



Guía docente				
Datos Identificativos				2018/19
Asignatura (*)	Financiación de Contenidos y Proyectos Audiovisuales		Código	616531017
Titulación	Máster Universitario en Producción Xornalística e Audiovisual			
Descriptorios				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Máster Oficial	2º cuatrimestre	Primero	Optativa	4.5
Idioma	Castellano			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinador/a	Formoso Barro, María Josefa	Correo electrónico	m.formoso@udc.es	
Profesorado	Formoso Barro, María Josefa	Correo electrónico	m.formoso@udc.es	
Web				
Descripción general				

Competencias del título	
Código	Competencias del título
A1	CE1. Conocer la gestión y administración de empresas audiovisuales
A8	CE8. Encontrar medios de financiación para proyectos comunicativos de informativos o de entretenimiento
A11	CE11 - Elaborar presupuestos, cronogramas y planes de trabajo en un proyecto comunicativo
B2	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
B8	CG5 - Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje			Competencias del título
- Conocer los recursos económicos y financieros empleados en las producciones audiovisuales.	AP1	BP2	
	AP8	BP8	
	AP11		
- Estudiar las herramientas de financiación de obras audiovisuales.	AP1	BP8	
	AP8		
- Aprender la correcta forma de gestionar recursos técnicos, humanos y presupuestarios en las producciones audiovisuales.	AP1	BP2	

Contenidos	
Tema	Subtema



<p>-Financiación y coproducción internacional.</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. El pitching o cómo vender un proyecto.<ul style="list-style-type: none"><li>- La técnica del pitching.</li></ul></li><li>2. Coproducción y financiación:<ul style="list-style-type: none"><li>- Los elementos necesarios para atraer a un coproductor internacional: dossier / packaging.</li><li>- El presupuesto de desarrollo, el presupuesto de producción, el plan de financiación, el worksplit.</li><li>- La coproducción: vía oficial ? no oficial. Acuerdos bilaterales de coproducción.</li><li>- Aspectos contractuales de la negociación.</li><li>- Elaboración de un Plan de financiación y de explotación.</li></ul></li><li>3. Nuevas maneras de financiar y producir:<ul style="list-style-type: none"><li>- La nueva cadena de valor: nuevos paradigmas.</li><li>- Los diferentes derechos implicados.</li><li>- Los diferentes recursos financieros.</li><li>- Los nuevos ecosistemas televisivos y de plataformas.</li></ul></li><li>4. El mercado de los proyectos.</li></ol>
<p>-Presupuestos y financiación.</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Producción Ejecutiva:<ul style="list-style-type: none"><li>- Qué es un productor ejecutivo.</li><li>- El trabajo del productor desde la idea inicial hasta la entrega y comercialización del producto audiovisual.</li></ul></li><li>2. Cómo diseñar una producción:<ul style="list-style-type: none"><li>- Preguntas claves para poder poner en marcha una producción.</li><li>- Cómo definir bien un proyecto antes de presupuestar.</li><li>- Primero el contenido, después los objetivos y por último el presupuesto.</li></ul></li><li>3. El presupuesto:<ul style="list-style-type: none"><li>- La relación entre números y el producto final.</li><li>- Decisiones de presupuesto que condicionan la calidad del proyecto.</li><li>- Modelos de presupuesto en España.</li></ul></li></ol>
<p>-Financiación de proyectos SGR.</p>	<p>SITUACIÓN DEL PANORAMA AUDIOVISUAL</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Cambio en el análisis de riesgos a nivel mundial. El punto de vista de las Entidades Financieras. CREA SGR</li><li>- Dificultades financieras del sector</li><li>- Cambios en el modelo de financiación.</li></ul>
<p>-Recursos económicos y financieros.</p>	



-Financiación de videojuegos.	<p>Producción de Videojuegos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Mapa de la industria de videojuegos en España y el mundo</li> <li>-Esquema de una productora de videojuegos</li> <li>-Formatos de producto</li> <li>-Financiación y desarrollo</li> </ul> <p>II. Modelos de Distribución</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Puntos de venta</li> <li>-Plataformas Online</li> <li>-Advergaming</li> <li>-Free2Play</li> <li>-Early Access</li> <li>-Juegos episódicos</li> </ul> <p>III. Los videojuegos como generadores de contenido audiovisual</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-El fenómeno de los espectadores de videojuegos</li> <li>-Plataformas de distribución: el caso de Twitch.tv</li> <li>-Modelos de generación de ingresos a través de los contenidos</li> </ul> <p>IV. Streaming</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conceptos acerca del streaming como producción de contenidos</li> <li>- Mapa de plataformas de streaming y formatos</li> <li>-Introducción a las competiciones online de videojuegos</li> </ul> <p>V. eSports</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Qué son los eSports</li> <li>-La industria de los eSports: cifras y datos a nivel mundial</li> <li>-Panorama nacional</li> <li>-Los eSports como generadores de audiencias y contenidos</li> </ul> <p>VI. Contenidos Audiovisuales en eSports</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Los formatos audiovisuales en los deportes electrónicos</li> <li>-Canales y distribución digital</li> <li>-Generación y ?drive? de audiencias</li> </ul>
-------------------------------	--

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
Trabajos tutelados	A11	13.5	67.5	81
Prueba de respuesta múltiple	B2	3	12	15
Seminario	A1 A8 B2 B8	15	1.5	16.5
Atención personalizada		0		0

(\*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Trabajos tutelados	Cada alumno hará un pitch de su proyecto. Se trabajará con el docente su contenido, su presentación, su audiencia, su estrategia de producción y financiación. Dispondrá de 5 minutos para exponer su proyecto ante una audiencia y recibirá una crítica constructiva por parte de sus compañero y docente.
Prueba de respuesta múltiple	Valoración de los conocimientos adquiridos por los alumnos mediante una prueba tipo test.
Seminario	Clases presenciales con profesionales de reconocido prestigio en las que trasladan a los alumnos los contenidos nucleares de la asignatura.



## Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Prueba de respuesta múltiple Trabajos tutelados	La atención personalizada que se describe para estas metodologías se concibe como momentos de trabajo presencial con el profesor para la atención y seguimiento del trabajo realizado por cada alumno. Implican una participación obligatoria para el alumnado. La forma y el momento en que se desenvolverá se indicará en relación a cada actividad a lo largo del curso según el plan de trabajo de la materia.

## Evaluación

Metodologías	Competencias	Descripción	Calificación
Prueba de respuesta múltiple	B2	La prueba tipo test corresponde al examen final sobre evaluación de los contenidos teóricos de la materia. Consistirá en dar respuesta a varias cuestiones de carácter comprensivo que implicarán un tratamiento global e integrado de los contenidos teóricos abordados a lo largo del curso.	60
Trabajos tutelados	A11	En relación con los trabajos tutelados se valorará: - La adecuación metodológica das propostas de trabajo. - La profundidad del contenido. - El dominio de las aplicaciones utilizadas en la elaboración de las propuestas socioeducativas. - El tratamiento de un lenguaje propio del contexto disciplinar. - La utilización de fuentes documentales complementarias y actuales - La presentación y la claridad de la exposición.	40

## Observaciones evaluación

--

## Fuentes de información

Básica	<ul style="list-style-type: none"><li>- Eduardo Prádanos Grijalvo (). Cómo escribir una Biblia Transmedia.</li><li>- Brandon Tartikoff (). The last great ride. Turtle Bay Books</li><li>- Paul Boross, The Pitch Doctor (). The Pitching Bible. CGW Publishing</li><li>- Don Hewitt (). Tell me a story. Public Affairs Books</li><li>- Peter Gruber (). Storytelling para el éxito. Ed Empresa Activa</li></ul>
Complementaria	

## Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente
Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente
Asignaturas que continúan el temario
Otros comentarios

(\*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías