



FICHA IDENTIFICATIVA

DATOS DE LA ASIGNATURA

Código: 46484
Nombre: Realización y edición de proyectos
Ciclo: Máster Universitario Oficial
Créditos ECTS: 14
Curso académico: 2026-27

TITULACIONES

Titulación	Centro	Curso	Periodo
2253 - M.U. en Contenidos y Formatos Audiovisuales	Facultat de Filologia, Traducció i Comunicació	1	Segundo cuatrimestre

MATERIAS

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

COORDINACIÓN

RAUSELL LLEDO IGNACIO

RESUMEN

"Realización y edición de proyectos" es una asignatura obligatoria del Máster en Contenidos y formatos audiovisuales, mediante la cual 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

En esta asignatura los conocimientos previos necesarios para seguir la asignatura con normalidad habrán sido introducidos ya con anterioridad al Máster.

COMPETENCIAS / RESULTADOS DE APRENDIZAJE

2253 - M.U. en Contenidos y Formatos Audiovisuales

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.

Crear contenidos y diseñar formatos audiovisuales lineales y/o interactivos para el nuevo espacio de la comunicación digital.

Crear y desarrollar programas piloto para la génesis de nuevos formatos mediáticos.

Dominar las diferentes fases de elaboración de una producción audiovisual y los estilos de realización de proyectos en el nuevo espacio audiovisual.

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.

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.

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

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.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

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

Se explicarán los conceptos básicos de diseño gráfico y maquetación de proyectos profesionales. Se explicará el software adecuado para la realización del proyecto y se generará una pauta de diseño para cada uno de los proyectos audiovisuales.



2. Escritura del guión del programa piloto/teaser.

Se escribirá el guión del programa piloto o teaser con el acompañamiento y supervisión del profesorado a partir de los conocimientos adquiridos a lo largo del Máster y del tipo de proyecto audiovisual sobre el cual se esté trabajando.

3. Preproducción, rodaje, montaje y postproducción del programa piloto/teaser.

Se elaborará la preproducción del proyecto audiovisual, el rodaje y la postproducción del programa piloto o *teaser*. Se facilitará todos los espacios, la tecnología y los equipos necesarios para llevarlo a cabo y se contará con el acompañamiento y supervisión del profesorado.

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

Aprendizaje y conocimiento de las diferentes tecnologías con la que se cuenta hoy en día para la producción de proyectos audiovisuales.

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

Se abordarán conceptos de tratamiento de la imagen y la realización audiovisual. Se contará con el acompañamiento y supervisión del profesorado.

6. La edición no lineal.

Se abordarán conceptos de edición y montaje. Se realizará la edición y montaje del programa piloto o *teaser*. Se contará con el acompañamiento y supervisión del profesorado.

7. Tratamiento y postproducción del programa piloto/teaser.

Se abordarán los conceptos de la postproducción digital y se realizará el tratamiento y postproducción de vídeo y audio del programa piloto o *teaser*. Se contará con el acompañamiento y supervisión del profesorado.

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.

VOLUMEN DE TRABAJO (HORAS)

ACTIVIDADES PRESENCIALES

Actividad	Horas
Laboratorio	140,00
Total horas	140,00

ACTIVIDADES NO PRESENCIALES

Actividad	Horas
Asistencia a otras actividades	0,00
Elaboración de trabajos individuales o en grupo	100,00
Estudio y trabajo autónomo	60,00
Preparación de clases	30,00
Preparación de actividades de evaluación	20,00
Resolución de casos prácticos	0,00
Total horas	210,00

METODOLOGÍA DOCENTE

Actividades presenciales

La docencia presencial se desarrollará en sesiones de cuatro horas de duración que combinarán las siguientes metodologías:

- **Clases teóricas lección magistral participativa.** Los contenidos teóricos de la asignatura serán impartidos en el aula por profesorado interno mediante las metodologías de sesión expositiva y aprendizaje basado en proyectos.

- **Resolución de casos prácticos.** 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.

- **Desarrollo de proyectos.** La clase será participativa y el profesor interpelará constantemente los alumnos para que tomen parte activa de las discusiones planteadas para la elaboración de la maquetación de la biblia y el *teaser*.
- **Grupo de Trabajo.** Los estudiantes tendrán que elaborar sus Trabajos en grupo tanto en la elaboración del *teaser* en todas sus fases de preproducción, producción y postproducción, como en la maquetación de la biblia

En este modulo, de manera habitual, 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.

La participación en los proyectos se plasmará antes de finalizar cada sesión en la puesta en común de los avances por parte del alumnado tanto de la maquetación como en la elaboración del *teaser*, teniendo una retroalimentación por parte del profesorado que les ayudará en el proceso.

Actividades no presenciales

El alumnado desarrollará las siguientes actividades no presenciales:

- **Preparación de clases.** Elaboración de materiales necesarios para la elaboración de un plan de trabajo, escaletas, revisión de los guiones literarios, conocimientos de los aspectos teóricos explicados en clase por el profesorado para emplearlos en la práctica.
- **Estudio y preparación de proyectos.** Preparación de un *teaser* y puesta en común de la idea de diseño de maquetación de la biblia.
- **Trabajo autónomo.** Elaboración de un *teaser* y de una biblia audiovisual

Esta asignatura tiene en cuenta especialmente los siguientes **Objetivos de Desarrollo Sostenible:**

ODS 4, Educación de calidad. Meta 7, que el alumnado adquiera los conocimientos teóricos y



prácticos necesarios para promover el desarrollo sostenible, los derechos humanos, la igualdad de género, la promoción de una cultura de paz y no violencia, la ciudadanía mundial y la valoración de la diversidad cultural, y la contribución de la cultura al desarrollo sostenible.

ODS 5, Igualdad de género. Meta 1, poner fin a todas las formas de discriminación contra todas las mujeres y niñas en todo el mundo.

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).

Evaluación en la primera convocatoria

La evaluación de los bloques suspendidos o no presentados se realizará del siguiente modo:

- **Trabajo colectivo:**

Maquetación y diseño de la biblia (40%)

Elaboración del trabajo colectivo: teaser (40%)

- Evaluación continua. (5%) No es recuperable en segunda convocatoria.
- Asistencia y participación a clase. (5%) No es recuperable en segunda convocatoria.

Evaluación en la segunda convocatoria

La evaluación en segunda convocatoria mantendrá, si fuera el caso, las calificaciones obtenidas en los bloques aprobados en la primera.

La evaluación de los bloques suspensos o no presentados se realizará del siguiente modo:

- **Trabajo colectivo:**



Maquetación y diseño de la biblia (40%)

Elaboración del teaser (40%)

- Evaluación continua. (5%) No es recuperable en segunda convocatoria.
- Asistencia y participación a clase. (5%) No es recuperable en segunda convocatoria.

Otras observaciones

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 se tendrán que librar antes de la finalización del siguiente módulo para poder ser puntuados en la primera convocatoria de evaluación.

Tanto en el examen como en el resto de pruebas, ejercicios o trabajos escritos se exigirá corrección ortográfica y gramatical. Cada falta comportará una reducción de la calificación obtenida, que puede llegar hasta el suspenso.

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 o está autorizada por el profesorado que la imparte.

BIBLIOGRAFÍA

Referencias Básicas

- Lancaster, K. (2019) *Cine DSLR*. Anaya Multimedia.
- Marimón, Joan. (2015) *El muntatge cinematogràfic: Del guió a la pantalla*. Barcelona: UB.
- Mattingly, D.B. (2012) *VFX y postproducción para cine y publicidad: curso de digital matte painting*. A Torrado, S.; Ródenas, G. & Ferreras, J. G. [eds.]. (2017). *Territorios transmedia y narrativas audiovisuales*. Barcelona: UOC.



Referencias Complementarias

- Acuña, F. & Caloguerea, A. (2012). *Guía para la producción y distribución de contenidos transmedia*. Santiago de Chile: Pontificia Universidad Católica de Chile.
- Harvey, C. (2015). *Fantastic transmedia*. Londres: Palgrave Macmillan.
- Pratten, R. (2015). *Getting started with transmedia storytelling. A practical guide for beginners*. Autoedición: Robert Pratten.
- Rincón, O. (2006). *Narrativas mediáticas. O cómo se cuenta la sociedad del entretenimiento*. Barcelona: Gedisa.
- Scolari, C. (2018). *Las leyes de la interfaz*. Barcelona: Gedisa.