

## DATOS BÁSICOS DE LA GUÍA DOCENTE:

<b>Materia:</b>	PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL II		
<b>Identificador:</b>	32109		
<b>Titulación:</b>	GRADUADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL. PLAN 2014 (BOE 15/10/2014)		
<b>Módulo:</b>	ENTORNO HISTÓRICO, ECONÓMICO Y SOCIAL DE LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL		
<b>Tipo:</b>	OBLIGATORIA		
<b>Curso:</b>	4	<b>Periodo lectivo:</b>	Primer Cuatrimestre
<b>Créditos:</b>	6	<b>Horas totales:</b>	150
<b>Actividades Presenciales:</b>	56	<b>Trabajo Autónomo:</b>	94
<b>Idioma Principal:</b>	Castellano	<b>Idioma Secundario:</b>	Inglés
<b>Profesor:</b>		<b>Correo electrónico:</b>	

## PRESENTACIÓN:

La materia "Producción Audiovisual II" se centra en la gestión de proyectos audiovisuales desde la perspectiva de la producción ejecutiva.

Con ello, esta asignatura busca definir la industria y mercado audiovisual, para poder determinar la mejor manera de gestionar los proyectos audiovisuales en sus diferentes vertientes: largometrajes de ficción y documental, películas de animación, series de televisión y programas de entretenimiento.

Por otro lado, la materia intenta que los estudiantes tengan la capacidad de aplicar los conceptos teóricos en el desarrollo de un proyecto práctico viable y con potencialidad comercial a través de un dossier de venta, un "teaser", y la venta directa al sector profesional.

Con estas dos perspectivas, teórica y práctica, la materia busca preparar al alumno para que tenga la capacidad de asumir una función de "project manager" en el sector profesional audiovisual.

## COMPETENCIAS PROFESIONALES A DESARROLLAR EN LA MATERIA:

<b>Competencias Generales de la titulación</b>	G01	Capacidad de análisis y síntesis.	
	G02	Resolución de problemas.	
	G03	Capacidad de organización y planificación.	
	G04	Uso de las tecnologías de la Información.	
	G06	Habilidades interpersonales.	
	G09	Capacidad de aplicar conocimientos.	
	G10	Capacidad de generar nuevas ideas (creatividad).	
	G11	Capacidad de investigación.	
	G12	Capacidad para aplicar procesos y técnicas implicadas en la organización y gestión de recursos técnicos.	
	G13	Capacidad para asumir el liderazgo en proyectos que requieran recursos humanos y de cualquier otra naturaleza, gestionándolos eficientemente, asumiendo los principios de la responsabilidad social.	
	G14	Capacidad para comprender los códigos y formas de expresión de los medios de comunicación de masas.	
	<b>Competencias Específicas de la titulación</b>	E01	Capacidad y habilidad para planificar y gestionar los recursos humanos, presupuestarios y medios técnicos, en las diversas fases de la producción de un relato cinematográfico, videográfico y radiofónico.
		E02	Capacidad para crear y dirigir la puesta en escena integral de producciones audiovisuales cinematográficas, videográficas ajustándose al guion, plan de trabajo o presupuesto previo.
		E03	Capacidad y habilidad para gestionar técnicas y procesos de producción, registro y difusión en la organización de la producción audiovisual.
E05		Capacidad para desarrollar mediciones vinculadas con la cantidad de luz y la calidad cromática durante el proceso de construcción de las imágenes, a partir del conocimiento teórico y práctico de los fundamentos científicos de la óptica.	
E06		Capacidad para desarrollar mediciones vinculadas con las cantidades y calidades del sonido durante el proceso de construcción del audio, a partir del conocimiento teórico y práctico de los fundamentos científicos de la acústica.	
E07		Capacidad para escribir con fluidez, textos, escaletas o guiones en los campos de la ficción	

