Universidad de Navarra

Fundamentos de Producción y Gestión

Guía docente 2025-26

PRESENTACIÓN

Breve descripción: Aplicación de los conceptos, principios y herramientas propias de la gestión de proyectos (*project management*) al caso de la producción de contenidos audiovisuales de ficción y entretenimiento.

- **Titulación**: Comunicación Audiovisual
- **Módulo/Materia**:
  - **Módulo IV.** Producción y gestión de proyectos audiovisuales.
  - **Materia 2.** Producción y gestión de proyectos
- **ECTS**: 3
- **Curso, semestre**: 2º CAV, 2º cuatrimestre
- **Carácter**: Obligatoria
- **Profesorado**: Dra. D. Patricia Diego (Profesora Titular) (pdiegon@unav.es). Clases prácticas y talleres técnicos: Beñat Antoñana (Personal de Apoyo a la docencia) bantonana@unav.es y Fermín Gil (Personal de Apoyo a la docencia (fgilsanchez@unav.es).
- **Idioma**: castellano
- **Aula, Horario**: lunes de 12 a 14. Aula 1

RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Competencias)

1. CONOCIMIENTOS

RA2 - Conocer y valorar el impacto de la comunicación audiovisual en sus múltiples dimensiones: social, cultural, histórica, económica, empresarial, legal, científica, deontológica y tecnológica.

2. HABILIDADES

RA12- Expresar conocimientos e ideas en el campo de la comunicación audiovisual de manera oral y escrita con corrección.

RA14 - Aplicar habilidades de trabajo en equipo y liderazgo encaminadas a la toma de decisiones responsable y a la resolución de problemas.

Objetivos de la asignatura:

1) Conocimiento básico de los procesos de producción audiovisual en sus diversas fases, tanto desde el punto de vista de la organización y gestión de los recursos, como de las peculiaridades propias de los distintos tipos de contenidos (ficción, entretenimiento, animación, etc.) y soportes (cine, TV, vídeo, multimedia, etc.).

2) Aprender a organizar y gestionar, en un nivel básico, los recursos humanos, financieros y materiales para obtener el mejor resultado dentro de las limitaciones propias de toda producción, conjugando el equilibrio entre las tres principales variables de cualquier proyecto audiovisual: tiempo, coste y calidad.

3) Conocimiento básico de los principales niveles de producción y relaciones jerárquicas.

4) Conocimiento básico de la planificación de un proyecto audiovisual (desglose de tareas, asignación de tiempo y recursos).

5) Conocimiento básico de la dimensión económica de un proyecto audiovisual (presupuesto, financiación y amortización).

6) Conocimiento de las principales herramientas de control en la producción de proyectos audiovisuales.

7) Capacidad de autoevaluación crítica de resultados: valoración de la importancia de corregir y ajustar constantemente los errores cometidos en los procesos creativos u organizativos de la producción y gestión de contenidos.

Resultados de aprendizaje

1) Exposición de conocimientos sobre la producción y gestión de proyectos audiovisuales en sus diversas fases, ateniéndose principalmente a las variables de tiempo (plan de trabajo), coste (presupuesto) y calidad (o nivel de recursos).

2) Exposición de conocimientos sobre los principales niveles de producción y su relación jerárquica

3) Desglose de recursos humanos y materiales en el caso de una producción audiovisual sencilla (desglose de producción).

4) Desglose de tareas y asignación de recursos y tiempo.

5) Asimilación de las principales herramientas de control en la producción de proyectos audiovisuales.

6) Aplicación de lo anterior a los distintos tipos de contenidos audiovisuales de ficción, y entretenimiento (largometrajes, series de TV, programas de entretenimiento, animación).

ACTIVIDADES FORMATIVAS

1. Parte práctica y teórica:

Clases presenciales:

-26 horas (según calendario de este curso). Durante estas horas de clase, se explicará el temario detallado en el programa, siempre con la ayuda de ejemplos e incentivando la discusión con los alumnos.

