



Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación

Grado en Comunicación Audiovisual

Asignaturas

Curso 4

Código	Nombre	Cuatrimestre	Cr.totales
P04G070V01701	Dirección artística y escénica	1c	6
P04G070V01702	Postproducción audiovisual	1c	6
P04G070V01703	Propaganda en medios audiovisuales	1c	6
P04G070V01905	Crítica audiovisual	2c	6
P04G070V01906	Guion, producción y realización para programas de entretenimiento	1c	6
P04G070V01908	Videojuegos: Diseño y desarrollo	1c	6
P04G070V01909	Producción y realización en nuevos formatos	1c	6
P04G070V01910	Redes audiovisuales en internet	2c	6
P04G070V01911	Taller de prácticas profesionales	2c	12
P04G070V01982	Prácticas externas	2c	12
P04G070V01991	Trabajo de Fin de Grado	2c	12

DATOS IDENTIFICATIVOS**Dirección artística y escénica**

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

Planificación

	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

Metodologías

	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

Atención personalizada

Pruebas	Descripción
Resolución de problemas y/o ejercicios	En horario de *tutorías

Evaluación

	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 *ámbas 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**, OCEANO., 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 Fílmoteca, 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
- Caíms Graham, **La visión espacial del cine. El arquitecto detrás de la cámara**, Abada Editores, 2007
- Alfonsín Mercedes, **Punto ciego**, Librería, 2016

Recomendaciones

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Postproducción audiovisual				
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			
Correo-e	faraon@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Conocimiento general de los procesos de postproducción de Audio y Vídeo orientado tanto a la ejecución de los mismos, como a la utilización en el diseño de la preproducción de contenidos audiovisuales y dirección de la producción.			

Competencias	
Código	
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.

Resultados de aprendizaje			
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

Contenidos	
Tema	
Prácticas	Composición de imagen por capas, chromakey, motion graphics e integración digital. Posproducción 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.

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

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

Atención personalizada	
Pruebas	Descripción
Práctica de laboratorio	Trabajo individual con software destinado a postproducción y elaboración de tareas evaluables por alumno. En clases y talleres los alumnos cuentan con turnos de preguntas, con respuesta general si el contenido es relevante para el grupo o personalizada si es propio de su tarea. Así como acceso a tutorías y correo electrónico.
Informe de prácticas, 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.

Evaluación					
	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.(Individual)	Evaluacion de fundamentos teóricos y practicos expuestos en las clases	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 Andoain, 1997

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

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

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

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

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

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

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

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

CHION, MICHEL, **La audiovisión**, 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 Andoain, 2003

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

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

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

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

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

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

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

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

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

DATOS IDENTIFICATIVOS**Propaganda en medios audiovisuales**

Asignatura	Propaganda en medios audiovisuales			
Código	P04G070V01703			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptor	Creditos ECTS	Carácter	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	4	1c
Lengua Impartición	Castellano Gallego			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Frade Fraga, Sergio			
Profesorado	Frade Fraga, Sergio			
Correo-e	sergiofradefraga@gmail.com			
Web	http://https://csc.uvigo.es/sergio-frade-fraga/			
Descripción general	Conocer las claves fundamentales del discurso propagandístico al largo de su evolución histórica. Estudiar sus técnicas retóricas y sus efectos a través del uso de los medios y de los soportes de la comunicación audiovisual, especialmente en el cine.			

Competencias

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

Contenidos

Tema

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

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

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

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

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

Evaluación					
	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)**, Madrid, 2005
- Newcourt-Nowodworski, Stanley, **La propaganda negra en la Segunda Guerra mundial**, Barcelona, 2006
- Correas, María, **Fake news! Bulos que cambiaron el curso de la historia**, 2019
- Alandete, David, **Fake news. La nueva arma de destrucción masiva**, 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 autoritarios**, Coimbra, 2016

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Recomendaciones

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 Impartición	Castellano			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	López Fernández, José Manuel			
Profesorado	López Fernández, José Manuel Ramahí García, Diana			
Correo-e	josemlopez@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Acercamiento histórico, teórico y práctico a la crítica audiovisual desde el final del clasicismo cinematográfico y el comienzo de la modernidad hasta las últimas transformaciones en el panorama audiovisual del siglo XXI. A través del visionado de escenas y películas, el estudio de textos fundamentales y la escritura de críticas, la materia busca profundizar en el análisis y la comprensión de las formas audiovisuales, además de permitir al alumno mejorar su expresión escrita.			