		cinematográfica, televisiva, videográfica, radiofónica o multimedia.
	E09	Capacidad para la identificación de los procesos y técnicas implicadas en la dirección y gestión de empresas audiovisuales en su estructura industrial: producción, distribución y exhibición, así como interpretar datos estadísticos del mercado audiovisual. En esta competencia se incluye la gestión y organización de los equipos humanos para la producción audiovisual existente.
	E11	Capacidad para aplicar técnicas y procesos de creación de un trabajo audiovisual desde los elementos escenográficos y la imagen de marca hasta su proyecto gráfico de comercialización.
	E16	Capacidad para grabar señales sonoras desde cualquier fuente sonora: acústica o electrónica; digital o analógica y de mezclar estos materiales con una intencionalidad determinada teniendo en cuenta los niveles, efectos y planos de la mezcla final masterizada.
	E17	Capacidad para recrear el ambiente sonoro de una producción audiovisual o multimedia atendiendo a la intención del texto y de la narración mediante la utilización de banda sonora, efectos sonoros y soundtrack.
	E21	Capacidad para incorporarse y adaptarse a un equipo audiovisual profesional, haciendo compatibles e incluso sinérgicos sus propios intereses particulares y los del proyecto colectivo en el que se ha incorporado.
<b>Resultados de Aprendizaje</b>	R01	Elaborar el plan de producción (presupuesto, desglose, plan de trabajo) de un cortometraje.
	R02	Elaborar los documentos profesionales necesarios para crear, presentar, distribuir y promocionar una obra audiovisual.
	R03	Acometer la producción fáctica de una obra audiovisual.
	R04	Trabajar en equipo en todas las fases de creación de un cortometraje
	R05	Reflexionar críticamente sobre el proceso de producción de un cortometraje.

#### REQUISITOS PREVIOS:

- Conocimientos básicos de producción audiovisual.
- Conocimientos básicos de realización audiovisual.
- Proactividad y emprendimiento.

**\*Es indispensable conocer y cumplir la nueva normativa relacionada con las medidas sanitarias. Todos los alumnos recibirán el plan de contingencia con todas las normas que deben conocer a través del correo electrónico.**

#### PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA:

Observaciones:

La asignatura se impartirá los **lunes y miércoles de 18:40 a 20:20**, en el primer cuatrimestre. Se contempla un sistema híbrido con clases online y clases presenciales. Las clases online se realizarán de manera síncrona y se retransmitirán en directo, no habrá grabaciones.

Por lo general, los lunes se impartirá materia de la asignatura y los miércoles, los alumnos trabajarán en grupo en el desarrollo de sus proyectos audiovisuales.

**Las pruebas de evaluación se desarrollarán de manera presencial siempre que la situación sanitaria lo permita.**

La asistencia a las clases tanto presenciales como en modalidad online son obligatorias. En ambos casos será necesario justificar las faltas de asistencia.

### Contenidos de la materia:

<b>1 - LA INDUSTRIA Y EL MERCADO AUDIOVISUAL</b>
1.1 - INDUSTRIA AUDIOVISUAL: INDUSTRIAS CULTURALES Y CREATIVAS
1.2 - EL MERCADO AUDIOVISUAL
1.3 - PRINCIPIOS ECONÓMICOS DE LA INDUSTRIA AUDIOVISUAL
1.4 - VALORES DEL PRODUCTO AUDIOVISUAL
<b>2 - GESTIÓN DE PROYECTOS AUDIOVISUALES</b>
2.1 - EL PROCESO DE GESTIÓN DE UN PROYECTO AUDIOVISUAL
2.2 - MODALIDADES DE PRODUCCIÓN EN LA GESTIÓN DE PROYECTOS
2.3 - EL PROJECT MANAGER
2.4 - JERARQUÍA Y NUEVOS PERFILES EN LA GESTIÓN DE PROYECTOS AUDIOVISUALES
<b>3 - FASES DEL PROYECTO AUDIOVISUAL Y GESTIÓN DE RECURSOS</b>
3.1 - FASES DEL PROYECTO AUDIOVISUAL
3.2 - GESTIÓN DE RECURSOS HUMANOS
3.3 - GESTIÓN DE RECURSOS MATERIALES Y TÉCNICOS
3.4 - GESTIÓN DE RECURSOS FINANCIEROS
<b>4 - PLANIFICACIÓN DE LOS PROYECTOS Y GESTIÓN ECONÓMICA</b>
4.1 - DESGLOSE DE TAREAS Y ASIGNACIÓN DE RECURSOS
4.2 - HERRAMIENTAS GRÁFICAS EN LA PLANIFICACIÓN DE PROYECTOS Y GESTIÓN DEL TIEMPO
4.3 - GESTIÓN DEL PRESUPUESTO Y CONTROL ECONÓMICO DEL PROYECTO
<b>5 - APLICACIÓN A LOS DISTINTOS TIPOS DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL</b>
5.1 - LARGOMETRAJES DE FICCIÓN Y DOCUMENTAL
5.2 - PELÍCULAS DE ANIMACIÓN
5.3 - SERIES DE TELEVISIÓN
5.4 - PROGRAMAS DE ENTRETENIMIENTO
<b>6 - APLICACIÓN PRÁCTICA DE UN PROYECTO AUDIOVISUAL</b>
6.1 - DOSSIER DE VENTA
6.2 - TEASER
6.3 - VENTA DE PROYECTO

La planificación de la asignatura podrá verse modificada por motivos imprevistos (rendimiento del grupo, disponibilidad de recursos, modificaciones en el calendario académico, etc.) y por tanto no deberá considerarse como definitiva y cerrada.

