

**FICHA IDENTIFICATIVA****Datos de la Asignatura**

Código	43287
Nombre	Realización y edición de proyectos
Ciclo	Máster
Créditos ECTS	10.0
Curso académico	2021 - 2022

Titulación(es)

Titulación	Centro	Curso	Periodo
2149 - M.U. en Contenidos y Formatos Audiovisuales 12-V.2	Facultad de Filología, Traducción y Comunicación	1	Segundo cuatrimestre

Materias

Titulación	Materia	Caracter
2149 - M.U. en Contenidos y Formatos Audiovisuales 12-V.2	5 - Realización y edición de proyectos	Obligatoria

Coordinación

Nombre	Departamento
GUARDIA CALVO, ISADORA	340 - Teoría de los Lenguajes y Ciencias de la Comunicación
RAUSELL LLEDO, IGNACIO	340 - Teoría de los Lenguajes y Ciencias de la Comunicación

RESUMEN

En esta materia se propone llevar a la práctica los estudios teóricos y de análisis recogidos en anteriores módulos. La ideación, realización, edición y composición aplicadas al sector audiovisual, concretamente en el montaje y la postproducción audiovisuales de un capítulo piloto y/o teaser se convertirán en los objetivos de la asignatura. Se describirán los principales conceptos y elementos que integran la postproducción audiovisual digital, así como la aplicación práctica de los recursos narrativos y del lenguaje audiovisual, que se usan durante el montaje y la postproducción. Se persigue el dominio de los conocimientos básicos para el diseño de la interacción y de la información, así como la metodología para el desarrollo e implementación de aplicaciones interactivas en las recientes industrias culturales.



CONOCIMIENTOS PREVIOS

Relación con otras asignaturas de la misma titulación

No se han especificado restricciones de matrícula con otras asignaturas del plan de estudios.

Otros tipos de requisitos

Los conocimientos previos necesarios para seguir la asignatura con normalidad habrán sido introducidos ya con anterioridad al máster.

COMPETENCIAS

2149 - M.U. en Contenidos y Formatos Audiovisuales 12-V.2

- Que los/las 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.
- Que los/las estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo
- Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.
- Adquirir las competencias académicas y profesionales convenientes en el ámbito de la creación, diseño y desarrollo de contenidos audiovisuales para la multidifusión digital.
- Analizar e interpretar los nuevos lenguajes mediáticos asociados a la multidifusión digital.
- Conocer los proyectos y estudios de búsqueda de nuevas tendencias creativas de formatos y contenidos audiovisuales, en la producción y el consumo, dentro del proceso de convergencia mediática de la era digital.
- Administrar las destrezas adquiridas en la proyección y construcción de un diseño curricular coherente.
- Integrar las tecnologías de adquisición, edición, difusión e interactivas propias de la era digital en el diseño y producción de nuevos contenidos y formatos audiovisuales.
- Crear contenidos y diseñar formatos audiovisuales lineales y/o interactivos para el nuevo espacio de la comunicación digital.
- Dominar las diferentes fases de elaboración de una producción audiovisual y los estilos de realización de proyectos en el nuevo espacio audiovisual.
- Crear y desarrollar programas piloto para la génesis de nuevos formatos mediáticos.



RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Los resultados de aprendizaje de esta asignatura son los que se han previsto en el documento oficial de Verificación de este postgrado:

- Conocimiento de las tecnologías de adquisición, edición, difusión e interactivas propias de la era digital para el diseño y la producción de nuevos.
- Creación de contenidos y diseño de formatos lineales y / o interactivos para el nuevo espacio de la comunicación digital.
- Dominio de los conocimientos básicos para el diseño de la interacción y de la información, así como la metodología para el desarrollo e implementación de aplicaciones interactivas en las recientes industrias culturales.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

1. Conceptos de diseño gráfico y maquetación. Diseño materiales de difusión.

Se dedicarán dos sesiones a implementar nociones y conceptos de diseño gráfico y maquetación para la confección de la "Biblia" y los diferentes materiales de difusión del proyecto.

2. Escritura del guión piloto/teaser

Se dedican un total de cinco sesiones al desarrollo de las diferentes partes del guión piloto y teaser. Se dedicará tiempo a la definición de la estructura, la construcción de personajes, la elaboración de la trama, la planificación de la escaleta y la construcción de los diálogos.

3. Preproducción, rodaje, montaje y posproducción del piloto

La totalidad de este bloque ocupa unas 12 sesiones con un desglose orientativo definido del siguiente modo:

Fase I. Preproducción: lectura de guión literario y definición de listados de necesidades

Fase II. Preproducción: Gestión de permisos y Documentación

Fase III. Preproducción: Elaboración Documentación Producción

Definición y formulación de las tecnologías de captación, edición y composición: Estudio de las diferentes herramientas y su composición técnica.

Fase IV. Aplicación práctica al proyecto propio de los conocimientos previos de la fase I

Fase V. Aplicación práctica al proyecto propio de los conocimientos previos de la fase II: preproducción final, rodaje montaje y posproducción del piloto en las siguientes dimensiones:

- Diseñar un trabajo colectivo
- Distribución de roles
- Elaboración guión técnico
- Casting
- Realizar Diseño Producción Artística



- Rodar piloto
- Montar
- Trabajo edición digital

4. Definición y formulación de las tecnologías digitales de la, captación, edición y la composición

Durante aproximadamente 10 sesiones, el alumnado desarrollará todas las fases de trabajo de la producción de una pieza audiovisual. Esto contempla el desglose técnico, la realización de un casting, la ejecución del diseño producción, los ensayos y el rodaje final.

5. El tratamiento de la señal digital: el vídeo digital

A lo largo de siete sesiones, el alumnado aprende los fundamentos de la edición no lineal. Aprenderán técnicas y recursos de usuario para la edición no lineal y comenzarán la edición de un piloto. Se introduce al alumnado en el uso del hardware y software utilizados en la postproducción digital: Etalonaje, el tratamiento color, tratamiento del sonido y tratamiento general del piloto/teaser.

6. La edición no lineal

Repaso de los principios de la edición no lineal. Aplicación al desarrollo del proyecto de clase.

7. El tratamiento de la señal digital: el vídeo digital

8. Técnicas y recursos de usuario en una edición no lineal

9. El hardware y software utilizados en la postproducción digital

10. Tratamiento y postproducción del piloto/teaser

**VOLUMEN DE TRABAJO**

ACTIVIDAD	Horas	% Presencial
Prácticas en laboratorio	100,00	100
Elaboración de trabajos en grupo	80,00	0
Elaboración de trabajos individuales	5,00	0
Estudio y trabajo autónomo	90,00	0
Preparación de actividades de evaluación	30,00	0
Preparación de clases de teoría	20,00	0
Preparación de clases prácticas y de problemas	35,00	0
TOTAL	360,00	

METODOLOGÍA DOCENTE

Los contenidos de la asignatura se introducen partiendo de los conocimientos previos que ha adquirido el alumnado en los módulos previos. Los y las estudiantes deberán participar de manera activa en el desarrollo del aprendizaje. En cuanto a las horas presenciales, la asignatura se estructura en sesiones de 3 horas de duración para las clases de teoría y de 4 horas para las sesiones con expertos. En cada una de las sesiones, el profesorado introducirá los conceptos que sean nuevos, pondrá a disposición de los y las estudiantes el material de trabajo que considere y dará las instrucciones oportunas para hacer trabajos y planificar el desarrollo de la asignatura.

La clase será participativa y el profesor interpelará constantemente los alumnos para que tomen parte activa de las discusiones planteadas. Además de las instrucciones directas del profesor, el alumnado deberá de llevar a cabo:

- a) selección y trabajo con fuentes documentales diversas
- b) cooperación y organización colectiva con los compañeros y compañeras
- c) adjudicación roles técnicos

El profesor se compromete a seguir ayudando y orientar al alumno una vez se termine la clase, mediante tutorías personalizadas o tutorías a través del correo electrónico, aula virtual, o sala virtual en Blackboard Collaborate.

