metodologías Descripción

Trabajo tutelado	Los alumnos podrán establecer contacto con el profesor bien de forma presencial en el horario de tutorías asignado o bien a través de la plataforma online que el docente utilice para la impartición online de la materia.
------------------	---

### Evaluación

	Descripción	Calificación	Competencias Evaluadas		
Trabajo tutelado	Desarrollo conceptual y producto mínimo viable de una aplicación o servicio para dispositivos móviles, contemplando el aspecto gráfico, diseño de contenidos, funcionalidades, árbol de navegación, diagrama de flujo, público objetivo y modelo de negocio plenamente desarrollado. Deberá presentarse en clase en forma de pitching.	60	CG3	CE23 CE25	CT2 CT3 CT4
Prácticas con apoyo de las TIC	Breves proyectos que desarrollen los conceptos explicados en clase y que deben ser resueltos y entregados por los alumnos semanalmente.	20	CG3	CE25	CT4
Resolución de problemas y/o ejercicios	Prueba, de respuestas cortas o tipo test, sobre los contenidos teóricos explicados en clase	20		CE25	

### Otros comentarios sobre la Evaluación

La asistencia a clase de teoría no será obligatoria, ni se tendrá en cuenta en la evaluación final. Las prácticas entregadas puntúan en la calificación final y se emplearán para presentar y comentar los ejercicios y proyectos semanales, por lo que el alumno que no asista perderá la parte de la calificación correspondiente a esa práctica.

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

### Fuentes de información

#### Bibliografía Básica

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

#### Bibliografía Complementaria

Lequerica, Joan Ribas, **Desarrollo de aplicaciones para Android**, Anaya Multimedia, 2011  
Zechner, Mario, **Desarrollo de juegos para Android**, Anaya Multimedia, 2011  
Stevens, Chris, **Diseñar para el IPAD**, Anaya Multimedia, 2011  
Nielsen, Jakob y Budiu, Raluca, **Usabilidad de dispositivos móviles**, Anaya, 2013

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

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

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

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

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

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

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

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

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

---

## Recomendaciones

### Asignaturas que continúan el temario

Redes audiovisuales en internet/P04G070V01910

### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Videojuegos: Diseño y desarrollo/P04G070V01908

### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Animación en entornos digitales y multimedia/P04G070V01402

Gestión de proyectos audiovisuales e interactivos/P04G070V01405

Guión y diseño multimedia/P04G070V01901

Proyectos interactivos en nuevos medios: web/P04G070V01903

---

## Plan de Contingencias

### Descripción

=== MEDIDAS EXCEPCIONALES PLANIFICADAS ===

Ante la incierta e imprevisible evolución de la alerta sanitaria provocada por el COVID-19, la Universidad de Vigo establece una planificación extraordinaria que se activará en el momento en que las administraciones y la propia institución lo determinen atendiendo a criterios de seguridad, salud y responsabilidad, y garantizando la docencia en un escenario no presencial o parcialmente presencial. Estas medidas ya planificadas garantizan, en el momento que sea preceptivo, el desarrollo de la docencia de un modo más ágil y eficaz al ser conocido de antemano (o con una amplia antelación) por el alumnado y el profesorado a través de la herramienta normalizada e institucionalizada de las guías docentes.

=== ADAPTACIÓN DE LAS METODOLOGÍAS ===

Metodologías docentes que se mantienen

La materia está planificada para ser impartida tanto presencial como a distancia, a través del Campus Remoto de la Universidad de Vigo, por lo que no es preciso ningún tipo de cambio de metodología.

Metodologías docentes que se modifican

Mecanismo no presencial de atención al alumnado (tutorías)

Campus Remoto de la Universidad

Modificaciones (si proceden) de los contenidos a impartir

Ninguno

Bibliografía adicional para facilitar el auto-aprendizaje

Ninguna

Otras modificaciones

=== ADAPTACIÓN DE LA EVALUACIÓN ===

El examen deberá realizarse de manera presencial. Si no fuera posible, se eliminaría de la evaluación. El porcentaje correspondiente (20%) se distribuiría entre los otros apartados, hasta alcanzar el 100%. 30% para las prácticas y 70% para el trabajo tutelado.



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

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

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

<b>Contenidos</b>	
Tema	
Videojuegos. Historia y Géneros	Estado del arte Tipos de Jugadores.