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

INTRODUCCIÓN A LA CRÍTICA AUDIOVISUAL	<ul style="list-style-type: none"> □ ¿Qué es (y qué no es) la crítica audiovisual? □ Tipos de crítica: generalista, especializada y académica □ La crítica como □arte de amar□ □ La crítica audiovisual y los juicios de valor □ El proceso de análisis crítico: "montar y desmontar el juguete"
PAUTAS GENERALES DE ESTILO	<ul style="list-style-type: none"> □ Estructura básica de una crítica □ Escritura impersonal vs. escritura personal □ Normas de citación (obras, autores, movimientos□). □ Normas ortotipográficas (puntuación, cursivas, párrafos□). □ Etc.
FUNDAMENTOS DE ESTÉTICA DEL CINE	<ul style="list-style-type: none"> □ El tránsito del clasicismo a la modernidad □ Roberto Rossellini y otros precursores □ □Escribir de cine ya era hacer cine□: la nouvelle vague y la invención de la cinefilia □ La teoría del autor (y la teoría del guionista y la del actor) □ La cámara-stylo y la puesta en escena
CASOS DE ESTUDIO	<ul style="list-style-type: none"> □ El caso francés: Cahiers du cinéma y Positif André Bazin, Alexandre Astruc, Jacques Rivette, Serge Daney □ El caso norteamericano: Film Culture y Film Comment James Agee, Manny Farber, Andrew Sarris, Pauline Kael □ El caso español : Film Ideal y Nuestro Cine José Luis Guarner, Ángel Fernández Santos
LA CRÍTICA AUDIOVISUAL EN EL SIGLO XXI	<ul style="list-style-type: none"> □ La enésima □muerte□ del cine (y de la cinefilia) □ Poscine y otras formas audiovisuales contemporáneas □ ¿Qué era, qué es y qué seguirá siendo el cine? □ □Vieja crítica□ (en papel) vs. □nueva crítica□ (en Internet)? □ Escribir con imágenes y sonidos: el ensayo audiovisual crítico

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	20	10	30
Trabajo tutelado	10	10	20
Estudio de casos	10	10	20
Presentación	10	0	10
Examen de preguntas de desarrollo	0	30	30
Trabajo	0	40	40

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

Metodologías

	Descripción
Lección magistral	Fundamentos estéticos, teóricos e históricos del análisis crítico de textos audiovisuales
Trabajo tutelado	Escritura de críticas sobre obras audiovisuales visionadas en clase
Estudio de casos	Visionado, análisis y puesta en común de escenas de películas y/o lectura, análisis y puesta en común de textos críticos fundamentales
Presentación	Exposición en clase y puesta en común de los trabajos tutelados y/o los estudios de casos

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Trabajo tutelado	Visionado en clase y posterior escritura por parte del o la alumna de críticas de obras audiovisuales seleccionadas por el docente, siguiendo las pautas indicadas por este. En cada una de las entregas fijadas se irán supervisando y poniendo en común esas críticas.
Lección magistral	Los alumnos recibirán los conocimientos teóricos en las sesiones magistrales, que se desarrollarán en las horas teóricas semanales. El docente orientará al alumno en la asimilación de los contenidos de la materia y atenderá a las preguntas y dudas expuestas por el alumnado. También en sus correspondientes tutorías. Los conocimientos teórico-prácticos adquiridos serán evaluados en un examen de preguntas de desarrollo.
Presentación	Tanto los trabajos tutelados como los estudios de casos serán expuestos, comentados por el o la autora y/o el docente y puestos en común en clase. El docente orientará en lo posible la preparación y el desempeño de los alumnos en dichas exposiciones.
Estudio de casos	Visionado, análisis y puesta en común de escenas de películas y/o lectura, análisis y puesta en común de textos críticos fundamentales. Semana a semana, el docente irá supervisando y orientando el trabajo sobre esos materiales.

Evaluación					
	Descripción	Calificación	Competencias Evaluadas		
Examen de preguntas de desarrollo	Los conocimientos teóricos obtenidos en las sesiones magistrales serán evaluados en este examen de preguntas de desarrollo.	40	CG1 CG3 CG6	CE16 CE17	
Trabajo	Los trabajos tutelados y los estudios de casos serán evaluados en este apartado.	60	CG1 CG3 CG4 CG5 CG6	CE16 CE17	CT5 CT6

Otros comentarios sobre la Evaluación

La asistencia presencial a las sesiones teóricas y prácticas en el horario establecido es obligatoria, y será tenida en cuenta para la evaluación. Las faltas de asistencia no justificada y/o no cumplir con las entregas marcadas en los trabajos prácticos restarán nota (y serán acumulativas). Cuando el alumno no pueda asistir a clase deberá ponerse en contacto con el docente para que esto no suceda.

