

Guía docente de la asignatura

Fecha de aprobación por la Comisión Académica: 08/06/2022

Producción y Postproducción Audiovisual en Entornos Digitales e Interactivos (MB2/56/1/6)

Máster

Máster Universitario en Nuevos Medios Interactivos y Periodismo Multimedia

MÓDULO

Módulo 2: Habilidades Avanzadas en Comunicación Multimedia e Interactiva

RAMA

Ciencias Sociales y Jurídicas

CENTRO RESPONSABLE DEL TÍTULO

Escuela Internacional de Posgrado

Semestre

Primero

Créditos

3

Tipo

Obligatorio

Tipo de enseñanza

Presencial

PRERREQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES

- No se contemplan.

BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS (Según memoria de verificación del Máster)

- 1.- La producción y postproducción audiovisual en los entornos digitales e interactivos.
- 2.- Gestión de la producción de obras audiovisuales en entornos digitales e interactivos.
- 3.- Diseño de producción de obras audiovisuales en entornos digitales e interactivos.
- 4.- Manejo de plataformas de creación de producciones interactivas, multimedia o transmediales.
- 5.- Workshop de Transmedia Storytelling: "Practical development of an interactive project"
- 6.- Conducttr Online Training and specific QA on each team's project.

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS BÁSICAS



- CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.
- CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.
- CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.
- CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
- CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

COMPETENCIAS GENERALES

- CG04 - Ser capaz de integrarse en equipos de trabajo, con capacidad para gestionar con solvencia la distribución de tareas, gestión del tiempo y adecuación de recursos y métodos a los objetivos propuestos.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CE09 - Conocer y ser capaz de ejecutar el proceso y pautas fundamentales de los procesos de pre-producción y producción de un universo transmedial.
- CE10 - Aprender a trabajar en un equipo creativo afrontando la solución de problemas de una forma colaborativa.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- CT08 - Hacer un uso adecuado de plataformas tecnológicas existentes para la gestión, el almacenamiento y la distribución de contenidos comunicativos entre diferentes medios digitales.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Objetivos)

- Comprender los conceptos de producción y posproducción audiovisual en un entorno digital e interactivo, desde la consciencia de la dimensión transversal de la comunicación en las sociedades contemporáneas.
- Diseñar, planificar y organizar eficazmente los recursos humanos, medios técnicos y presupuestarios para la producción de obras audiovisuales en entornos digitales e interactivos, demostrando capacidad de asumir el liderazgo en dichos proyectos y asumiendo los principios de la responsabilidad social.
- Diseñar los aspectos vinculados al sonido, la imagen y el grafismo en las diversas fases de la producción audiovisual multimedia a través del uso adecuado de aquellas herramientas tecnológicas necesarias para la producción de imágenes y discursos audiovisuales de calidad.
- Conocer y emplear eficazmente sistemas, metodologías y software profesional de análisis



de audiencias y creación de comunidades de usuarios de mundos ficticiales, haciendo un uso adecuado de plataformas tecnológicas existentes para la gestión, el almacenamiento y la distribución de contenidos comunicativos entre diferentes medios digitales (comunicación multimedia y transmedia).

- Trabajando e integrándose en equipos, el alumnado aprenderá a plantear un proyecto interactivo desde el briefing hasta la solución de producción adecuada y un resultado final, desarrollando su capacidad de gestionar el tiempo y adecuando los recursos y métodos a los objetivos propuestos.

PROGRAMA DE CONTENIDOS TEÓRICOS Y PRÁCTICOS

TEÓRICO

- Tema 1. El sistema económico audiovisual.
 - La división por sectores.
 - El mercado audiovisual tras la digitalización.
 - Del producto audiovisual al producto audiovisual multimedia.
 - Del espectador al usuario: un nuevo mercado.
- Tema 2. Gestión de la producción audiovisual.
 - Fases de la gestión de la producción audiovisual.
 - Gestionando las personas.
 - Gestionando los materiales.
 - La gestión financiera.
 - La producción en la industria de los videojuegos.
- Tema 3. Presentación del proyecto audiovisual. (I)
 - El proyecto audiovisual: del proyecto único a la arquitectura multimedia.
 - La fase de preproducción: el análisis, la brújula, la agenda y la valentía.
 - La búsqueda de financiación.
- Tema 4. Presentación del proyecto audiovisual. (II)
 - La fase producción: los nuevos flujos de trabajo tras la digitalización.
 - La fase de postproducción: el barroquismo digital.
 - La comercialización: las nuevas ventanas, la difusión, la monetización...
- Tema 5. Aspectos éticos, legales y administrativos en las producciones multimedia.
 - Reflexiones sobre la autoría y la piratería.
 - Protección del menor y representación de minorías.
 - Accesibilidad.
 - Códigos éticos internos o externos.