*Introducción diseño de juegos. (*concreto, *especificaciones-arquitectura, diseño- entrega, *postmortem)	Diseño, Planificación, Producción, Pruebas y Mantenimiento. Equipos y funciones. Metodología de gestión
Diseño de Videojuegos (Elementos que los componen □ historia, mecánicas, arte, tecnología, Reglas organización. *Introducción a cada uno de *ellos). Mecánicas Diseño de historia y diseño de niveles.	Elementos del diseño *Storydesign *LevelDesign Dialogue
Modelos de Negocio	Gestión de presupuestos Control económico del proyecto *Monetización de aplicaciones. El futuro

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Trabajo tutelado	18	54	72
Estudio de casos	14	16	30
Presentación	6	8	14
Lección magistral	16	18	34

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

### Metodologías

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

### Atención personalizada

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

### Evaluación

	Descripción	Calificación	Competencias Evaluadas
Trabajo tutelado	Los alumnos formarán grupos para proceder a la realización de un proyecto interactivo de entretenimiento en equipo. Aplicando los conocimientos impartidos en las sesiones magistrales . Los grupos se formarán con alumnos de la materia *TMCG de 4º de *Inxeniería de *Telcomunicaciones.	60	CG3 CG4 CT2 CT3 CT4
Estudio de casos	1.- Análisis y *deconstrucción de productos de entretenimiento interactivo con la finalidad de conocer las diferentes partes de las que consta un proyecto de estas características  2.- Realización de trabajos individuales para el aprendizaje del guión interactivo. *Presupuestación y presentación de proyectos.	30	CE23
Lección magistral	Elaboración de un ensayo sobre alguno de los contenidos de la materia	10	CE25

### Otros comentarios sobre la Evaluación

Para aprobar la materia los alumnos deberán superar de forma positiva las pruebas correspondientes la cada una de las

secciones en las que se divide la materia. En el caso de trabajo tutelado los alumnos deberán trabajar en equipo, y en este caso se prestará especial atención a participación en el proyecto y en el grupo.

---

## Fuentes de información

### Bibliografía Básica

Bogost, I, **Persuasive Games**, Mit Press, Cambridge  
Engenfeldt-Nielsen, S.; Hedide-Smith. y Tosca, S., **Understanding Videogames**, Routledge, 2008  
Flanagan, M, **Critical Play Radical Game Design**, Mit Press, 2012  
Irish, Dan, **The Game Producers Handbook**, Premier Press, 2005  
Laramée, F. D, **Secrets of the Game Business**, Hingham: Charles River Media.,  
Salem, K and Simmerman E, **Rules of Play**, Mit Press, 2004  
Despain, Wendy, **Writing for Videogame Genres**, A.K.Peters, 2009

### Bibliografía Complementaria

Bentley, F and Barrett, E, **Building Mobile Experiences**, Mit Press, 2012  
Bushoff, B et Al, **Developing Interactive Narrative Content**, Hightext Verlag, 2002  
Coleman,B Foreword by Clay, **Hello Avatar Rise of the Networked Generation**, Mit Press, 2012  
Corneliussen, H and Walker Rettberg, J, **Digital Culture, Play, And Identity A World of Warcraft® Reader**, Mit Press, 2012  
Jones, S.E. and Thiruvathukal, G.E., **Codename Revolution The Nintendo Wii Platform**, Mit Press, 2012  
Jorgensen, K, **Gameworld Interfaces**, Mit Press, 2013  
Jull, J, **A Casual Revolution Reinventing Video Games and Their Players**, Mit Press, 2012  
Macluhan,M, **Understanding media: The extensions of the man**, The new American Library, 1964  
Marcos Molano, M., & Santorum, M., **I Congreso Internacional de Videojuegos**, Icono 14, 2010  
Marcos Molano, M., & Santorum, M., **La próxima Next Gen.**, Icono 14-, Icono 14, 2009  
Murray, Janet H, **Hamlet on the Holodeck. The future of narrative in cyberspace**, Mit Press, 1997  
Murray, Janet H, **Inventing the medium**, Mit Press, 2012  
Parlett, D, **The oxford history of board games**, Oxford University Press, 1999  
Taylor, T. L., **Raising The Stakes E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming**, Mit Press, 2012  
Despain, Wendy, **Professional Techniques for Videogame Writing**, A.K.Peters, 2008  
Jull, J, **Half -Real**, Mit Press, 2011  
Jull, J, **The art of failure**, Mit Press, 2013  
Dillon, Robert, **On the way to fun**, A.K.Peters, 2013  
Rogers, Scott, **Level Up**, Wiley, 2014  
Jull, J, **A Casual Revolution**, Mit Press, 2010  
Costikyan, G, **Uncertainty in Games**, Mit Press, 2013  
Férrandez Gonzalo, Jorge, **Pixelar a Platón**, Micromegas, 2015  
Leaver, T & Wilson M, **Social, Casual and Mobile Games**, Bloomsbury, 2016

---

## Recomendaciones

### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

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

### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

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

### Otros comentarios

Otros comentarios

Habrá sesiones de trabajo en grupo durante las mañanas de los Miércoles, alternándose entre los Campus de Vigo y Pontevedra. La Universidad proporcionará transporte gratuito de ida y vuelta desde la Escuela de Ingeniería de Telecomunicación o la Facultad de Ciencias Sociales y la Comunicación, respectivamente.