### METODOLOGÍAS Y ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE:

#### Metodologías de enseñanza-aprendizaje a desarrollar:

Para lograr el desarrollo de las competencias establecidas en la asignatura, las sesiones se plantean de la siguiente manera:

1. Sesiones teóricas: para las sesiones teóricas se usará fundamentalmente la clase magistral y se profundizará en los contenidos reflejados en el programa de la asignatura. Estas sesiones se han diseñado de forma interactiva: se apoyan siempre en ejemplos prácticos a través de diferentes medios audiovisuales. De este modo, el alumno tiene mayor facilidad para asimilar los conceptos.

2. Sesiones prácticas: en la segunda parte de la asignatura se trabajará en el desarrollo de un dossier de venta, un teaser y la venta directa comercial. Con ejemplos prácticos, se desarrollarán estos elementos en el aula y también en sesiones online tuteladas por el profesor.

4. Sesiones de tutoría: las sesiones de tutoría están orientadas a que el alumno pueda formular al profesor todas aquellas preguntas, dudas e inquietudes relacionadas con el contenido de la asignatura. En la presente asignatura se recomiendan al menos dos horas de tutoría personal para

que el alumno pueda conocer mejor al profesor y viceversa (y establecer un mejor cauce de comunicación). En un principio, las tutorías se realizarán en modalidad online. Los alumnos pueden solicitarlas en cualquier momento. Para ello, deberán contactar con el profesor y determinar una fecha.

#### Volumen de trabajo del alumno:

Modalidad organizativa	Métodos de enseñanza	Horas estimadas
Actividades Presenciales	Clase magistral	36
	Casos prácticos	18
	Actividades de evaluación	2
Trabajo Autónomo	Asistencia a tutorías	2
	Preparación de trabajos en equipo	50
	Realización de proyectos	42
<b>Horas totales:</b>		<b>150</b>

#### SISTEMA DE EVALUACIÓN:

##### Obtención de la nota final:

Dossier de venta:	50 %
Teaser:	25 %
Venta comercial ante tribunal:	25 %
<b>TOTAL</b>	<b>100 %</b>

\*Las observaciones específicas sobre el sistema de evaluación serán comunicadas por escrito a los alumnos al inicio de la materia.

#### BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN:

##### Bibliografía básica:

PARDO, A. (2014). Fundamentos de producción y gestión de proyectos audiovisuales. EUNSA, Pamplona.

##### Bibliografía recomendada:

BARKER, S. y COLE, R. (2012). Brilliant Project Management: What the Best Project Managers Know, Do and Say (3ª ed.). Londres, Pearson.

BERKUN, S. (2008). Making Things Happen: Mastering Project Management. O'Reilly Media, Sebastopol, CA.

BERNARDO, N. (2011). The Producer's Guide to Transmedia: How to Develop, Fund, Produce and Distribute Compelling Stories Across Multiple Platforms. BeActive Books, Lisboa, Dublín, Londres.

FERNÁNDEZ, F. y BARCO, C. (2009). Producción cinematográfica: del proyecto al producto. Madrid, Díaz de Santos.

MARTÍNEZ, J. y FERNÁNDEZ, F. (2010). Manual del productor audiovisual. Barcelona, Editorial UOC.

##### Páginas web recomendadas:

Programa Ibermedia	<a href="http://www.programaibermedia.com">www.programaibermedia.com</a>
Programa Media	<a href="http://www.mediadeskspain.eu">www.mediadeskspain.eu</a>
ICAA	<a href="http://www.mcu.es/cine">www.mcu.es/cine</a>
Programa Euroimages	<a href="http://www.coe.int/eurimages">www.coe.int/eurimages</a>
Spain Film Commission	<a href="http://www.spainfilmcommission.org">www.spainfilmcommission.org</a>
Box Office	<a href="http://www.boxoffice.es">www.boxoffice.es</a>
Egeda	<a href="http://www.egeda.es">www.egeda.es</a>
Fapae	<a href="http://www.fapae.es">www.fapae.es</a>

\* Guía Docente sujeta a modificaciones