EVALUACIÓN

La asignatura se supera obteniendo una nota ponderada a partir de tres sistemas de evaluación:

- 1) Elaboración de un trabajo colectivo: capítulo piloto/teaser. 80%.
- 2) Evaluación continua: 10%
- 3) Asistencia y participación en clase. 10%



Fecha de examen:

La evaluación del módulo no prevé la realización de un examen. De forma orientativa, y en función de los condicionantes del calendario académico, todos los trabajos deberán entregarse antes del 10/15 de mayo para poder ser puntuados en la 1ª. Convocatoria de evaluación.

REFERENCIAS

Básicas

- BARROSO, J. (1989): Introducción a la realización televisiva. Madrid, IORTV.
- BARROSO, J. (1992): Proceso de la información de actualidad en televisión. Madrid, IORTV.
- BARROSO, J. (1994): Técnicas de realización de reportajes y documentales para televisión. Madrid, IORTV, U.D. 133.
- BARROSO, J. (2009): Realización de documentales y reportajes. Técnicas y estrategias del rodaje en campo. Madrid, Síntesis.
- CURY, I. (2009): Dirección y producción en televisión. Andoain, Escuela de Cine y Televisión.
- FERNÁNDEZ DÍEZ, F.; MARTÍNEZ ABADÍA, J. (1996): La dirección de producción para cine y televisión. Barcelona, Paidós.
- FERNÁNDEZ DÍEZ, F.; MARTÍNEZ ABADÍA, J. (1999): Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual. Barcelona, Paidós.
- KINDEM, G.; MUSBURGER, R.B. (2007): Manual de producción audiovisual digital. Barcelona, Omega.
- LLORENS V. (1995): Fundamentos tecnológicos de vídeo y televisión. Paidós, Barcelona.
- MARTÍNEZ ABADÍA, J. (1997): Introducción a la tecnología audiovisual, Barcelona, Paidós.
- MARTÍNEZ ABADÍA, J.; VILA, P. (2004): Manual básico de tecnología audiovisual y técnicas de creación, emisión y difusión de contenidos. Barcelona, Paidós.
- MILLERSON, G. (2001): Realización y producción en televisión, Madrid, IORTV. 2001.
- OHANIAN, T. (1996). Edición digital no lineal, Madrid, IORTV.
- SAÍNZ, Miguel (1990): Iniciación a la Producción en Televisión. Madrid, IORTV.
- SOLARINO, C. (1993): Cómo hacer televisión. Madrid, Cátedra.
- LANCASTER, K. (2019). Creaciones cinematográficas con tu cámara de fotos. Madrid: Photo Club.
- MOLLÁ, D. (2012). La producción cinematográfica. Las fases de creación de un largometraje. Barcelona: UOC.
- BESTARD, L. (2011). Realización audiovisual. Barcelona: UOC
- CANCHO GARCÍA, N. E. & GARCÍA TORRES, M. A. (2017). Planificación de proyectos audiovisuales. Barcelona: Ediciones Altaria.



ADENDA COVID-19

Esta adenda solo se activará si la situación sanitaria lo requiere y previo acuerdo del Consejo de Gobierno

La CCA del máster, reunida el 26 de mayo de 2021, ha acordado la ratificación de los contenidos y evaluaciones de las guías docentes en vigor del curso 2020/2021. Los cambios resultantes de la adaptación de la docencia presencial a la docencia virtual no afectan a los contenidos ni a la estructura de las sesiones, ni a los trabajos de evaluación. El cronograma docente ha sido revisado y confirmado. Estas acciones han sido comunicadas a las y los estudiantes del curso, con quienes se ha reforzado la atención personalizada con la creación de nuevos espacios de trabajo.