-----  
En el curso 2017/18 los grupos \*multidisciplinarios estarán formados por alumnos de las tres materias siguientes:

(1)Videojuegos: Diseño y desarrollo, 4º curso, Grado en Comunicación Audiovisual. (2)Tecnología multimedia y \*Computer \*graphics, 4º curso, Grado en Ingeniería de Tecnologías de Telecomunicación, módulo de Sonido e Imagen. (3)Programación de sistemas inteligentes, 4º curso, Grado en Ingeniería de Tecnologías de Telecomunicación, módulo de \*Telemática. La actividad está coordinada por profesores del Grupo de Innovación Docente: \*ComTecArt (Comunicación, Tecnología y Arte en Entornos Virtuales).

**Descripción**

---

=== MEDIDAS EXCEPCIONALES PLANIFICADAS ===

Ante la incierta e imprevisible evolución de la alerta sanitaria provocada por la \*COVID- 19, la Universidad establece una planificación extraordinaria que se activará en el momento en que las administraciones y la propia institución lo determinen atendiendo a criterios de seguridad, salud y responsabilidad, y garantizando la docencia en un escenario no presencial o no totalmente presencial. Estas medidas ya planificadas garantizan, en el momento que sea preceptivo, el desarrollo de la docencia de una manera mas ágil y eficaz al ser conocido de antemano (o con una amplia antelación) por el alumnado y el profesorado a través de la herramienta normalizada e institucionalizada de las guías docentes \*DOCNET.

=== ADAPTACIÓN DE Las METODOLOGÍAS ===

\* Metodologías docentes que se mantienen

La materia esta diseñada para poder mantener todas las metodologías docentes a \*traves de herramientas \*online.

\* Mecanismo no presencial de atención al alumnado (\*tutorías)

Las \*tutorías los alumnos \*levaránse a cabo a través de cita en el despacho virtual del docente.

\* Modificaciones (se proceder) de los contenidos a impartir

No existen modificaciones los contenidos.

\* Bibliografía adicional para facilitar a auto-aprendizaje

Dentro de la planificación de la materia en \*Faitic se facilitará acceso a contenidos \*online.

\* Otras modificaciones

=== ADAPTACIÓN DE La EVALUACIÓN ===

A \*evaluación de la materia esta diseñada para ser llevada a cabo en el caso de confinamiento.

\* Información adicional

---

<b>DATOS IDENTIFICATIVOS</b>				
<b>Producción y realización en nuevos formatos</b>				
Asignatura	Producción y realización en nuevos formatos			
Código	P04G070V01909			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Carácter	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	4	1c
Lengua Impartición	Castellano			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	García Crespo, Oswaldo			
Profesorado	García Crespo, Oswaldo			
Correo-e	oswaldogarcia@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Aproximación teórico práctica la modelos de producción audiovisual no tradicionales. La materia se ocupará de la creación audiovisual en tiempo real y sistemas de interactivos de composición visual y sonora.			

### Competencias

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

### Resultados de aprendizaje

Resultados de aprendizaje	Competencias		
1 - Encontrar soluciones tecnológicas flexibles a propuestas narrativas y estéticas no vinculadas con medios tradicionales de producción audiovisual	CG6	CE14 CE19 CE24	CT2 CT3 CT4
2 - Diseñar soluciones narrativas y tecnológicas con autonomía en función de las necesidades de un proyecto experimental y *exploratorio	CG6	CE14 CE24	CT2 CT3 CT4
3 - Desarrollar y estructurar discursos audiovisuales en directo.	CG3 CG6	CE14 CE19 CE24	CT2 CT3 CT4
4 - Vincular, a través de los nuevos medios, propuestas estéticas y narrativas de carácter audiovisual a valores de marca.	CG4 CG6	CE24	CT2 CT3 CT4

### Contenidos

Tema	
Bloque 1: Antecedentes y desarrollo de los nuevos medios.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tecnología y creatividad en la *producción audiovisual</li> <li>- El nacimiento de los nuevos medios.</li> <li>- Cultura digital, software y creación audiovisual</li> </ul>

Bloque 2. Creación audiovisual en tiempo real	- Gestión del tiempo y el espacio en artes visuales desde la perspectiva de la narrativa cinematográfica - Exploración de la narrativa en tiempo real: *Fragmentación y *bucle. - Automatización de procesos y estética *xenerativa - *Introducción a *Resolume *Arena
Bloque 3. Las formas de los nuevos Medios	- *Interfaz Gráfica de Usuario - *Computer *Vision - *Glitch - *CGI *postrealista
Bloque 4. Tendencias *tecnológicas en la creación audiovisual en tiempo real	- *Machine *Learning: Uso del *Wekinator - Software *procedural: Programación creativa visual *basada en *nodos - *Introducción a *Touchdesigner
Bloque 5. Intervención del espacio e interactividad	- La superficie de proyección como elemento escénico

Planificación			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Trabajo tutelado	8	9	17
Estudio de casos	4	13	17
Presentación	1	3	4
Prácticas de laboratorio	30	30	60
Lección magistral	15	15	30
Examen de preguntas de desarrollo	2	20	22

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

Metodologías	
	Descripción
Trabajo tutelado	Diseño, desarrollo y producción de una pieza audiovisual de creación en tiempo real Producción de una pieza de *Branded *Content
Estudio de casos	*Visionado y análisis de contenidos audiovisuales relacionados con los trabajos tutelados
Presentación	Presentación de los proyectos de la materia; *FRagmentación y Proyecto final
Prácticas de laboratorio	Exploración de software de creación audiovisual en *tiempo real: *Resolume *Arena + *Touchdesigner
Lección magistral	Exposición de los fundamentos teóricos asociados a los Nuevos Medios en el contexto de la Narrativa Audiovisual

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Trabajo tutelado	Aplicación de técnicas de aprendizaje basado en proyectos
Presentación	Presentación de los proyectos prácticos a desarrollar durante y semestre

Evaluación					
	Descripción	Calificación	Competencias Evaluadas		
Trabajo tutelado	PROYECTO 1: *Fragmentación en tríptico y adaptación en tiempo real de un discurso cinematográfico lineal  PROYECTO 2: Diseño, producción y puesta en escena de un proyecto de creación audiovisual en tiempo real.  PROYECTO 3: *Producción de un *making *of del proceso de *producción del proyecto 2 incluyendo entrevistas.	60	CG3 CG6	CE14 CE19 CE24	CT2 CT3 CT4
Presentación	Presentación/*s de los trabajos prácticos de la materia.	20	CG4		CT4
Examen de preguntas de desarrollo	Desarrollo de dos comentarios a propósito de dos piezas de Nuevos Medios	20	CG4 CG6	CE19	CT3

#### Otros comentarios sobre la Evaluación

El método de evaluación

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

Para poder hacer el promedio es necesario superar tanto la prueba teórica como el apartado práctico de la materia. Para aprobar la materia en segunda convocatoria o superior es necesario entregar los dos trabajos prácticos y obtener un mínimo de 5 sobre 10 en su calificación.

---

### Fuentes de información

#### Bibliografía Básica

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

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

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

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

#### Bibliografía Complementaria

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

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

Skandar, Xarene, **VEJA**, 2006

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

---

### Recomendaciones

#### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Trabajo de Fin de Grado/P04G070V01991

#### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Expresión sonora y estilos musicales/P04G070V01404

Técnicas de edición digital/P04G070V01304

Guión y diseño multimedia/P04G070V01901

Guión, producción y realización de programas de ficción/P04G070V01602

Guión, producción y realización para televisión/P04G070V01502

Narrativa audiovisual/P04G070V01503

Postproducción audiovisual/P04G070V01702

#### Otros comentarios

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

---

### Plan de Contingencias

#### Descripción

=== MEDIDAS EXCEPCIONALES PLANIFICADAS ===

Ante la incierta e imprevisible evolución de la alerta sanitaria provocada por la \*COVID- 19, la Universidad establece una planificación extraordinaria que se activará en el momento en que las administraciones y la propia institución lo determinen atendiendo a criterios de seguridad, salud y responsabilidad, y garantizando la docencia en un escenario no presencial o no totalmente presencial. Estas medidas ya planificadas garantizan, en el momento que sea preceptivo, el desarrollo de la docencia de una manera mas ágil y eficaz al ser conocido de antemano (o con una amplia antelación) por el alumnado y el profesorado a través de la herramienta normalizada e institucionalizada de las guías docentes \*DOCNET.

=== ADAPTACIÓN DE Las METODOLOGÍAS ===

\* Metodologías docentes que se mantienen

Las que no se tratan en el siguiente apartado.

\* Metodologías docentes que se modifican

Las prácticas de laboratorio pasan a desarrollarse de forma autónoma.

\* Mecanismo no presencial de atención al alumnado (\*titorías)

Se realizarán por videoconferencia a través de Campus Remoto, ampliando la \*disponibilidad en función de las necesidades del alumnado en el que se refiere al aprendizaje de la herramienta \*Touchdesigner y \*Resolume \*Arena.

En campus remoto:

(Sala 988 - \*Prof. Oswaldo García Crespo)

Lana \*contraseña de acceso de él alumno eres \*w1\*RB3\*fkN

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

\* Bibliografía adicional para facilitar a auto-aprendizaje

Se actualizará en la web de la materia en el momento de activarse el plan.

\* Otras modificaciones

Adaptación de la aviación:

En el caso de ponerse en \*funcionamiento el plan de contingencia los dos proyectos prácticos de la materia pasarán a desarrollarse de forma autónoma y no en grupo, activándose \*asimismo la posibilidad de que por circunstancias relacionadas con la \*disponibilidad de material técnico apropiado los alumnos entreguen prototipos de algunas partes del trabajo, sin poder ejecutar en tiempo real a totalidad del incluso. En este último caso desaparecería la pieza de \*making \*off del proyecto 2.

La porcentajes sobre los sistemas de evaluación contemplados no variarán, si bien el apartado de trabajo tutelado ponderará con mayor o menor peso cada uno de los proyectos en función del momento en el que que las medidas de contingencia se activen.

---

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

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

**Competencias**

Código				
CG3	Capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen			
CG4	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.			
CE22	Capacidad para gestionar con eficacia la comunicación en las redes sociales			
CT2	Ser capaz de trabajar en equipo y de comunicar las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio.			
CT3	Ser capaz de asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.			
CT4	Ser capaz de organizar las tareas, realizándolas de manera ordenada y adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual.			

**Resultados de aprendizaje**

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

**Contenidos**

Tema			
Diseño y comunicación de una marca profesional	Selección y edición de contenidos curados en un portfolio profesional comunicado en redes sociales		
Estrategia y dirección de marca profesional en al menos una red social	Evaluación y dirección de casos y comunicación de crisis en redes sociales		
Comunicación y cooperación en redes sociales con eventos y comunidades profesionales	Informe de imágenes profesionales, auditoria de reputación en colectivo profesional y plan de comunicación y cooperación personal en proyectos locales, especializados, etc.		

**Planificación**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

#### **Fuentes de información**

##### **Bibliografía Básica**

##### **Bibliografía Complementaria**

José Carlos Losada Díaz, **(NO)CRISIS La comunicación de crisis en un mundo conectado**, UOC, 2018

Pepe Cerezo, **Los medios líquidos La transformación de los modelos de negocio**, UOC, 2018

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

#### **Recomendaciones**

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

Trabajo de Fin de Grado/P04G070V01991

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

Empresa: Marketing de productos audiovisuales y multimedia/P04G070V01401

Gestión de proyectos audiovisuales e interactivos/P04G070V01405

Estrategias publicitarias y de relaciones públicas para productos audiovisuales/P04G070V01501

Guión y diseño multimedia/P04G070V01901

Proyectos interactivos en nuevos medios: web/P04G070V01903

Teoría y técnica del documental/P04G070V01904

Producción y realización en nuevos formatos/P04G070V01909

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

Videjuegos: Diseño y desarrollo/P04G070V01908

#### **Otros comentarios**

---

## **Plan de Contingencias**

---

### **Descripción**

El programa y las pruebas se han ajustado a circunstancias excepcionales para poder ser realizadas en red sin necesidad de presencialidad

---

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

Asignatura	Prácticas externas			
Código	P04G070V01982			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Carácter	Curso	Cuatrimestre
	12	OB	4	2c
Lengua Impartición	Castellano			
Departamento	Psicología evolutiva y comunicación			
Coordinador/a	Román Portas, María Mercedes			
Profesorado	Román Portas, María Mercedes			
Correo-e	mroman@uvigo.es			
Web				
Descripción general	La materia está orientada a la realización de prácticas en un entorno laboral y profesional ligado a alguna de las disciplinas del plan de estudios del Grado. Las prácticas deberán llevarse a cabo según la Normativa específica aprobada en Junta de Facultad			

