



## FITXA IDENTIFICATIVA

### DADES DE L'ASSIGNATURA

**Codi:** 46484  
**Nom:** Realització i edició de projectes  
**Cicle:** Màster Universitari Oficial  
**Crèdits ECTS:** 14  
**Curs acadèmic:** 2025-26

### TITULACIONS

Titulació	Centre	Curs	Període
2253 - Màster Universitari en Continguts i Formats Audiovisuals	Facultat de Filologia, Traducció i Comunicació	1	Segon quadrimestre

### MATÈRIES

Titulació	Matèria	Caràcter
2253 - Màster Universitari en Continguts i Formats Audiovisuals	Realització i edició de projectes	OBLIGATÒRIA

### COORDINACIÓ

RAUSELL LLEDO IGNACIO

## RESUM

"Realització i edició de projectes" és una assignatura obligatòria del Màster en Continguts i Formats Audiovisuals, on es proposa portar a la pràctica els estudis teòrics i d'anàlisi recollides en anteriors mòduls.

La ideació, realització, edició i composició aplicades al sector audiovisual, concretament en el muntatge i la postproducció audiovisuals d'un capítol pilot i/o *teaser* es convertiran en els objectius de l'assignatura.

Es descriuran els principals conceptes i elements que integren la postproducció audiovisual digital, així com l'aplicació pràctica dels recursos narratius i del llenguatge audiovisual, que s'usen durant el muntatge i la postproducció. Es persegueix el domini dels coneixements bàsics per al disseny de la interacció i de la informació, així com la metodologia per al desenvolupament i implementació d'aplicacions interactives en les recents indústries culturals.

## CONEIXEMENTS PREVIS



## RELACIÓ AMB ALTRES ASSIGNATURES DE LA MATEIXA TITULACIÓ

No s'ha especificat restriccions de matrícula amb altres assignatures del pla d'estudis.

## ALTRES TIPUS DE REQUISITS

En aquesta assignatura els coneixements previs necessaris per a seguir l'assignatura amb normalitat hauran sigut introduïts ja amb anterioritat al Màster.

## COMPETÈNCIES / RESULTATS D' APRENENTATGE

-

Adquirir les competències acadèmiques i professionals convenients en l'àmbit de la creació, disseny i desenrotllament de continguts audiovisuals per a la multidifusió digital.

Analitzar i interpretar els nous llenguatges mediàtics associats a la multidifusió digital.

Crear continguts i dissenyar formats audiovisuals lineals y/o interactius per al nou espai de la comunicació digital.

Crear i desenrotllar programes pilot per a la gènesi de nous formats mediàtics.

Dominar les diferents fases d'elaboració d'una producció audiovisual i els estils de realització de projectes en els nou espai audiovisual.

Integrar les tecnologies d'adquisició, edició, difusió i interactives pròpies de l'era digital en el disseny i producció de nous continguts i formats audiovisuals.

Posseir i comprendre coneixements que aportin una base o oportunitat de ser originals en el desenvolupament i / o aplicació d'idees, sovint en un context de recerca.

Que els estudiants posseïsquen les habilitats d'aprenentatge que els permeten continuar estudiant d'una forma que haurà de ser en gran manera autodirigida o autònoma.

Que els estudiants sàpiguen aplicar els coneixements adquirits i la seua capacitat de resolució de problemes en entorns nous o poc coneguts dins de contextos més amplis (o multidisciplinaris) relacionats amb la seua àrea d'estudi.

## DESCRIPCIÓ DE CONTINGUTS

### 1. Conceptes de disseny gràfic i maquetació. Disseny de materials de difusió.

S'explicaran els conceptes bàsics de disseny gràfic i de maquetació de projectes professionals. S'explicarà el programari adequat per a la realització del projecte i es generarà una pauta de



disseny per a cada projecte audiovisual.

## **2. Escripura del guió del programa pilot/teaser.**

S'escriurà el guió del programa pilot o *teaser* amb l'acompanyament i la supervisió del professorat a partir dels coneixements adquirits al llarg del Màster i del tipus de projecte audiovisual sobre el qual s'estigui treballant.

## **3. Preproducció, rodatge, muntatge i postproducció del programa pilot/teaser.**

S'elaborarà la preproducció del projecte audiovisual, el rodatge i la postproducció del programa pilot o *teaser*. Es facilitarà tots els espais, la tecnologia i els equips necessaris per dur-ho a terme i es comptarà amb l'acompanyament i la supervisió del professorat.

## **4. Definició i formulació de les tecnologies digitals de captació, edició i la composició.**

Aprenentatge i coneixement de les diferents tecnologies amb què es compta avui dia per a la producció de projectes audiovisuals.

## **5. El tractament del senyal digital: el vídeo digital.**

S'hi abordaran conceptes de tractament de la imatge i la realització audiovisual. Es comptarà amb l'acompanyament i la supervisió del professorat.

## **6. L'edició no lineal.**

S'hi abordaran conceptes d'edició i muntatge. Es realitzarà l'edició i el muntatge del programa pilot o *teaser*. Es comptarà amb l'acompanyament i la supervisió del professorat.



## 7. Tractament i postproducció del programa pilot/teaser.

S'abordaran els conceptes de la postproducció digital i es realitzarà el tractament i postproducció de vídeo i àudio del programa pilot o *teaser*. Es comptarà amb l'acompanyament i la supervisió del professorat.

### Resultats d'aprenentatge:

Els resultats d'aprenentatge d'aquesta assignatura són els que s'han previst en el document oficial de Verificació d'aquest postgrau:

- Coneixement de les tecnologies d'adquisició, edició, difusió i interactives pròpies de l'era digital per al disseny i la producció de nous.
- Creació de continguts i disseny de formats lineals i / o interactius per al nou espai de la comunicació digital.
- Domini dels coneixements bàsics per al disseny de la interacció i de la informació, així com la metodologia per al desenvolupament i implementació d'aplicacions interactives en les recents indústries culturals.

## VOLUM DE TREBALL (HORES)

### ACTIVITATS PRESENCIALS

Activitat	Hores
Laboratori	140,00
<b>Total hores</b>	<b>140,00</b>

### ACTIVITATS NO PRESENCIALS

Activitat	Hores
Assistència a altres activitats	0,00
Elaboració de treballs individuals o en grup	100,00
Estudi i treball autònom	60,00
Preparació de classes	30,00
Preparació d'activitats d'avaluació	20,00
Resolució de casos pràctics	0,00
<b>Total hores</b>	<b>210,00</b>

## METODOLOGIA DOCENT



### Activitats presencials

La docència presencial es desenvoluparà en sessions de quatre hores de duració que combinaran les següents metodologies:

- **Classes teòriques lliçó magistral participativa.** Els continguts teòrics de l'assignatura seran impartits a l'aula per professorat intern mitjançant les metodologies de sessió expositiva i aprenentatge basat en projectes.
- **Resolució de casos pràctics.** Els continguts de l'assignatura s'introdueixen partint dels coneixements previs que ha adquirit l'alumnat en els mòduls previs. Els i les estudiants hauran de participar de manera activa en el desenvolupament de l'aprenentatge.
- **Desenvolupament de projectes.** La classe serà participativa i el professor interpel·larà constantment els alumnes perquè prenguen part activa de les discussions plantejades per a l'elaboració de la maquetació de la bíblia i el *teaser*.
- **Grup de Treball.** Els estudiants hauran d'elaborar els seus Treballs en grup tant en l'elaboració del *teaser* en totes les seues fases de preproducció, producció i postproducció, com en la maquetació de la bíblia

En aquest mòdul, de manera habitual, es durà a terme treball a l'aula en la preparació del disseny i maquetació del projecte audiovisual, però també hi haurà treball fora de l'aula durant el rodatge. La resta de les hores tindran lloc també a l'aula continuant amb el treball en equip, tant en la preparació del guió i la preproducció del *teaser*, com en l'edició i postproducció d'imatge i so.

La participació en els projectes es plasmarà abans de finalitzar cada sessió en la posada en comú dels avanços per part de l'alumnat tant de la maquetació com en l'elaboració del *teaser*, tenint una retroalimentació per part del professorat que els ajudarà en el procés.

### Activitats no presencials

L'alumnat desenvoluparà les següents activitats no presencials:

- **Preparació de classes.** Elaboració de materials necessaris per a l'elaboració d'un pla de treball, escaletes, revisió dels guions literaris, coneixements dels aspectes teòrics



explicats en classe pel professorat per a emprar-los en la pràctica.

- **Estudi i preparació de projectes.** Preparació d'un *teaser* i posada en comú de la idea de disseny de maquetació de la Bíblia.
- **Treball autònom.** Elaboració d'un *teaser* i d'una Bíblia audiovisual

Aquesta assignatura té en compte especialment els següents Objectius de Desenvolupament Sostenible:

ODS 4, Educació de qualitat. Meta 7, que l'alumnat adquireisca els coneixements teòrics i pràctics necessaris per a promoure el desenvolupament sostenible, els drets humans, la igualtat de gènere, la promoció d'una cultura de pau i no violència, la ciutadania mundial i la valoració de la diversitat cultural, i la contribució de la cultura al desenvolupament sostenible.

ODS 5, Igualtat de gènere. Meta 1, posar fi a totes les formes de discriminació contra totes les dones i les xiquetes a tot el món.

## AVALUACIÓ

El sistema general de qualificacions seguirà el Reglament d'avaluació i qualificació de la Universitat de València per a títols de grau i màster, aprovat pel Consell de Govern el 30 de maig de 2017 (ACGUV 108/2017).

### Avaluació en la primera convocatòria

L'avaluació en primera convocatòria es desenvoluparà del següent mode:

- Treball col·lectiu:

Maquetació i disseny de la Bíblia (40%)

Elaboració del *teaser* (40%)



- Avaluació contínua. (5%) No és recuperable en segona convocatòria.
- Assistència i participació a classe. (5%) No és recuperable en segona convocatòria.

### **Avaluació en la segona convocatòria**

L'avaluació en segona convocatòria mantindrà, si fora el cas, les qualificacions obtingudes en els blocs aprovats en la primera.

L'avaluació dels blocs suspesos o no presentats es realitzarà del següent mode:

- Treball col·lectiu:

Maquetació i disseny de la Bíblia (40%)

Elaboració del teaser (40%)

- Avaluació contínua. (5%) No és recuperable en segona convocatòria.
- Assistència i participació a classe. (5%) No és recuperable en segona convocatòria.

### **Altres observacions**

L'avaluació del mòdul no preveu la realització d'un examen. De forma orientativa, i en funció dels condicionants del calendari acadèmic, tots els treballs s'hauran de lliurar abans de la finalització del següent mòdul per a poder ser puntuats en la primera convocatòria d'avaluació.

En totes les proves, exercicis o treballs escrits s'exigirà correcció ortogràfica i gramatical. Cada falta comportarà una reducció de la qualificació obtinguda, que pot arribar fins al suspens.

En el cas de comprovar-se plagi en un treball d'avaluació, aquest es podrà puntuar amb la qualificació numèrica de zero, amb independència del procediment disciplinari que es pugui incoar i, si escau, de la sanció que siga procedent d'acord amb la legislació vigent.

L'honestedat intel·lectual és vital en les comunitats acadèmiques, i per a la justa avaluació del treball de l'estudiantat. Tots els treballs presentats en aquest curs han de ser d'autoria original. No s'admetran treballs en els quals es faça ús de col·laboració fraudulenta o la composició amb



l'ajuda d'intel·ligència artificial (ChatGPT o altres), excepte si la seua utilització forma part dels continguts de l'assignatura o està autoritzada pel professorat que la imparteix.

## BIBLIOGRAFIA

### Referències bàsiques

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.

### Referències complementàries

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*. Autoedició: 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.