



Guía docente				
Datos Identificativos				2023/24
Asignatura (*)	Financiación de Contenidos y Proyectos Audiovisuales		Código	616531017
Titulación	Máster Universitario en Producción Xornalística e Audiovisual			
Descriptor				
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	www.mpxa.net			
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 del título	
Código	Competencias del título
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.		AP8	BP2
		AP11	BP8
- Estudiar las herramientas de financiación de obras audiovisuales.		AP8	BP8
- Aprender la correcta forma de gestionar recursos técnicos, humanos y presupuestarios en las producciones audiovisuales.			BP2

Contenidos	
Tema	Subtema



-Financiación y coproducción internacional.	1. Coproducción internacional 1.2. El presupuesto de desarrollo, el presupuesto de producción, el plan de financiación, el worksplit 1.3. La coproducción: vía oficial ? no oficial. Acuerdos bilaterales de coproducción 1.4. Los elementos necesarios para atraer a un coproductor internacional: dossier / packaging 1.5. Aspectos contractuales de la negociación 1.6. Elaboración de un Plan de financiación y de explotación 2. Nuevas maneras de financiar 2.1. La nueva cadena de valor: nuevos paradigmas 2.2. Los diferentes derechos implicados y ventanas de explotación 2.3. Los diferentes recursos financieros 2.4. Los nuevos ecosistemas televisivos y de plataformas
-Presupuestos y financiación.	1. El productor ejecutivo, un cargo mal entendido en España 2. El trabajo de Productor ejecutivo en una serie de ficción 3. El modelo Portocabo. Diseñando contenidos desde la producción 4. De la idea al producto final 5. Las preguntas clave que un productor ejecutivo se debe hacer ante una idea / proyecto 6. Como crear, diseñar y vender un contenido 7. Financiación. Las diferentes opciones en España 8. El diseño de producción 9. Presupuesto: Pasos previos para poder presupuestar bien



- Recursos económicos y financieros. Financiación de proyectos SGR.	1. Situación del panorama audiovisual: - 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: - 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: - Ayudas y Subvenciones: ? 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.
-Financiación de videojuegos.	1. Producción de videojuegos 1.1. Mapa de la industria del videojuego en España y en el mundo 1.2. Esquema de una productora de videojuegos 1.3. Formatos de producto 1.4 Financiación y desarrollo

Planificación

Metodologías / pruebas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	A8 B2 B8	31	0	31
Seminario	A8 A11 B2 B8	29	51.5	80.5
Atención personalizada		1	0	1

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

Metodologías

Metodologías	Descripción
Sesión magistral	Clases presenciales o masterclass con profesionales de reconocido prestigio en las que trasladan a los alumnos los contenidos nucleares de la materia.



Seminario	Sesiones conducidas por profesionales relevantes del sector en las que se realizan trabajos prácticos para que los alumnos adquieran las competencias y los conocimientos propios de esta materia. En el caso concreto de esta asignatura los alumnos deben diseñar el plan de financiación de su Proyecto de Máster.
-----------	---

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Sesión magistral Seminario	La atención personalizada descrita para estas metodologías denominada "Tutorías" en la memoria de verificación del título, se concibe como momentos de trabajo cara a cara con el profesor para la atención y seguimiento del trabajo realizado por cada alumno. Implican la participación obligatoria de los estudiantes. La forma y el momento en que se desarrollará 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
Sesión magistral	A8 B2 B8	La Sesión Magistral incluye la "INTERVENCIÓN DEL ALUMNO EN EL AULA" como método de evaluación que se refleja en la memoria de verificación del título.	20
Seminario	A8 A11 B2 B8	Se incluye dentro de Seminario el método de evaluación de "TRABAJOS PRÁCTICOS" reflejado en la memoria de verificación del título. En el caso concreto de esta asignatura los alumnos deben diseñar el plan de financiación de su Proyecto de Máster.	80

Observaciones evaluación
La realización fraudulenta de pruebas o actividades de evaluación, una vez comprobada, implicará directamente la calificación de suspenso en la convocatoria en que se cometa: el/la estudiante será calificado con "suspenso" (nota numérica 0) en la convocatoria correspondiente del curso académico, tanto si la comisión de la falta se produce en la primera oportunidad como en la segunda. Para esto, se procederá a modificar su calificación en el acta de primera oportunidad, si fuese necesario.

Fuentes de información	
Básica	- Eduardo Prádanos Grijalvo (). Cómo escribir una Biblia Transmedia. - Brandon Tartikoff (1993). The last great ride. Turtle Bay Books - Paul Boross, The Pitch Doctor (2011). The Pitching Bible. CGW Publishing - Don Hewitt (2003). Tell me a story. Public Affairs Books - Peter Gruber (2011). 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