PRÁCTICO

Seminarios/Talleres

- Cómo realizar un pitch de un proyecto audiovisual, preparado y presentado en grupo.
- Uso de la herramienta conducttr (o similar) y creación de un proyecto transmedia.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTAL



- AA.VV. (2000) El libro blanco del audiovisual. Cómo producir, distribuir y financiar una obra audiovisual. Madrid. Écija & Abogados Asociados.
- ACUÑA DÍAZ, Fernando y CALOQUERA, Alejandro (2012). Guía para la producción y distribución de contenidos transmedia para múltiples plataformas. Santiago de Chile: Facultad de Comunicación de la Pontificia Universidad Católica de Chile.
- BOULLOSA GUERRERO, Nicolás (2004). Proyectos multimedia: imagen, sonido y vídeo. Guía práctica para usuarios. Madrid: Anaya Multimedia.
- BUSTAMANTE, Enrique (2001). La televisión económica: financiación, estrategias y mercados. Barcelona: Gedisa.
- CABEZÓN, Luis y GÓMEZ-URDÁ, Félix (1999). La producción cinematográfica. Madrid: Cátedra.
- CUEVAS, Antonio (1999). Economía cinematográfica: la producción y el comercio de películas. Madrid: Imaginógrafo.
- FERNANDEZ DÍEZ, Federico y BARCO, Carolina (2009). Producción cinematográfica: del proyecto al producto. Madrid: Díaz de Santos.
- HAYES, GARY P. (2011) How to write a Transmedia Production Bible. A Template for Multi Platform Producers. Screen Australia. <https://www.screenaustralia.gov.au/getmedia/2b6459ab-3d05-4607-8fc6-10e1a8fff13d/Transmedia-prod-bible-template.pdf>
- JACOSTE QUESADA, José (1996). El productor cinematográfico. Madrid: Síntesis.
- KINDEM, Gorham & MUSBURGER, Robert B. (2007) Manual de producción audiovisual digital. Barcelona: Ediciones Omega.
- MARTÍ PARREÑO, José (2010). Marketing y videojuegos. Product placement, in-game advertising y advergaming. Madrid: ESIC.
- MARZAL FELICI, Javier & LÓPEZ CANTOS, Francisco (Coord) (2008). Teoría y técnica de la producción audiovisual. Valencia: Editorial Tirant lo Blanch.
- MEDINA, Mercedes (2011). Estructura y gestión de empresas audiovisuales. Pamplona: Eunsa.
- MILLERSON, Gerald (2001). Técnicas de producción y realización en televisión. Madrid: IORTV.
- PARDO, Alejandro (2014). Fundamentos de Producción y Gestión de Proyectos Audiovisuales. Pamplona: Eunsa.
- PRATTEN, Robert (2011) Getting Started in Transmedia Storytelling. Londres, Transmedia Storyteller. 2ª ed. (2015) <http://www.tstoryteller.com/getting-started-in-transmedia-storytelling>
- SAINZ, Miguel (1995). Manual básico de Producción en Televisión. Madrid: IORTV.
- SAINZ, Miguel (2002). El productor audiovisual. Madrid: Síntesis.
- SCOLARI, Carlos A. (2009). "Transmedia storytelling: Implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production". International Journal of Communication, 3, 586–606.
- SIMPSON, Robert S. (1998). Manual práctico para producción audiovisual. Barcelona: Gedisa.
- TORTAJADA MONTAÑANA, Ignacio y MORILLAS GÓMEZ, Samuel (2006). Preproducción multimedia. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.
- WOLF, M. J. (2000). The Entertainment Economy. How Mega-Media Forces Are Transforming Our Lives. London: Penguin Books.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- ALBERICH, Jordi & ROIG, Antoni (coords.) (2005). Comunicación audiovisual digital. Nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas. Barcelona: UOC.
- BILTON, Chris (2007). Management and Creativity: From Creative Industries to Creative Management. London: Blackwell Publishing.
- BUSTAMANTE, Enrique y ZALLO, Ramón (coords.) (1988). Las industrias culturales en