**Competencias**

Código	
CB2	Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
CB3	Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
CB4	Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
CB5	Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
CG3	Capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen
CG4	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
CG6	Conocimientos sobre la evolución histórica de la imagen y de la cultura audiovisual, en sus diferentes formatos
CE1	Conocimiento del uso correcto oral y escrito de las lenguas oficiales como forma de expresión profesional en la industria audiovisual.
CE2	Capacidad para percibir críticamente el mundo audiovisual como fruto de unas condiciones sociopolíticas y culturales ligadas a una época histórica determinada.
CE3	Conocimiento teórico-práctico de los mecanismos legislativos de incidencia en el audiovisual, así como el régimen jurídico de su aplicación en las producciones audiovisuales.
CE4	Conocimiento de los procesos y técnicas implicadas en la dirección y gestión de empresas audiovisuales.
CE5	Conocimiento y aplicación de las técnicas de producción y emisión radiofónicas.
CE6	Conocimientos de las políticas públicas de promoción y regulatorias en el ámbito de la producción y distribución audiovisual en los niveles de gobernanza europeos, nacional y autonómico.
CE7	Capacidad para llevar a cabo el análisis e implementación de estrategias de distribución y difusión de contenidos audiovisuales y su influencia en el proceso de producción
CE8	Conocimiento y aplicación de los fundamentos de la animación audiovisual
CE9	Conocimiento y aplicación de las técnicas de documentación audiovisual.
CE10	Capacidad para recrear el ambiente sonoro de una producción audiovisual
CE11	Capacidad para llevar a cabo el análisis de las estructuras, contenidos y estilos de la programación televisiva.
CE12	Conocimiento de la naturaleza e interrelaciones entre los sujetos de la comunicación audiovisual: autores, instituciones, empresas, medios, soportes y espectadores.
CE13	Capacidad para diseñar la puesta en escena, iluminación y dirección de actores de una producción audiovisual.
CE14	Capacidad para definir proyectos personales de creación innovadora que contribuyan al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o a su interpretación
CE15	Conocimiento de los fundamentos de la información periodística a través de los distintos textos y géneros al uso, para su aplicación en medios impresos y digitales.
CE16	Conocimiento de la historia y evolución del lenguaje y géneros audiovisuales a través de sus propuestas estéticas e industriales.
CE17	Conocimiento y aplicación de los recursos, métodos y procedimientos empleados en la construcción y análisis de los relatos audiovisuales.
CE18	Conocimiento sobre los fundamentos de la historia y teoría de la comunicación

CE19	Conocimiento y aplicación de las tecnologías audiovisuales (fotografía, cine, radio, televisión y multimedia) en función de sus capacidades expresivas.
CE20	Conocimiento de la imagen espacial y de las representaciones icónicas en el espacio, tanto en la imagen fija como en movimiento.
CE21	Capacidad para llevar a cabo la grabación, composición, edición y postproducción de productos audiovisuales.
CE22	Capacidad para gestionar con eficacia la comunicación en las redes sociales
CE23	Capacidad para escribir con fluidez guiones para los diferentes formatos audiovisuales
CE24	Conocimiento y aplicación de las técnicas y procesos de producción y realización audiovisual en los formatos y soportes contemporáneos
CE25	Conocimiento y aplicación de las técnicas para el diseño y desarrollo de proyectos multimedia interactivos
CE26	Capacidad para llevar a cabo el análisis e implementación de estrategias de marketing para el desarrollo, distribución y consumo de productos audiovisuales y multimedia orientados al mercado
CT1	Comprender la importancia de los cambios tecnológicos, económicos y sociales en el desarrollo de proyectos audiovisuales
CT2	Ser capaz de trabajar en equipo y de comunicar las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio.
CT4	Ser capaz de organizar las tareas, realizándolas de manera ordenada y adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual.
CT6	Comprender la necesidad de la conservación del patrimonio lingüístico, audiovisual y cultural de Galicia

### Resultados de aprendizaje

Resultados de aprendizaje	Competencias			
1 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.	CB2	CG3	CE1	CT1
		CG4	CE2	CT2
		CG6	CE3	CT4
			CE4	CT6
			CE5	
			CE6	
			CE7	
			CE8	
			CE9	
			CE10	
			CE11	
			CE12	
			CE13	
			CE14	
			CE15	
			CE16	
			CE17	
			CE18	
			CE19	
			CE20	
			CE21	
			CE22	
			CE23	
			CE24	
			CE25	
			CE26	

2 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética	CB3	CG3	CE1	CT1
		CG4	CE2	CT2
		CG6	CE3	CT4
			CE4	CT6
			CE5	
			CE6	
			CE7	
			CE8	
			CE9	
			CE10	
			CE11	
			CE12	
			CE13	
			CE14	
			CE15	
			CE16	
			CE17	
			CE18	
			CE19	
			CE20	
			CE21	
			CE22	
			CE23	
			CE24	
			CE25	
			CE26	
3 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y solución a un público tanto especializado como no especializado	CB4	CG3	CE1	CT1
		CG4	CE2	CT2
		CG6	CE3	CT4
			CE4	CT6
			CE5	
			CE6	
			CE7	
			CE8	
			CE9	
			CE10	
			CE11	
			CE12	
			CE13	
			CE14	
			CE15	
			CE16	
			CE17	
			CE18	
			CE19	
			CE20	
			CE21	
			CE22	
			CE23	
			CE24	
			CE25	
			CE26	

4 - Que los estudiantes desarrollen aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.	CB5	CG3	CE1	CT1
		CG4	CE2	CT2
		CG6	CE3	CT4
			CE4	CT6
			CE5	
			CE6	
			CE7	
			CE8	
			CE9	
			CE10	
			CE11	
			CE12	
			CE13	
			CE14	
			CE15	
			CE16	
			CE17	
			CE18	
			CE19	
			CE20	
			CE21	
			CE22	
			CE23	
			CE24	
			CE25	
			CE26	

### Contenidos

#### Tema

Sin temario específico NO hay

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

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Actividades introductorias	4	0	4
Prácticum, Practicas externas y clínicas	0	296	296

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

### Metodologías

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

### Atención personalizada

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

### Evaluación

Descripción	Calificación	Competencias Evaluadas
-------------	--------------	------------------------

Prácticum, Practicas externas y clínicas	Para la calificación se tendrán en cuenta los informes de los tutores (externo en la empresa y el responsable de prácticas del centro) y el informe del alumno	100	CB2 CB3 CB4 CB5	CG3 CG4 CG6	CE1 CE2 CE3 CE4 CE5 CE6 CE7 CE8 CE9 CE10 CE11 CE12 CE13 CE14 CE15 CE16 CE17 CE18 CE19 CE20 CE21 CE22 CE23 CE24 CE25 CE26	CT1 CT2 CT4 CT6
---	--	-----	--------------------------	-------------------	---	--------------------------

---

### Otros comentarios sobre la Evaluación

Las mismas condiciones que en la evaluación de junio

---

### Fuentes de información

#### Bibliografía Básica

#### Bibliografía Complementaria

---

### Recomendaciones

---

### Otros comentarios

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

---

### Plan de Contingencias

#### Descripción

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

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

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

**Competencias**

Código	
CB2	Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
CB3	Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
CB4	Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
CB5	Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
CG3	Capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen
CG4	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
CG6	Conocimientos sobre la evolución histórica de la imagen y de la cultura audiovisual, en sus diferentes formatos
CE1	Conocimiento del uso correcto oral y escrito de las lenguas oficiales como forma de expresión profesional en la industria audiovisual.
CE2	Capacidad para percibir críticamente el mundo audiovisual como fruto de unas condiciones sociopolíticas y culturales ligadas a una época histórica determinada.
CE3	Conocimiento teórico-práctico de los mecanismos legislativos de incidencia en el audiovisual, así como el régimen jurídico de su aplicación en las producciones audiovisuales.
CE4	Conocimiento de los procesos y técnicas implicadas en la dirección y gestión de empresas audiovisuales.
CE5	Conocimiento y aplicación de las técnicas de producción y emisión radiofónicas.
CE6	Conocimientos de las políticas públicas de promoción y regulatorias en el ámbito de la producción y distribución audiovisual en los niveles de gobernanza europeos, nacional y autonómico.
CE7	Capacidad para llevar a cabo el análisis e implementación de estrategias de distribución y difusión de contenidos audiovisuales y su influencia en el proceso de producción
CE8	Conocimiento y aplicación de los fundamentos de la animación audiovisual
CE9	Conocimiento y aplicación de las técnicas de documentación audiovisual.
CE10	Capacidad para recrear el ambiente sonoro de una producción audiovisual
CE11	Capacidad para llevar a cabo el análisis de las estructuras, contenidos y estilos de la programación televisiva.
CE12	Conocimiento de la naturaleza e interrelaciones entre los sujetos de la comunicación audiovisual: autores, instituciones, empresas, medios, soportes y espectadores.
CE13	Capacidad para diseñar la puesta en escena, iluminación y dirección de actores de una producción audiovisual.
CE14	Capacidad para definir proyectos personales de creación innovadora que contribuyan al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o a su interpretación
CE15	Conocimiento de los fundamentos de la información periodística a través de los distintos textos y géneros al uso, para su aplicación en medios impresos y digitales.
CE16	Conocimiento de la historia y evolución del lenguaje y géneros audiovisuales a través de sus propuestas estéticas e industriales.
CE17	Conocimiento y aplicación de los recursos, métodos y procedimientos empleados en la construcción y análisis de los relatos audiovisuales.
CE18	Conocimiento sobre los fundamentos de la historia y teoría de la comunicación