Clases no presenciales:

- Trabajos dirigidos: 47 horas. Tiempo dedicado a la realización de las prácticas derivadas de los talleres semanales y de algún ejercicio de producción (calendario de grabación, presupuesto, etc.) fuera del aula, así como a tareas de documentación o visionado de material audiovisual.

- Estudio personal: 45 horas. Tiempo dedicado al estudio de los conceptos teórico-prácticos expuestos en clase, del material bibliográfico obligatorio, así como al análisis de algunos guiones y una obra literaria.

- Examen final: 2 horas

PROGRAMA

Los temas aquí detallados se corresponden con los cuatro temas teóricos que el alumno deberá estudiar para poder realizar la prueba del Examen final. El libro está detallado en el área "Bibliografía y recursos" en la sección "Bibliografía obligatoria".

1. LA INDUSTRIA Y EL MERCADO AUDIOVISUAL

1.1. Industrias culturales, industrias creativas

1.2. La industria audiovisual

1.3. El mercado audiovisual

1.4. Principios económicos de la producción audiovisual

1.5. El producto audiovisual

1.6. La cadena de valor del producto audiovisual

2. LA DIRECCIÓN O GESTIÓN DE PROYECTOS AUDIOVISUALES

2.1. La producción audiovisual como *project management*

2.2. Variables del proceso de producción audiovisual

2.3. Modalidades en la gestión de proyectos

2.4. La figura del productor (*project manager*)

2.5. Jerarquía en la toma de decisiones: nivel ejecutivo y técnico

2.6. Nuevos perfiles de productor audiovisual

3. FASES DEL PROYECTO AUDIOVISUAL

3.1. Desarrollo: Definición y diseño

3.2. Desarrollo: Planificación

3.3. Pre-producción o preparación

3.4. Producción o ejecución

3.5. Post-producción (finalización) y entrega

3.6. Balance

4. GESTIÓN DE RECURSOS

4.1. Recursos humanos

4.2. Recursos materiales y técnicos

Universidad de Navarra

4.3. Recursos financieros

4.4. Gestión de la calidad a través de los recursos

4.5. El desglose de producción

ESQUEMA DE LAS CLASES:

Esta asignatura requiere un **ritmo de trabajo continuo**
desde la primera semana de clase, tanto en lo relativo a parte práctica como teórica.

El esquema de clases (prácticas y teóricas) será el detallado a continuación. Se comenzará con **6 semanas de Talleres Prácticos** cuya **asistencia es obligatoria** para todos

En cuanto al primer ámbito (**teoría**), el alumno deberá estudiar como **trabajo personal e individual** los cuatro primeros temas del manual obligatorio. La parte teórica se complementará con un visionado de producción y la elaboración de un desglose de producción.

Esquema de clases:

Lunes 12 de enero. Presentación de la asignatura.

Lunes 19 de enero. Taller de Composición. Asistencia: Obligatoria

Lunes 26 de enero. Taller de Realización. Asistencia. Obligatoria.

Lunes 2 de febrero. Taller Práctico I. Asistencia: Obligatoria

Lunes 9 de febrero. Taller de Edición y Continuidad . Asistencia Obligatoria.

Lunes 16 de febrero. Taller de Sonido. Asistencia Obligatoria.

Lunes 23 de febrero. Taller Práctico II. Asistencia Obligatoria.

Lunes 2 de marzo. 15:30-17:30. Clase teórica

Lunes 9 de marzo. 15:30-17:30. Clase teórica

Lunes 16 de marzo. 15:30-17:30. Clase teórica

Lunes 23 de marzo 15:30-17:30. Clase teórica

Lunes 13 de abril 15:30-17:30. Clase teórica

Lunes 20 de abril 15:30-17:30. Clase teórica

EVALUACIÓN

CONVOCATORIA ORDINARIA

Se evaluarán de forma continua las siguientes actividades:

1.PARTE PRACTICA (40%)

La asistencia **obligatoria** y la **correcta realización de las prácticas semanales** de los 6 **talleres prácticos supone** una nota máxima de 4 **puntos**. Cada taller al que no se asista y cada práctica que no se entregue al profesor a tiempo **resta 0.5** de la nota final de esta parte. **TOTAL parte práctica: 4 puntos.**

2.PARTE TEORICA (40%)

El **examen final** consistirá en un ejercicio escrito con una nota máxima de **2 puntos** sobre los cuatro primeros temas del manual obligatorio ("Fundamentos de producción y gestión de proyectos audiovisuales". Autor: Alejandro Pardo). Los **2 puntos** restantes serán del **examen del Visionado de Producción. TOTAL parte teórica: 4 puntos.**

3. La PARTICIPACION activa y ASISTENCIA (40%)

La asistencia y participación a todas las clases (tanto **teóricas como prácticas**) se valorará con un máximo de **2 puntos**. La no realización del Examen de Visionado de Producción implicará un 0 en el ejercicio y un 0 directamente en la nota de la asistencia. **TOTAL participación y asistencia: 2 puntos.**

La **calificación final** será el resultado de la suma entre la nota práctica (4 puntos), la nota teórica (4 puntos) y la asistencia y participación en clase (2 puntos). **TOTAL: 10 puntos** . **IMPORTANTE:** Para que se realice la suma de estas tres partes tendrán que estar **aprobadas por separado tanto la parte práctica como la teórica.**

Al final de la asignatura se pasará a los alumnos una encuesta -sobre el uso de la IA generativa en los ejercicios prácticos- que forma parte del Proyecto de Innovación Docente "Educar sinfónicamente en inteligencia artificial" (código 211).

Las faltas de ortografía (acentos incluidos) restarán puntos, a razón de 0,25 puntos por falta. Las muy graves significarán la anulación de la pregunta. También la caligrafía y la presentación influirán en la nota.

Sobre el cambio de fechas del examen final:

Las fechas oficiales de las dos convocatorias de los exámenes **no se cambian** excepto en los casos contemplados por la normativa de la universidad. Se recomienda a los alumnos que **no reserven viajes** (vuelos, etc.) hasta conocer la nota definitiva ya que esa razón no será una causa justificada para cambiar el examen.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

Los alumnos que no aprueben la asignatura en la primera convocatoria, deberán presentarse a la convocatoria extraordinaria de junio, donde se presentarán a un examen (cuatro primeros temas del libro) similar al anterior y lo mismo si tiene que recuperar el examen de Visionado de Producción. La parte práctica, si está aprobada, se guardará la nota y no hará falta repetirla. Si no se ha aprobado la parte práctica, el alumno la tendrá que repetirla de manera individual y la fecha de entrega de esa parte la comunicarán los profesores de prácticas en clase. En esta convocatoria no se puede recuperar la parte de la asistencia y participación en clase.

Sobre los plagios: La Facultad de Comunicación promueve el **uso ético de las fuentes documentales y los recursos informativos**. Por este motivo, en esta asignatura **no se admite el plagio**. Será sancionada toda copia en trabajos, ejercicios o exámenes. Se considera plagio la presentación de un trabajo que, en su totalidad o en parte, reproduce sin la debida atribución contenidos textuales, gráficos y/o audiovisuales ajenos.

Universidad de Navarra

Asimismo, **no se admite el fraude**. Será sancionado cualquier engaño, simulación o falsificación empleado para mejorar, por vías ilegítimas, los resultados académicos. Como se ha mencionado anteriormente los trabajos y exámenes deberán observar la debida **corrección ortográfica y gramatical**. Este factor incidirá en la evaluación.

Los trabajos académicos que empleen libros, artículos, películas, sitios web o cualquier otro tipo de contenido como recurso documental, deberán **detallar las fuentes consultadas**. Para eso, cuando corresponda, se recomienda emplear el estilo de citación de la American Psychological Association (APA).

