

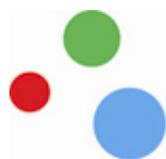
PROYECTOS:

UNA EXPERIENCIA DE APROXIMACIÓN

UNIVERSIDAD - EMPRESA

Silvia Burset | **GIDCAV**

Marina Romeo, Montserrat Yepes,
Lydia Sánchez, M^a Ángeles García,
Vicenta González, Rita Berger,
Josep Gustems, Emma Bosch,
Carolina Martín, Carlos Aguilar



GIDCAV

grup d'innovació docent i d'investigació
en comunicació audiovisual



Universitat de Barcelona



GIDCAV

grup d'innovació docent i d'investigació
en comunicació audiovisual

PROYECTOS:

UNA EXPERIENCIA DE APROXIMACIÓN UNIVERSIDAD-EMPRESA

Objetivo general:

Presentar las directrices académico docentes de la materia *Proyectos* del grado de Comunicación Audiovisual de la Universidad de Barcelona

Objetivos específicos:

Diseñar una propuesta didáctica orientada al desarrollo de competencias transversales y específicas que los alumnos han de adquirir al cursar *Proyectos*.

Implementar una metodología de trabajo dinámica y colaborativa, caracterizada por situar al estudiante en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Habilitar mecanismos que permiten al profesorado diseñar, de forma colaborativa, pautas y estrategias de enseñanza-aprendizaje y de evaluación formativa.

Ahondar en la generación de comunicación entre el ámbito académico y la industria audiovisual, y así poner en contacto a alumnos, profesores y futuros empleadores.



GIDCAV

grup d'innovació docent i d'investigació
en comunicació audiovisual

PROYECTOS:

UNA EXPERIENCIA DE APROXIMACIÓN UNIVERSIDAD-EMPRESA

Plan de estudios >>> necesidades profesionales

1r any		2n any		3r any		4t any	
1r semestre	2n semestre	1r semestre	2n semestre	1r semestre	2n semestre	1r semestre	2n semestre
Fonaments de la Comunicació Mediatitzada 6 cr.	Expressió Oral i Escrita en Català 6 cr.	Teoria de la Imatge 6 cr.	Muntatge i Edició 6 cr.	Postproducció d'Imatge i So 6 cr.	Metanarratives 6 cr.	Obligatòria de Menció o Optativa 6 cr.	Obligatòria de Menció o Optativa 6 cr.
Psicologia de la Comunicació en els Mitjans 6 cr.	Sociologia de la Comunicació en els Mitjans 6 cr.	Música i So en l'Audiovisual 6 cr.	Video Edició (en Anglès) 6 cr.	Mètodes de Recerca en Comunicació 6 cr.	Utilització de l'Audiovisual 6 cr.	Obligatòria de Menció o Optativa 6 cr.	Obligatòria de Menció o Optativa 6 cr.
Llenguatge Audiovisual 6 cr.	Narrativa Audiovisual 6 cr.	Guió 6 cr.	Projectes I 6 cr.	Pràctiques 6 cr.	Projectes II 6 cr.	Obligatòria de Menció o Optativa 6 cr.	Anàlisi i Crítica de Films 6 cr.
Història dels Models Audiovisuals 6 cr.	Dret i Deontologia de la Informació 6 cr.	Teories de la Comunicació Mediatitzada 6 cr.	Documentació Audiovisual 6 cr.	Producció Audiovisual 6 cr.	Usabilitat i Disseny Multimèdia 6 cr.	Comunicació a la Xarxa (en Anglès) 6 cr.	Economia Aplicada als Mitjans 6 cr.
Expressió Oral i Escrita en Anglès 6 cr.	Estètica i Audiovisuals 6 cr.	Expressió Oral i Escrita en Castellà 6 cr.	Llenguatge i Tecnologia Multimèdia 6 cr.	Disseny 6 cr.	Estructura del Sistema Audiovisual 6 cr.	Producció Multimèdia 6 cr.	Projectes III TFG 6 cr.



GIDCAV

grup d'innovació docent i d'investigació
en comunicació audiovisual

PROYECTOS:

UNA EXPERIENCIA DE APROXIMACIÓN UNIVERSIDAD-EMPRESA

Descripción de la experiencia





GIDCAV

grup d'innovació docent i d'investigació
en comunicació audiovisual

PROYECTOS:

UNA EXPERIENCIA DE APROXIMACIÓN UNIVERSIDAD-EMPRESA

Seminarios prospectivos (Weisbord, 1989)

grupos de discusión

[Krueger (1991) y Gil Flores (1993)]





Seminarios prospectivos (Weisbord, 1989)

¿Qué es para ti un <i>proyecto</i> de Comunicación Audiovisual?	¿Qué distingue un proyecto de calidad del que no? ¿Qué aspectos deben valorarse/evaluarse, y con qué peso?	¿Qué competencias ha de desarrollar un profesional de la Comunicación Audiovisual en el desarrollo de un proyecto?	Quién/es debe/n participar en la creación y en la valoración /evaluación de un proyecto? ¿Qué papeles tienen que desempeñar?
<p>¿Qué tipos de proyectos incluirías bajo esta etiqueta? ¿Qué finalidad debe tener un proyecto?</p> <p>¿Qué elementos deben configurar todo proyecto independientemente del tipo que sea?</p> <p>¿En qué soporte debe presentarse un proyecto?</p> <p>¿Qué extensión debería tener?</p> <p>¿Qué fases debería abarcar, teniendo en cuenta que su realización se desarrolla durante un semestre académico?</p> <p>¿A quién debería ir dirigido?</p>	<p>Diseño (Estructura)</p> <p>Contenidos</p> <p>Aspectos formales</p> <p>Resultados obtenidos</p> <p>Adecuación al target</p> <p>Novedad</p> <p>Ética vs. Comercialización</p> <p>Integración teoría/práctica</p> <p>Viabilidad</p> <p>Defensa</p>	<p>¿Qué se necesita saber/saber hacer/saber ser para desarrollar un proyecto?</p> <p>¿Qué conocimientos, habilidades debe tener quien/es lo tutoricen?</p> <p>¿Qué conocimientos, habilidades debe tener quien/es evalúen su calidad?</p>	<p>¿La universidad?</p> <p>Profesores</p> <p>¿De qué áreas de conocimiento?</p> <p>¿Cuál es su papel?</p> <p>¿La empresa?</p> <p>¿Qué sectores del ámbito audiovisual?</p> <p>¿Cuál es su papel?</p> <p>¿El estudiante?</p> <p>¿De qué curso?</p> <p>¿Cuál es su papel?</p>



GIDCAV

grup d'innovació docent i d'investigació
en comunicació audiovisual

PROYECTOS:

UNA EXPERIENCIA DE APROXIMACIÓN UNIVERSIDAD-EMPRESA

Resultados

¿Qué es para ti un *proyecto* de Comunicación Audiovisual?

¿Qué tipos de proyectos incluirías bajo esta etiqueta?
¿Qué finalidad debe tener un proyecto?

¿Qué elementos deben configurar todo proyecto independientemente del tipo que sea?

¿En qué soporte debe presentarse un proyecto?

¿Qué extensión debería tener?

¿Qué fases debería abarcar, teniendo en cuenta que su realización se desarrolla durante un semestre académico?

¿A quién debería ir dirigido?



Especialización

De la idea al producto

Proceso de aprendizaje



GIDCAV

grup d'innovació docent i d'investigació
en comunicació audiovisual

PROYECTOS:

UNA EXPERIENCIA DE APROXIMACIÓN UNIVERSIDAD-EMPRESA

¿Qué distingue un proyecto de calidad del que no? ¿Qué aspectos deben valorarse/evaluarse, y con qué peso?

Diseño (Estructura)

Contenidos

Aspectos formales

Resultados obtenidos

Adecuación al target

Novedad

Ética vs. Comercialización

Integración teoría/práctica

Viabilidad

Defensa



Diseño

Contenidos

Aspectos formales

Integración teoría y práctica

Defensa



GIDCAV

grup d'innovació docent i d'investigació
en comunicació audiovisual

PROYECTOS:

UNA EXPERIENCIA DE APROXIMACIÓN UNIVERSIDAD-EMPRESA

Saber ser

Trabajo en equipo

Habilidades sociales

Liderazgo

Flexibilidad

Adaptabilidad

Docentes expertos

Dominio de la materia

Conocimiento del lenguaje audiovisual

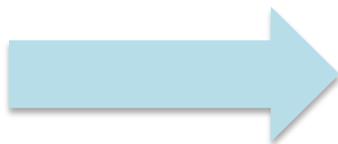
Competencias narrativas, técnicas y creativas. *Saber hacer*

¿Qué competencias ha de desarrollar un profesional de la Comunicación Audiovisual en el desarrollo de un proyecto?

¿Qué se necesita saber/saber hacer/saber ser para desarrollar un proyecto?

¿Qué conocimientos, habilidades debe tener quien/es lo tutoricen?

¿Qué conocimientos, habilidades debe tener quien/es evalúen su calidad?





GIDCAV

grup d'innovació docent i d'investigació
en comunicació audiovisual

PROYECTOS:

UNA EXPERIENCIA DE APROXIMACIÓN UNIVERSIDAD-EMPRESA

Quién/es debe/n participar en la creación y en la valoración /evaluación de un proyecto? ¿Qué papeles tienen que desempeñar?

¿La universidad?

Profesores

¿De qué áreas de conocimiento?

¿Cuál es su papel?

¿La empresa?

¿Qué sectores del ámbito audiovisual?

¿Cuál es su papel?

¿El estudiante?

¿De qué curso?

¿Cuál es su papel?



Coordinación entre alumnos

Coordinación entre profesores

Coordinación entre profesores y alumnos

Coordinación entre profesionales y alumnos

Coordinación entre profesionales y profesores

Coordinación entre alumnos, profesores y profesionales

