

GRAU EN MITJANS AUDIOVISUALS

109808 - ITINERARI EMPRENEDOR

Informació general

- Curs acadèmic 2024/25
- Curs: Quart
- Trimestre: Tercer
- Nombre de crèdits: 4
- Professorat:
 - Màrian Buil Fabregà <mbuil@tecnocampus.cat>

Llengües de docència

- Català

L'idioma d'impartició és el que es determini en cada activitat en la que es participa.

Presentació de l'assignatura

- L'assignatura fomentar l'actitud emprenedora per fer a l'estudiantat més empleable
- L'actitud emprenedora es resumeix en portar les idees a l'acció (execució)
- Té com a resultat emprendre nous projectes
 - per compte propi (emprenedoria)
 - o dins les organitzacions (intraprenedoria)
- S'han de realitzar 6 Activitats en l'àmbit de l'emprenedoria i/o l'intraprenedoria.en el sector audiovisual o videojocs
- NO es cursa en un trimestre en concret.
- Es cursen en un o dos cursos acadèmics depenent del calendari de les activitats a les que es vol participar i el ritme de l'alumnat.
- Es poden incloure activitats anteriors a la matrícula de l'assignatura.
- Un cop finalitzades les 6 activitats, l'estudiantat passa per dues fases :

1.- Certificar la competència emprenedora :

- Presentació de la seva infografia davant de tribunal (calendari exàmens tercer trimestre)
- Obtindrà un certificat addicional al seu títol universitari.

2.- Avaluació assignatura optativa Itinerari emprenedor

- Les activitats poden ser organitzades per Tecnocampus o d'altres entitats reconegudes en l'àmbit d'emprenedoria, la innovació, l'economia social i/o l'economia circular.
- L'aula (física o virtual) és un espai segur, lliure d'actituds masclistes, racistes, homòfones, trànsfobes i discriminatòries, ja sigui cap a l'alumnat o cap al professorat. Confiem que entre totes i tots puguem crear un espai segur on ens podem equivocar i aprendre sense haver de patir prejudicis d'altres.

Competències/Resultats d'aprenentatge

Específica

- E1_Dissenyar i programar les interfícies gràfiques de portals web estàtics o dinàmics, d'aplicacions interactives i de videojocs, seguint criteris d'usabilitat i accessibilitat
- E2_Idear, dissenyar, planificar i realitzar curtsmetratges i videojocs d'animació 2D
- E4_Dissenyar, planificar, editar, programar i comercialitzar aplicacions multimèdia interactives
- E3_Editar i animar personatges i escenes 3D, aplicant les tècniques i processos que porten a la producció de curtsmetratges lineals d'animació i videojocs interactius
- E5_Dissenyar i realitzar un producte audiovisual (format per imatges fixes o en moviment), atenent tant als seus aspectes tècnics com artístics, en tots els seus components
- E6_Dissenyar, planificar i realitzar amb multicàmera, en directe i a plató, d'acord amb totes les facetes del producte (tant en l'artística de disseny i continguts com en la tècnica)
- E7_Postproduir vídeo utilitzant les eines bàsiques pròpies dels programes d'edició audiovisual (titulació, retoc de color i exposició, velocitats, màscares...) i com insertar-les en el procés de muntatge afegint efectes digitals
- E8_Dissenyar les necessitats d'il·luminació d'un espai en funció de les seves característiques i de l'objectiu final del producte a gravar, fotografia o vídeo
- E9_Aplicar els principis mecànics, electrònics i digitals de la captació, amplificació i gravació de so per a la seva aplicació a diferents plataformes: espectacles, ràdio, televisió, audiovisual i multimèdia. Postproduir l'àudio i afegir els efectes sonors d'una producció audiovisual
- E10_Aplicar processos, mètodes i tècniques per a desenvolupar la creativitat i la innovació en la realització audiovisual, en el desenvolupament multimèdia i en la programació de videojocs
- E11_Aplicar les regles musicals i els llenguatges per a la creació musical i la gravació de so en la producció musical i la creació de música electrònica pel seu ús com a bandes sonores en produccions audiovisuals
- E12_Planificar estratègies empresarials relacionades amb els fenòmens econòmics i socials típics de la societat del benestar i la indústria de l'entreteniment digital. Convertir idees en actes de forma creativa i innovadora
- E13_Aplicar els principis de disseny visual i sonor per a la creació dels elements de presentació que s'utilitzen en productes sonors, audiovisuals, televisió i espectacles
- E14_Adquirir els coneixements de la història, estètica, evolució i dinàmica del cine, televisió, ràdio, premsa, Internet i videojocs, així com reconèixer l'estètica a través del visionat i l'anàlisi
- E15_Dimensionar i gestionar recursos humans, tècnics i econòmics necessaris pel desenvolupament d'un projecte audiovisual o multimèdia optimitzant temps, costos i qualitat
- E16_Idear, dissenyar, planificar i realitzar una peça audiovisual publicitària des de la conceptualització del seu missatge, l'elaboració del guió, l'estratègia de comunicació i la seva difusió
- E17_Redactar peces periodístiques de diferents gèneres amb els seus sistemes de titular i expressar-se correctament tant de forma escrita com oral
- E18_Analitzar les estructures, els continguts i els estils de programació televisiva i radiofònica atenent a les característiques tècniques de la seva realització. Idear, produir i realitzar programes per a la televisió i ràdio en la part tècnica: sala de realització o control de ràdio, respectivament
- E19_Creació, administració i gestió d'empreses audiovisuals en la seva estructura industrial de producció, distribució i exhibició

Bàsiques i Generals

- G1_Que els estudiants hagin demostrat tenir i comprendre coneixements en la seva àrea d'estudi que parteixin de la base de l'educació secundària general, i s'acostuma a trobar a un nivell que, amb el suport de llibres de text avançats, inclou també alguns aspectes que impliquen coneixements procedents de la vanguardia del seu camp d'estudi

•

G2_ Que els estudiants sàpiguen aplicar els seus coneixements a la seva feina o vocació d'una forma professional i tinguin les competències que es solen demostrar per mitjà de l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi

- G3_ Que els estudiants tinguin la capacitat de reunir i interpretar dades rellevants (normalment dins de la seva àrea d'estudi), per emetre judicis per incloguin una reflexió sobre temes rellevants de caire social, científic o ètic
- G4_ Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tant especialitzat com no especialitzat
- G5_ Que els estudiants hagin desenvolupat aquelles habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors, amb un alt grau d'autonomia

Transversal

- T1_ Que els estudiants coneixin un tercer idioma, que serà preferentment l'anglès, amb un nivell adequat de forma oral i per escrit, d'acord amb les necessitats que tindran les graduades i els graduats de cada titulació
- T2_ Que els estudiants tinguin capacitat per treballar com a membres d'un equip interdisciplinari ja sigui com a un membre més, o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, assumint compromisos tenint en compte els recursos disponibles

No definides

Continguts

1. **Competències emprenedores**
2. **Mentora**
3. **Networking: Accelera la teva Xarxa emprenedora**
4. **Repte emprenedor i premis**
5. **PREINCUBADORA: Projecte propi**
6. **Elevator Pitch: Infografia emprenedora**

Objectius de Desenvolupament Sostenible

- 06 - Aigua neta i sanejament
- 12 - Consum i producció responsables
- 13 - Acció climàtica
- 16 - Pau, justícia i institucions sòlides
- 14 - Vida submarina
- 05 - Igualtat de gènere
- 08 - Treball digne i creixement econòmic
- 10 - Reducció de les desigualtats
- 02 - Fam zero
- 07 - Energia neta i assequible
- 15 - Vida terrestre
- 17 - Aliança pels objectius
- 01 - Fi de la pobresa
- 03 - Salut i benestar
- 04 - Educació de qualitat
- 09 - Indústria, Innovació i Infraestructures
- 11 - Ciutats i comunitats sostenibles

Sistema d'avaluació i qualificació

15% FITXA 1: Competències emprenedores

15% FITXA 2: Mentora

15% FITXA 3 :Networking: Accelera la teva Xarxa emprenedora

15% FITXA 4: Repte emprenedor i premis

15% FITXA 5: PREINCUBADORA: Projecte propi

25% FITXA 6: Elevator Pitch: Infografia emprenedora