- España. Madrid: Akal.
- CARRILLO MARQUETA, Juan y SEBASTIÁN MORILLAS, Ana (Coords.) (2010). Marketing Hero. Herramientas comerciales de los videojuegos. Madrid: ESIC.
 - CAVES, Richard E. (2000). Creative Industries: Contracts between Art and Commerce. Cambridge: Harvard University Press.
 - FIGGIS, Mike (2008). El cine digital. Madrid: Editorial Alba.
 - RODRÍGUEZ, Francisco (2013). Todo lo que hay que saber de Contenidos Audiovisuales. Madrid: Wolters Kluwer.
 - SCOLARI, Carlos A. (2013). Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan. Bilbao: Deusto S.A. Ediciones.

ENLACES RECOMENDADOS

- Recursos Medios Comunicación / Cine. Ministerio de Educación (España). <http://recursos.cnice.mec.es/media/cine/index.html>
- Fundación Audiovisual Pública Andaluza. <http://www.fundacionava.org>
- Ecija Abogados <https://ecija.com/tipo/publicaciones/>
- Europa Creativa. Ministerio de Cultura y Deporte (España). <https://europacreativa.es/>
- Programa Ibermedia. <http://www.programaibermedia.com/>
- Ocupatic. <https://ocupatic.fundacionava.org/inicio/index.php>

METODOLOGÍA DOCENTE

- MD01 Lección magistral/expositiva
- MD05 Seminarios
- MD07 Análisis de fuentes y documentos
- MD08 Realización de trabajos de producción y realización audiovisual en grupo
- MD14 Seguimiento y tutorización de ejercicios y foros online (plataforma Prado2)

EVALUACIÓN (instrumentos de evaluación, criterios de evaluación y porcentaje sobre la calificación final)

EVALUACIÓN ORDINARIA

El sistema de calificaciones se expresará mediante calificación numérica de acuerdo con lo establecido en el art. 5 del R. D 1125/2003, de 5 de septiembre, por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y validez en el territorio nacional. Todo lo relativo a la evaluación se registrará por la normativa vigente de la Universidad de Granada.

El artículo 17 de la Normativa de Evaluación y Calificación de los Estudiantes de la Universidad de Granada establece que la convocatoria ordinaria estará basada preferentemente en la evaluación continua del estudiante, excepto para quienes se les haya reconocido el derecho a la evaluación única final.

- Pruebas escritas: exámenes de desarrollo, exámenes de tipo test, resolución de problemas, casos o supuestos, pruebas de respuesta breve, informes y diarios de clase, trabajos periódicos escritos (40-60 %).



- Pruebas orales: exposición oral de trabajos en clase, individuales o en grupo, sobre contenidos de la asignatura (seminario) y sobre ejecución de tareas prácticas correspondientes a competencias concretas (30-40%)
- Pruebas en los laboratorios de prácticas: elaboración y defensa de supuestos prácticos en el laboratorio de informática (15-20 %)
- Técnicas basadas en la asistencia y participación activa del alumno en clase, seminarios, tutorías y en el desarrollo y defensa de los trabajos en grupo (10-15%)

La evaluación de esta asignatura es el resultado de la suma de la evaluación de dos ejercicios práctico-teóricos:

1. Dossier de producción de proyecto multimedia original realizado en grupo y pitch del mismo: hasta 70% de la nota final. Se ha de realizar un trabajo en grupo (3 a 5 personas) que consistirá en la realización y presentación de una memoria o dossier de gestión de la producción de un proyecto audiovisual multimedia, y posteriormente se ha de realizar un pitching de presentación del mismo. El valor será de 7 puntos máximo (5 para la memoria escrita y 2 para el pitching o presentación oral del proyecto).
2. Creación en grupo de proyecto a través de la herramienta conducttr (o similar): hasta 30% de la nota final. Se ha de realizar un trabajo práctico individual consistente en el desarrollo de un proyecto multimedia usando el software (conducttr o TeamXP o similar) explicado en clase. El valor de esa práctica es de 3 puntos.