HORARIOS DE ATENCIÓN

Dra. Patricia Diego.(pdiegon@unav.es)

- Despacho 2570. Edificio de Biblioteca. Planta 1º
- Horario de tutoría: viernes de 9:30 a 11:00.

BIBLIOGRAFÍA

a) Bibliografía básica:

Pardo, Alejandro (2014), *Fundamentos de Producción y Gestión de Proyectos Audiovisuales*, Pamplona: EUNSA. Localízalo en la Biblioteca

b) Bibliografía complementaria:

Español:

Fernández, Federico & Carolina Barco (2015), *Producción cinematográfica: del proyecto al producto*, Madrid: Díaz de Santos.

Martínez, Javier y Federico Fernández (2010), *Manual del productor audiovisual,* Barcelona: Editorial UOC (L 22.193)

[Recurso impreso]

Marzal, Javier y Francisco López (coord.) (2008), *Teoría y técnica de la producción audiovisual*, Valencia: Tirant lo Blanch (L 022.091).

Pérez Martín, Miguel Ángel (2002), *Gestión de proyectos escénicos*, Ciudad Real: Ñaque (O 081.958).

Pérez Martín, Miguel Ángel (2006), *Técnicas de organización y gestión aplicadas al teatro y al espectáculo*, Ciudad Real: Ñaque (G 012.469).

Vogel, Harold L. (2004), *La industria de la cultura y el ocio. Un análisis económico*, Madrid: Datautor, 2004 (L 003.053).

Inglés:

Barker, Stephen y Rob Cole (2012), *Brilliant Project Management: What the Best Project Managers Know, Do and Say* (3ª ed.), Londres: Pearson.

Berkun, Scott (2008), *Making Things Happen: Mastering Project Management*, Sebastopol, CA: O'Reilly Media.

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

Bilton, Chris (2007), *Management and Creativity: From Creative Industries to Creative Management*, London: Blackwell Publishing (O 082.771).

Clevé, Bastian, *Film Production Management*, Elsevier, Boston, 2006 (3ª ed.) (L 038.491).

Finance, Charles y Susan Zwerman (2010), *The Visual Effects Producer: Understanding the Art and the Business of VFX*, Boston: Elsevier-Focal Press (L 038.912).

Finney, Angus, *The International Film Business: A Market Guide Beyond Hollywood*, Routledge, Londres, 2010 (L 038.571).

Gates, Richard, *Production Management for Film and Video*, Focal Press, Boston, 2002 (L 037.075).

Irish, Dan, *The Game Producers' Handbook*, Thomson Course Technology, Boston, 2005.

Kerr, Aphra, *The Business and Culture of Digital Games: Gamework/Gameplay*, SAGE, Londres, 2006 (L 021.786).

Kerzner, Harold R. (2013), *Project Management: A Systems Approach to Planning, Scheduling, and Controlling* (11ª ed.), Hoboken, NJ: Wiley y Sons, 2013.

Mitchell, Leslie Scott, *Production Management for Television*. Routledge, Londres, 2009 (L 041.647)

Pardo, Alejandro (ed.), *The Audiovisual Management Handbook*, Media Business School, Madrid, 2002 (L 021.415).

Schmidt, Terry (2009), *Strategic Project Management Made Simple: Practical Tools for Leaders and Teams*, Hoboken, NJ: Wiley y Sons.

Strauss, Roy, *Managing Multimedia Projects*, Focal Press, Boston, 1997 (Z 016.726).

Townley Barbara & Nic Beech (ed.), *Managing Creativity: Exploring the Paradox*, Cambridge University Press, Cambridge, 2010 (O 082.525).

Vogel, Harold L. (2011), *Entertainment Industry Economics: A Guide for Financial Analysis*. 8ª ed., Nueva York: Cambridge University Press (L 003.462).

Winder, Catherine & Zahra Dowlatabadi, *Producing Animation*, Focal Press, Boston, 2001 (L 036.985).