



Guía Docente				
Datos Identificativos				2023/24
Asignatura (*)	Financiación de Contidos e Proxectos Audiovisuais		Código	616531017
Titulación				
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Mestrado Oficial	2º cuatrimestre	Primeiro	Optativa	4.5
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinación	Formoso Barro, María Josefa	Correo electrónico	m.formoso@udc.es	
Profesorado	Formoso Barro, María Josefa	Correo electrónico	m.formoso@udc.es	
Web	www.mpxa.net			
Descrición xeral	O alumno coñecerá os recursos económicos e financeiros empregados nas producións audiovisuais, estudará ferramentas de financiamento de obras audiovisuais e aprenderá a correcta forma de xestionar recursos técnicos, humanos e orzamentarios nas producións audiovisuais.			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe		Competencias / Resultados do título	
- Coñecer os recursos económicos e financeiros empregados nas producións audiovisuais.	AP8	BP2	
	AP11	BP8	
- Estudar as ferramentas de financiamento de obras audiovisuais.	AP8	BP8	
- Aprender a correcta forma de xestionar recursos técnicos, humanos e orzamentarios nas producións audiovisuais.		BP2	

Contidos	
Temas	Subtemas
-Financiamento e coprodución internacional.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Coprodución internacional</li> <li>1.2. O orzamento de desenvolvemento, o orzamento de produción, o plan de financiamento, o worksplit</li> <li>1.3. A coprodución: vía oficial ? non oficial. Acordos bilaterais de coprodución</li> <li>1.4. Os elementos necesarios para atraer a un coprodutor internacional: dossier / packaging</li> <li>1.5. Aspectos contractuais da negociación</li> <li>1.6. Elaboración dun Plan de financiamento e de explotación</li> <li>2. Novas maneiras de financiar</li> <li>2.1. A nova cadea de valor: novos paradigmas</li> <li>2.2. Os diferentes dereitos implicados e xanelas de explotación</li> <li>2.3. Os diferentes recursos financeiros</li> <li>2.4. Os novos ecosistemas televisivos e de plataformas</li> </ol>



-Orzamentos e financiamento.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. O produtor executivo, un cargo mal entendido en España</li> <li>2. O traballo de Produtor executivo nunha serie de ficción</li> <li>3. O modelo Portocabo. Deseñando contidos desde a produción</li> <li>4. Da idea ao produto final</li> <li>5. As preguntas crave que un produtor executivo débese facer ante unha idea / proxecto</li> <li>6. Como crear, deseñar e vender un contido</li> <li>7. Financiamento. As diferentes opcións en España</li> <li>8. O deseño de produción</li> <li>9. Orzamento: Pasos previos para poder orzar ben</li> </ol>
-Recursos económicos e financeiros. Financiamento de proxectos SGR.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Situación do panorama audiovisual: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cambio na análise de riscos a nivel mundial. O punto de vista das Entidades Financeiras. CREA SGR</li> <li>- Dificultades financeiras do sector</li> <li>- Cambios no modelo de financiamento.</li> </ul> </li> <li>2 Tipos de Produción: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Produción de longametraxes.</li> <li>- Tv Movies.</li> <li>- Series e programas de televisión.</li> <li>- Documentais.</li> </ul> </li> <li>3. Axentes que interveñen na produción.</li> <li>4. Xanelas de explotación.</li> <li>5. Como se financia unha película: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Axudas e Subvencións: <ul style="list-style-type: none"> <li>? Nacionais, Europeas e Iberoamérica</li> <li>? ICAA ( NOVO MODELO orde 2796/2015 e borrador)</li> </ul> </li> <li>- Dereitos de Antena.</li> <li>- Produtores asociados.</li> <li>- MG de Distribuidoras e axentes de vendas.</li> <li>- Patrocinio, Product Placement, Merchandising.</li> <li>- Incentivos Fiscais.</li> </ul> </li> </ol>
-Financiamento de videoxogos.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Produción de videoxogos <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. Mapa da industria do videoxogo en España e no mundo</li> <li>1.2. Esquema dunha produtora de videoxogos</li> <li>1.3. Formatos de produto</li> <li>1.4 Financiamento e desenvolvemento</li> </ol> </li> </ol>

### Planificación

Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A8 B2 B8	31	0	31
Seminario	A8 A11 B2 B8	29	51.5	80.5
Atención personalizada		1	0	1

\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

### Metodoloxías

Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Clases presenciais os masterclass con profesionais de recoñecido prestixio nas que trasladan ao alumnado os contidos troncais da materia.



Seminario	Sesións dirixidas por profesionais relevantes do sector nas que se realizan traballos prácticos para que o alumnado adquira as competencias e coñecementos desta materia. No caso concreto desta asignatura os alumnos deben deseñar o plan de financiamento do seu Proxecto de Máster.
-----------	---

### Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral Seminario	A atención personalizada que se describe para estas metodoloxías denominada "Titorías" na memoria de verificación do título, concíbese como momentos de traballo 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.

### Avaliación

Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Sesión maxistral	A8 B2 B8	A Sesión Maxistral inclúe a "INTERVENCIÓN DO ALUMNO NA AULA" como método de avaliación que queda reflectido na memoria de verificación do título.	20
Seminario	A8 A11 B2 B8	No Seminario recóllese o método de avaliación dos "TRABALLOS PRÁCTICOS" reflectido na memoria de verificación do título. No caso concreto desta asignatura os alumnos deben deseñar o plan de financiamento do seu Proxecto de Máster.	80

### Observacións avaliación

A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación, unha vez comprobada, implicará directamente a cualificación de suspenso na convocatoria en que se cometa: o/a estudante será cualificado con "suspenso" (nota numérica 0) na convocatoria correspondente do curso académico, tanto se a comisión da falta se produce na primeira oportunidade como na segunda. Para isto, procederase a modificar a súa cualificación na acta de primeira oportunidade, se fose necesario.
---

### Fontes de información

<b>Bibliografía básica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Eduardo Prádanos Grijalvo (). Cómo escribir una Biblia Transmedia.</li> <li>- Brandon Tartikoff (1993). The last great ride. Turtle Bay Books</li> <li>- Paul Boross, The Pitch Doctor (2011). The Pitching Bible. CGW Publishing</li> <li>- Don Hewitt (2003). Tell me a story. Public Affairs Books</li> <li>- Peter Gruber (2011). Storytelling para el éxito. Ed Empresa Activa</li> </ul>
<b>Bibliografía complementaria</b>	

### Recomendacións

<b>Materias que se recomenda ter cursado previamente</b>
<b>Materias que se recomenda cursar simultaneamente</b>
<b>Materias que continúan o temario</b>
<b>Observacións</b>

(\*A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías