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

El artículo 19 de la Normativa de Evaluación y Calificación de los Estudiantes de la Universidad de Granada establece que los estudiantes que no hayan superado la asignatura en la convocatoria ordinaria dispondrán de una convocatoria extraordinaria. A ella podrán concurrir todos los estudiantes, con independencia de haber seguido o no un proceso de evaluación continua. De esta forma, el estudiante que no haya realizado la evaluación continua tendrá la posibilidad de obtener el 100% de la calificación mediante la realización de una prueba y/o trabajo.

La evaluación en la Convocatoria Extraordinaria seguirá las mismas pautas de la Convocatoria ordinaria, por tanto la calificación de esta asignatura es el resultado de la suma de la evaluación de dos ejercicios práctico-teóricos:

1. Dossier de producción de proyecto multimedia original realizado en grupo y pitch del mismo: hasta 70% de la nota final. Se ha de realizar un trabajo en grupo (3 a 5 personas) que consistirá en la realización y presentación de una memoria o dossier de gestión de la producción de un proyecto audiovisual multimedia, y posteriormente se ha de realizar un pitching de presentación del mismo. El valor será de 7 puntos máximo (5 para la memoria escrita y 2 para el pitching o presentación oral del proyecto).
2. Creación en grupo de proyecto a través de la herramienta conducttr (o similar): hasta 30% de la nota final. Se ha de realizar un trabajo práctico individual consistente en el desarrollo de un proyecto multimedia usando el software (conducttr o TeamXP o similar) explicado en clase. El valor de esa práctica es de 3 puntos.

EVALUACIÓN ÚNICA FINAL

El artículo 8 de la Normativa de Evaluación y Calificación de los Estudiantes de la Universidad de Granada establece que podrán acogerse a la evaluación única final, el estudiante que no pueda cumplir con el método de evaluación continua por causas justificadas.

Para acogerse a la evaluación única final, el estudiante, en las dos primeras semanas de



impartición de la asignatura o en las dos semanas siguientes a su matriculación si ésta se ha producido con posterioridad al inicio de las clases o por causa sobrevenidas. Lo solicitará, a través del procedimiento electrónico, a la Coordinación del Máster, quien dará traslado al profesorado correspondiente, alegando y acreditando las razones que le asisten para no poder seguir el sistema de evaluación continua.

La evaluación en tal caso consistirá en la elaboración de dos ejercicios práctico-teóricos:

1. Dossier de producción de proyecto multimedia original realizado de forma individual o en grupo y pitch del mismo: hasta 70% de la nota final. Se ha de realizar un trabajo individual o en grupo (3 a 5 personas) que consistirá en la realización y presentación de una memoria o dossier de gestión de la producción de un proyecto audiovisual multimedia, y posteriormente se ha de realizar un pitching de presentación del mismo. El valor será de 7 puntos máximo (5 para la memoria escrita y 2 para el pitching o presentación oral del proyecto).
2. Creación de forma individual o en grupo de proyecto a través de la herramienta conducttr (o similar): hasta 30% de la nota final. Se ha de realizar un trabajo práctico individual consistente en el desarrollo de un proyecto multimedia usando el software (conducttr o TeamXP o similar) explicado en clase. El valor de esa práctica es de 3 puntos.

INFORMACIÓN ADICIONAL

INFORMACIÓN SOBRE EL PLAGIO

1. La Universidad de Granada fomentará el respeto a la propiedad intelectual y transmitirá a los estudiantes que el plagio es una práctica contraria a los principios que rigen la formación universitaria. Para ello procederá a reconocer la autoría de los trabajos y su protección de acuerdo con la propiedad intelectual según establezca la legislación vigente.
2. El plagio, entendido como la presentación de un trabajo u obra hecho por otra persona como propio o la copia de textos sin citar su procedencia y dándolos como de elaboración propia, conllevará automáticamente la calificación numérica de cero en la asignatura en la que se hubiera detectado, independientemente del resto de las calificaciones que el estudiante hubiera obtenido. Esta consecuencia debe entenderse sin perjuicio de las responsabilidades disciplinarias en las que pudieran incurrir los estudiantes que plagien.
3. Los trabajos y materiales entregados por parte de los estudiantes tendrán que ir firmados con una declaración explícita en la que se asume la originalidad del trabajo, entendida en el sentido de que no ha utilizado fuentes sin citarlas debidamente.

