



Guía docente				
Datos Identificativos				2019/20
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	El alumno conocerá los recursos económicos y financieros empleados en las producciones audiovisuales, estudiará herramientas de financiación de obras audiovisuales y aprenderá la correcta forma de gestionar recursos técnicos, humanos y presupuestarios en las producciones audiovisuales.			

Competencias / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados 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 / Resultados 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
-Financiación y coproducción internacional.	1. Desde la idea a la comercialización. Presentación general de fondos, talleres, residencias y mercados de coproducción. 2. ¿Cómo financio mi película?



<p>-Presupuestos y financiación.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Producción Ejecutiva: <ul style="list-style-type: none"> - Qué es un productor ejecutivo. - El trabajo del productor desde la idea inicial hasta la entrega y comercialización del producto audiovisual. 2. Cómo diseñar una producción: <ul style="list-style-type: none"> - Preguntas claves para poder poner en marcha una producción. - Cómo definir bien un proyecto antes de presupuestar. - Primero el contenido, después los objetivos y por último el presupuesto. 3. El presupuesto: <ul style="list-style-type: none"> - La relación entre números y el producto final. - Decisiones de presupuesto que condicionan la calidad del proyecto. - Modelos de presupuesto en España.
<p>-Financiación de proyectos SGR.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Situación del panorama audiovisual: <ul style="list-style-type: none"> - Cambio en el análisis de riesgos a nivel mundial. El punto de vista de las Entidades Financieras. CREA SGR - Dificultades financieras del sector - Cambios en el modelo de financiación. 2 Tipos de Producción: <ul style="list-style-type: none"> - Producción de largometrajes. - Tv Movies. - Series y programas de televisión. - Documentales. 3. Agente que intervienen en la producción. 4. Ventanas de explotación. 5. Cómo se financia una película: <ul style="list-style-type: none"> - Ayudas y Subvenciones: <ul style="list-style-type: none"> ? Nacionales, Europeas e Iberoamérica ? ICAA (NUEVO MODELO orden 2796/2015 y borrador) - Derechos de Antena. - Productores asociados. - MG de Distribuidoras y agentes de ventas. - Patrocinio, Product Placement, Merchandising. - Incentivos Fiscales.
<p>-Financiación de videojuegos.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Producción de Videojuegos: <ul style="list-style-type: none"> -Mapa de la industria de videojuegos en España y el mundo. -Esquema de una productora de videojuegos. -Formatos de producto. -Financiación y desarrollo.

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas trabajo autónomo	Horas totales
Trabajos tutelados	A11	16.5	74.25	90.75
Seminario	A1 A8 B2 B8	15	6.75	21.75
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	- Desarrollo de un plan de financiación de un producto audiovisual internacional. - Realización del presupuesto de su proyecto fin de Máster.
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
Trabajos tutelados	A atención personalizada que se describe para estas metodologías concíbese como momentos de trabajo presencial co profesor para a atención e seguimento do traballo realizado por cada alumno. Implican unha participación obrigatoria para o alumnado. A forma e o momento en que se desenvolverá indicárase en relación a cada actividade ao longo do curso segundo o plan de traballo da materia.

Evaluación

Metodologías	Competencias / Resultados	Descripción	Calificación
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.	100

Observaciones evaluación

Fuentes de información

Básica	- Eduardo Prádanos Grijalvo (). Cómo escribir una Biblia Transmedia. - Brandon Tartikoff (). The last great ride. Turtle Bay Books - Paul Boross, The Pitch Doctor (). The Pitching Bible. CGW Publishing - Don Hewitt (). Tell me a story. Public Affairs Books - Peter Gruber (). Storytelling para el éxito. Ed Empresa Activa
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