

GRAU EN MITJANS AUDIOVISUALS

109816 - PROJECTE CREATIU INTERNACIONAL

Informació general

- Curs acadèmic 2024/25
- Curs: Tercer
- Trimestre: Tercer
- Nombre de crèdits: 6
- Professorat:
 - Francisco José Pinel Cabello [<fpinel@tecnocampus.cat>](mailto:fpinel@tecnocampus.cat)

Llengües de docència

- Anglès

L'idioma del campus internacional és l'anglès.

Presentació de l'assignatura

Projecte Creatiu Internacional és un programa intensiu on els alumnes de Tecnocampus treballen un projecte audiovisual multidisciplinari de la mà d'un equip de professors i mentors mixt compost per docents de Tecnocampus i docents de la Universitat Technische Hochschule Brandenburg (THB).

Durant aquest projecte els alumnes de Tecnocampus s'hauran de coordinar amb un equip d'estudiants internacional. Amb l'objectiu de desenvolupar aquest producte audiovisual, els alumnes treballaran les diferents competències d'un projecte d'aquestes característiques com poden ser: les tècniques de brainstorming i la concepció d'idees; la gestió d'equips i perfils professionals en un projecte audiovisual; la selecció i ús de les tecnologies i eines necessàries per portar a terme el projecte;; la gestió i correcta planificació del flux de treball; la recerca de material audiovisual sobre el camp;; la producció, edició i post-producció i la documentació presentació i difusió del material final.

La creació interdisciplinària i internacional dels equips de treball configura a més un espai d'interacció singular, enriquit per les formacions i activitats culturals plantejades a les diferents estades a Mataró i Brandenburg. Es pretén que aquesta trobada cultural sigui, a partir de la capacitat d'anàlisi de les diferents realitats i punts de vista compartits, un dels eixos temàtics fonamental de les propostes.

Informació relativa a l'aula:

L'aula (física o virtual) és un espai segur, lliure d'actituds masclistes, racistes, homòfobes, trànsfobes i discriminatòries, ja sigui cap a l'alumnat o cap al professorat. Confiam que entre totes i tots puguem crear un espai segur on ens puguem equivocar i aprendre sense haver de patir prejudicis d'altres.

Competències/Resultats d'aprenentatge

Específica

- 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
- E15_Dimensionar i gestionar recursos humans, tècnics i econòmics necessaris pel desenvolupament d'un projecte audiovisual o multimèdia optimitzant temps, costos i qualitat

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

precedents 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

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

L'assignatura té l'objectiu de oferir competències relatives a la conceptualització i ideació de projectes audiovisuals, la gestió de processos i grups de treball i la producció, post-producció i corresponent difusió dels formats plantejats.

En base a això es plantegen els següents continguts, en relació a les fases del projecte:

1. Conceptualització.

- Presentació del projecte i temàtiques de partida.
- Formalització dels grups de treball (estudiants de Mataró i Brandenburg).
- Conceptualització inicial de les propostes.
- Tractament visual dels projectes (**entrega 1**).

2. Estada 1. Brandenburg.

- Teamwork sobre les propostes.
- Producció de continguts I.
- Workshops i activitats de formació.
- Activitats culturals (Brandenburg/Berlín).
- Resultats de l'estada i presentacions amb feedback del professorat (**entrega 2**).

3. Seguiment i reunions.

- Teamwork sobre les propostes.
- Seguiment i tutorització dels projectes (virtual/presencial).
- Workshops i activitats de formació.

4. Estada 2. Mataró.

- Teamwork sobre les propostes.
- Producció de continguts II.
- Workshops i activitats de formació.
- Activitats culturals (Mataró/Barcelona).
- Resultats dels projectes i presentacions amb feedback del professorat (**entrega 3**).

5. Tancament de les propostes (Entrega 4).

- Formalització del projecte final.
- Postproducció de continguts.
- Elaboració de les memòries.

Objectius de Desenvolupament Sostenible

- 12 - Consum i producció responsables
- 05 - Igualtat de gènere
- 17 - Aliança pels objectius

Sistema d'avaluació i qualificació

L'avaluació de l'assignatura es basa en un procés continuat de desenvolupament del projecte en les seves diferents fases. Aquestes marquen **quatre entregues** que tindran l'objectiu de fer evolucionar les idees inicials cap a un prototip final de les mateixes.

Entrega 1. Tractament Visual

El tractament visual és un document que pretén una primera aproximació a la conceptualització de les propostes. Es tracta d'un document que desenvolupa les idees i genera moodboards i conceptes visuals al voltant de la temàtica, les possibles formalitzacions i la metodologia de treball. Implica treballar l'anàlisi de referents i generar mètodes per conceptualitzar i començar a formalitzar les idees. La possible varietat de formats dels projectes implicarà adequar-se a les metodologies més adients a cadascun.

L'avaluació d'aquesta entrega té caràcter qualitatiu (moodle).

Entrega 2. Resultats Estada 1

L'últim dia d'estada tindrà lloc una presentació dels continguts produïts fins al moment, amb la recepció d'un *feedback* de caràcter qualitatiu per part del professorat. En aquest punt els projectes es trobaran en fase de producció i el *feedback* està pensat per planificar possibles canvis o aspectes a millorar de cara a les següents fases.

Es demana també en aquesta entrega un informe individualitzat sobre l'experiència de l'estada i el treball amb l'equip.

L'avaluació d'aquesta entrega té caràcter qualitatiu (moodle).

Entrega 3. Resultats Estada 2

L'últim dia de la segona estada tindrà lloc la presentació dels avanços en els projectes. La intenció d'aquesta presentació és la de veure elements propis de la formalització final, postproducció i acabat dels projectes, en base a rebre un últim *feedback* qualitatiu per millorar-los de cara a l'entrega final.

Es demana també en aquesta entrega un informe individualitzat sobre l'experiència de l'estada i el treball amb l'equip.

L'avaluació d'aquesta entrega té caràcter qualitatiu (moodle).

Entrega 4. Resultat Final

L'entrega final del projecte consta del resultat final de la peça, una memòria del procés creatiu i els resultats.

L'avaluació d'aquesta entrega suposa la nota de l'assignatura, a nivell quantitatiu, basant-se en els següents criteris:

- **Conceptualització.** Desenvolupament, creativitat i originalitat de l'idea (20%).
- **Gestió del projecte.** Gestió de procediments, equips de treball i assumpció de rols (20%).
- **Risc i dificultat tècnica (10%).**
- **Resultat final de la peça (30%).**
- **Memòria.** Dossier creatiu i de desenvolupament de la peça (20%).

Informació relativa al plagi:

La identificació de plagi es considera una circumstància greu que pot comportar una qualificació de suspens a una activitat. En cas de detecció de plagi s'informarà a la coordinació del grau per tal que es puguin prendre les mesures disciplinàries corresponents.