

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

Código	46484
Nombre	Realización y edición de proyectos
Ciclo	Máster
Créditos ECTS	14.0
Curso académico	2024 - 2025

Titulación(es)

Titulación	Centro	Curso	Periodo
2253 - M.U. en Contenidos y Formatos Audiovisuales	Facultad de Filología, Traducción y Comunicación	1	Segundo cuatrimestre

Materias

Titulación	Materia	Carácter
2253 - M.U. en Contenidos y Formatos Audiovisuales	5 - Realización y edición de proyectos	Obligatoria

Coordinación

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

RESUMEN

Los estudiantes realizarán el teaser audiovisual que debe completar su proyecto audiovisual o biblia. El teaser tendrá una duración de alrededor de 90 segundos. Para realizar el teaser tendrán que escribir el guión, para la preproducción, hacer el rodaje y hacer la edición y postproducción, con los acabados finales de imagen y sonido. Este teaser será el que acompañe al proyecto audiovisual o biblia y se entregará como parte del TFM. Además, los estudiantes aprenderán a cómo maquetar un texto profesional, y se les impartirán conocimiento de programas de maquetación y diseño. El Máster no comporta formación tecnológica, pero el profesorado dará algunas claves para que el estudiantado sea autónomo y pueda completar los trabajos exigidos con las máximas garantías.



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

COMPETENCIAS (RD 1393/2007) // RESULTADOS DEL APRENDIZAJE (RD 822/2021)

2253 - M.U. en Contenidos y Formatos Audiovisuales

- 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.
- 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 los nuevo espacio audiovisual.
- Crear y desarrollar programas piloto para la génesis de nuevos formatos mediáticos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE (RD 1393/2007) // SIN CONTENIDO (RD 822/2021)

Los y las estudiantes serán capaces de elaborar productos audiovisuales con acabados profesionales de forma solvente y profundizarán en el conocimiento de programas específicos de diseño y maquetación, edición y postproducción de imagen y sonido. Por otra parte, aprenderán y profundizarán en las rutinas profesionales de un rodaje profesional. También sabrán cómo dar coherencia gráfica y visual los proyectos y cómo cuidar la presentación en el ámbito comunicativo.



Los estudiantes adquirirán el conocimiento de las tecnologías de adquisición, edición, difusión e interactivas propias de la era digital para el diseño y la producción de nuevos. También se familiarizarán con la creación de contenidos y diseño de formatos lineales y / o interactivos para el nuevo espacio de la comunicación digital.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

1. Diseño y maquetación de proyectos audiovisuales.

2. Guión y preproducción de un teaser audiovisual.

3. Rodaje y producción de un teaser audiovisual.

4. Edición y postproducción de imagen y sonido de un teaser audiovisual.

VOLUMEN DE TRABAJO

ACTIVIDAD	Horas	% Presencial
Prácticas en laboratorio	140,00	100
TOTAL	140,00	

METODOLOGÍA DOCENTE

En este módulo se llevará a cabo trabajo en el aula en la preparación del diseño y maquetación del proyecto audiovisual, pero también habrá trabajo fuera del aula durante el rodaje. El resto de las horas tendrán lugar también en el aula continuando con el trabajo en equipo, tanto en la preparación del guión y la preproducción del teaser, como en la edición y postproducción de imagen y sonido. El profesorado estará compuesto fundamentalmente por técnicos, con una trayectoria profesional remarcable que estarán tutorizando y guiando a las y los estudiantes en todo momento en la realización de los trabajos de carácter eminentemente práctico del módulo.

EVALUACIÓN

El sistema general de calificaciones seguirá el Reglamento de evaluación y calificación de la Universitat de València para títulos de grado



y máster, aprobado por el Consell de Govern el 30 de mayo de 2017 (ACGUV 108/2017).

La evaluación se realizará a partir de la ejecución de los diferentes trabajos prácticos:

- Diseño y maquetación del proyecto audiovisual o biblia (50%, 5 sobre 10).
- Teaser audiovisual (50%, 5 sobre 10).

Para superar la asignatura cada grupo debe sacar más de un 5 en cada una de las partes.

La nota será la misma para todo el grupo a no ser que se especifique lo contrario.

Los problemas de ortografía, sintaxis y/o expresión escrita puntuarán negativamente, pudiendo conllevar el suspenso de la prueba.

En el caso de comprobarse plagio en un trabajo de evaluación, este se podrá puntuar con la calificación numérica de cero,

con independencia del procedimiento disciplinario que se pueda incoar y, si procede, de la sanción que sea procedente de acuerdo

con la legislación vigente.

La honestidad intelectual es vital en las comunidades académicas, y para la justa evaluación del trabajo del estudiantado.

Todos los trabajos presentados en este curso han de ser de autoría original. No se admitirán trabajos en los que se haga

uso de colaboración fraudulenta o la composición con la ayuda de inteligencia artificial (ChatGPT u otros), excepto si su utilización

forma parte de los contenidos de la asignatura y está autorizada por el profesorado que la imparte.

REFERENCIAS