CE19	Conocimiento y aplicación de las tecnologías audiovisuales (fotografía, cine, radio, televisión y multimedia) en función de sus capacidades expresivas.
CE20	Conocimiento de la imagen espacial y de las representaciones icónicas en el espacio, tanto en la imagen fija como en movimiento.
CE21	Capacidad para llevar a cabo la grabación, composición, edición y postproducción de productos audiovisuales.
CE22	Capacidad para gestionar con eficacia la comunicación en las redes sociales
CE23	Capacidad para escribir con fluidez guiones para los diferentes formatos audiovisuales
CE24	Conocimiento y aplicación de las técnicas y procesos de producción y realización audiovisual en los formatos y soportes contemporáneos
CE25	Conocimiento y aplicación de las técnicas para el diseño y desarrollo de proyectos multimedia interactivos
CE26	Capacidad para llevar a cabo el análisis e implementación de estrategias de marketing para el desarrollo, distribución y consumo de productos audiovisuales y multimedia orientados al mercado
CT1	Comprender la importancia de los cambios tecnológicos, económicos y sociales en el desarrollo de proyectos audiovisuales
CT3	Ser capaz de asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.
CT4	Ser capaz de organizar las tareas, realizándolas de manera ordenada y adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual.

### Resultados de aprendizaje

Resultados de aprendizaje	Competencias			
1. Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera oral o por medios audiovisuales o informáticos segundo los cánones de las disciplinas de la comunicación.	CB4	CG4	CE1	
2. Capacidad para definir proyectos personales en el campo de la comunicación audiovisual.	CB2	CG3	CE2	CT1
	CB3	CG6	CE3	CT3
	CB5		CE4	CT4
			CE5	
			CE6	
			CE7	
			CE8	
			CE9	
			CE10	
			CE11	
			CE12	
			CE13	
			CE14	
			CE15	
			CE16	
			CE17	
			CE18	
			CE19	
			CE20	
			CE21	
			CE22	
			CE23	
			CE24	
			CE25	
			CE26	

### Contenidos

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

### Planificación

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

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

### Metodologías

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

### Atención personalizada

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

### Evaluación

	Descripción	Calificación	Competencias Evaluadas
Aprendizaje basado en proyectos	La evaluación del Trabajo de Fin de Grado será responsabilidad de un tribunal evaluador.  El tribunal evaluará el resultado, así como el aprendizaje y adquisición de competencias y conocimientos.	90	CB2 CG3 CE2 CT1 CB3 CG6 CE3 CT3 CB5 CE4 CT4 CE5 CE6 CE7 CE8 CE9 CE10 CE11 CE12 CE13 CE14 CE15 CE16 CE17 CE18 CE19 CE20 CE21 CE22 CE23 CE24 CE25 CE26
Presentación	En la evaluación de la exposición del trabajo se tendrán especialmente en cuenta el cumplimiento de las pautas para la presentación de trabajos académicos.	10	CB4 CG4 CE1

### Otros comentarios sobre la Evaluación

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

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

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

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

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

Se podrán solicitar informes a terceros (a un máximo de dos profesores de la titulación) cuando haya discrepancia entre los miembros o cuando el tema del trabajo sea de especial dificultad. Se solicitarán a petición del tribunal antes de la constitución del mismo y podrán ser tenidos en cuenta en la calificación final.

---

**Fuentes de información**

---

**Bibliografía Básica**

---

**Bibliografía Complementaria**

---

---

**Recomendaciones**

---

---

**Plan de Contingencias**

---

**Descripción**

---

=== ADAPTACIÓN DE Las METODOLOGÍAS ===

\* Metodologías docentes que se mantienen

Se mantienen todas, ya que se pueden llevar a cabo a través del campus remoto

\* Metodologías docentes que se modifican

En el se contemplan modificaciones en este apartado

\* Mecanismo no presencial de atención al alumnado (\*tutorías)

Los alumnos pueden concertar y asistir a tutorías a través del Campus Remoto

\* Modificaciones (se proceder) de los contenidos a impartir

No se contemplan modificaciones en este apartado

\* Bibliografía adicional para facilitar a auto-aprendizaje

\* Otras modificaciones

No se contemplan modificaciones en este apartado

=== ADAPTACIÓN DE La EVALUACIÓN ===

\* Pruebas ya realizadas

Prueba \*XX: [Peso anterior 00%] [Peso Propuesto 00%]

...

\* Pruebas pendientes que se mantienen

Prueba \*XX: [Peso anterior 00%] [Peso Propuesto 00%]

...

\* Pruebas que se modifican

[Prueba anterior] => [Prueba nueva]

\* Nuevas pruebas

\* Información adicional

No se contemplan modificaciones en las pruebas, se mantienen las mismas .Salvo que haya que virtualizar la defensa del TFG (que seguirá siendo el mismo proceso ante un tribunal)

---