Es necesario obtener más de un 4 (sobre 10) en cada parte de la materia para poder hacer la media y superar la asignatura. De no ser así, para la convocatoria de julio se conservará la nota de la parte aprobada y deberá ser reevaluada la parte suspensa, realizando nuevas entregas prácticas o un nuevo examen teórico, según sea el caso.

Fuentes de información

Bibliografía Básica

- Aumont, Jacques y Marie, Michel, **Análisis del film**, Paidós, 1990
- Baecque, Antoine de (ed.), **Nuevos cines, nueva crítica. El cine en la era de la globalización**, Paidós, 2006
- Baecque, Antoine de (ed.), **La política de los autores. Manifiestos de una generación de cinéfilos**, Paidós, 2003
- Casetti, Francesco y Di Chio, Federico, **Cómo analizar un film**, Paidós, 1991
- Casas, Quim, **Análisis y crítica audiovisual**, UOC, 2006
- Rosenbaum, Jonathan y Martin, Adrian (eds.), **Mutaciones del Cine Contemporáneo**, Errata Naturae, 2011
- Bazin, André, **¿Qué es el cine?**, RIALP, 2017
- Bergala, Alain, **La hipótesis del cine. Pequeño tratado sobre la transmisión del cine en la escuela y fuera de ella**, Laertes, 2007
- Daney, Serge, **Cine, arte del presente**, Santiago Arcos Editor, 2004
- Farber, Manny, **Escritos fundamentales**, Monte Hermoso ediciones, 2021

Bibliografía Complementaria

- Agee, James, **Escritos sobre cine**, Paidós, 2001
- Baecque, Antoine de (ed.), **Teoría y crítica del cine. Avatares de una cinefilia**, Paidós, 2005
- Fernández-Santos, Ángel, **La mirada encendida**, Debate, 2007
- Guarner, José Luis, **Autoretrato del cronista**, Anagrama, 2012
- Zunzunegui, Santos, **Paisajes de la forma**, Cátedra, 1994
- Yáñez Murillo, Manuel, **La Mirada Americana. 50 Años de Film Comment**, T&B Editores, 2012
- Bordwell, David y Thompson, Kristin, **El arte cinematográfico: una introducción**, Paidós, 1995
- Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie y Marc Vernet, **Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje**, Paidós, 1985
- Burch, Noël, **Praxis del cine**, Fundamentos, 1998
- Comolli, Jean-Louis, **Ver y poder. La inocencia perdida: cine, televisión, ficción, documental**, Aurelia Rivera, 2007

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

Postproducción audiovisual/P04G070V01702

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Dirección artística y escénica/P04G070V01701

Producción y realización en nuevos formatos/P04G070V01909

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Guión, producción y realización para programas de entretenimiento/P04G070V01906

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	Castellano			
Impartición	Gallego			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Miragaya López, Laura María			
Profesorado	Miragaya López, Laura María			
Correo-e	lmiragaya@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	2la. Introducción 2b. Formato, género y programa 2c. Adquisición de formatos. Adaptación. Compraventa. Opción. Biblia de producción. Asesoría de producción 2d. Desarrollo y creación de formatos originales. Elementos esenciales. Proceso. Formato escrito.
3. Formatos de género	3a. Reality 3b. Talk Show 3c. Game 3d. Magazin 3y. Humor 3f. Construcción de guiones
4. Los géneros televisivos y la escritura televisiva. La relación del guion con los otros departamentos (producción y realización)	4la. Géneros televisivos en la hipertelevisión 4b. El preguión, guion y escaletas de los programas de entretenimiento. Equipo de redacción y guionistas 4.c Estructura departamental
5. Sistemas de producción para programas de entretenimiento	5la. Diseño 5b. Fases 5c. Recursos
6. El entretenimiento audiovisual en el escenario *multiplataforma	6la. Grupos y estructuras multiplataforma 6.b Multiplataforma para el mercado de entretenimiento 7.c Idiosincrasia de los contenidos multiplataforma: tipología, adaptaciós, características, etc
7. Diseño de programas de entretenimiento: criterios (tipo de canal, horario, periodicidad, temporada, público, contenido, género, difusión, secciones, espacios publicitarios, *sponsor).	7la. Canales de entretenimiento 7b. Parrilla para PGM entretenimiento 7c. La fragmentación del consumo y audiencias 7d. Estructuras y estrategias de programación según plataforma
8. Guión, producción y realización de un docu-reality (laboratorio práctico)	Práctica 1 - Diseño del Programa. Contenidos. Pre-escaleta. - Guión. Presupuesto. Organización recursos. - Planificación - Localizaciones Práctica 2 - Producción de la escaleta - Grabación en exteriores Seguimiento, recursos Práctica 3 - Grabación en exteriores - Edición - Montaje Practica 4 - Edición - Montaje - Postproducción (audio y vídeo) Práctica 5 - Entrega Master Docu-Reality

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Prácticas de laboratorio	17	20	37
Salidas de estudio	10	15	25
Lección magistral	10	15	25
Trabajo tutelado	30	0	30
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.
Lección magistral	Exposición semanal con el apoyo de PowerPoint del temario teórico de la materia.
Trabajo tutelado	Preparación de escritos de guiones, escaletas, planes de trabajo, diseños de producción, etc.

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. 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.

Evaluación

	Descripción	Calificación	Competencias Evaluadas		
Prácticas de laboratorio	Se realizan en el estudio 1 multicámara, con control de realización, sonido e iluminación.	15	CG3	CE13 CE21 CE24	CT2 CT3 CT4
Salidas de estudio	Todas aquellas prácticas necesarias con los equipos ENG para la captación de imagen y sonido precisos para la realización de los formatos de video.	10	CG3	CE21 CE24	CT2 CT3 CT4
(*)	.	0			
Lección magistral	Exposición semanal con el apoyo de PowerPoint del temario teórico de la materia.	20	CG4	CE24	CT3
Trabajo tutelado	Preparaciones de escrituras de guiones, escaletas, planes de trabajo, diseños de producción, etc	20	CG4	CE24	CT4
Trabajo	Preparación de análisis de programas de entretenimiento de actualidad.	35	CG3 CG4 CG6	CE13 CE21 CE23 CE24	

Otros comentarios sobre la Evaluación

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

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

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

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

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

En caso de tener que suspender las clases presenciales por motivos de salud pública, se realizarán las mismas a través de tutorías colectivas on Line, y la evaluación se realizará mediante trabajos individuales relacionados con las prácticas

presenciales y con una carga de cualificación evaluativa equivalente.

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

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

Lameló Carles, **Televisión social y tranmedia**, 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

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Videojuegos: Diseño y desarrollo				
Asignatura	Videojuegos: Diseño y desarrollo			
Código	P04G070V01908			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Carácter	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	4	1c
Lengua Impartición	#EnglishFriendly Castellano			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Legerén Lago, Beatriz			
Profesorado	Legerén Lago, Beatriz			
Correo-e	blegeren@uvigo.es			
Web	http://http://blegeren.webs.uvigo.es/			
Descripción general	A través de esta 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>			

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
2.- Reconocer los recursos, elementos, métodos y procedimientos usados en la construcción de 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

Contenidos	
Tema	
Videojuegos. Historia y Géneros	Estado del arte Tipos de Jugadores.
Introducción al diseño de juegos . (concepto, 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, organización. Introducción a cada uno de ellos). Diseño de historia Diseño de niveles.	Elementos del diseño: Reglas Mecánicas Storydesign LevelDesign Diálogo
Modelos de Negocio Juegos Serios (breve introducción)	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

Corneliusson, 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

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

MacLuhan, M, **Understanding media: The extensions of the man**, The new American Library, 1964

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Rogers, Scott, **Level Up**, Wiley, 2014

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

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

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

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

Herman, David, **Narratology beyond the human**, Oxford University Press, 2018

Cuadrado Alvarado, A; Planells, Jose A, **Ficción y Videojuegos**, UOC Press, 2020

Rollinger, Christian, **Classical Antiquity in Videogames**, Bloomsbury, 2020

Drache, A; Pejman, M; Lennart, **Games User Research**, Oxford University Press, 2018

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

Trabajo de Fin de Grado/P04G070V01991

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Producción y realización en nuevos formatos/P04G070V01909

Redes audiovisuales en internet/P04G070V01910

Otros comentarios

Otros comentarios

Habrán 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 2022-23 los grupos multidisciplinares 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).

DATOS IDENTIFICATIVOS**Producción y realización en nuevos formatos**

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.			
	Materia del programa English Friendly: Los/as estudiantes internacionales podrán solicitar al profesorado: a) materiales y referencias bibliográficas para el seguimiento de la materia en inglés, b) atender las tutorías en inglés, c) pruebas y evaluaciones en inglés.			

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.	- Tecnología y creatividad en la *producción audiovisual - El nacimiento de los nuevos medios. - Cultura digital, software y creación audiovisual
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 *tencológicas 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 tríplico 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 prototipos de los dos proyectos	20	CG4		CT4
Examen de preguntas de desarrollo	Desarrollo de un análisis a propósito de una pieza 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 el sistema de evaluación es el mismo, pudiendo realizarse los proyectos en parejas o bien adaptando el volumen de trabajo al desarrollo individual del mismo.

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

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.

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 Francisco			
Profesorado	Martí Pellón, Daniel Francisco			
Correo-e	comunisfera@gmail.com			
Web	http://comunisfera.blogspot.com.es/p/curso-de-imagen.html			
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	
Creación, diseño y comunicación de una marca profesional	Selección y edición de contenidos curados con profesionales de una especialidad comunicativa
Monitorización, estrategia y dirección de marca profesional en una red social	Análisis y selección de canales y redes para la publicación de contenido curado en la red social profesional más extendida del momento
Documentación profesional e identificación de contenidos especiales de calidad	Estudios de marcas profesionales en redes sociales, seguimiento de referentes activos, de comunidades de aprendizaje y desarrollo y de proyectos del sector alcanzables.

Planificación

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

Metodologías	
	Descripción
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
Estudio previo	Documentación online y verificación de información actual
Estudio de casos	Análisis y solución de problemas y casos de gestión de imagen local

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

Evaluación				
	Descripción	Calificación	Competencias Evaluadas	
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 Luis Orihuela, **Culturas digitales**, 978-84-7768-424-4, ediciones eunate, 2021

Marta Peirano, **El enemigo conoce el sistema**, debate, 2019

José Carlos Ruiz, **Filosofía ante el desánimo: pensamiento crítico para construir una personalidad sólida**, Ed Destino - Planeta, 2021

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,lan, **Cómo crear un portafolio digital**, Gustavo Gili, 2011

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Producción y realización en nuevos formatos/P04G070V01909

Videojuegos: Diseño y desarrollo/P04G070V01908

Otros comentarios

DATOS IDENTIFICATIVOS**Obradoiro de prácticas profesionais**

Asignatura	Obradoiro de prácticas profesionais			
Código	P04G070V01911			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Carácter	Curso	Cuatrimestre
	12	OB	4	2c
Lengua Impartición				
Departamento				
Coordinador/a				
Profesorado				
Correo-e				
Web				
Descripción general				

Competencias

Código

Resultados de aprendizaxe

Resultados de aprendizaje

Competencias

Contidos

Tema

Planificación

Horas en clase

Horas fuera de clase

Horas totales

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

Metodoloxía docente

Descripción

Atención personalizada**Avaliación**

Descripción

Calificación

Competencias Evaluadas

Otros comentarios sobre la Evaluación**Bibliografía. Fontes de información****Bibliografía Básica****Bibliografía Complementaria****Recomendacións**

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	Gallego			
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

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	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Profesorado	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Correo-e	fortunatorf@uvigo.es			
Web	http://www.coordinacav.blogspot.com			
Descripción general	Trabajo final obligatorio donde el alumno deberá demostrar las competencias obtenidas el largo de sus estudios			

Competencias

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

Contenidos

Tema	
1. 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. El tiempo asignado será de entre 10 y 15 minutos
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.

El alumno dispondrá de un máximo de 15 minutos en la exposición delante del Tribunal.

Con carácter general, **los tribunales serán conjuntos**, formados por 3 profesores de la titulación. De manera excepcional, la Comisión académica de Grado autorizará que me forme parte del tribunal colegiado otro personal docente, personas colaboradoras o miembros de instituciones externas a la Universidad de Vigo, que podrán actuar en calidad de vocales, con voz y voto, o de personas asesoras sin voto. La calificación otorgada por el tribunal conjunto estará comprendida entre 0 y 10.

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Bibliografía Complementaria

Recomendaciones