

## Plan de estudios

El Título de **Máster Universitario en Diseño, Creación, Producción y Gestión de Proyectos Audiovisuales** comprende 60 créditos ECTS repartidos de la siguiente forma:

### Distribución del Plan del Estudios en créditos ECTS

Asignaturas Obligatorias	48
Prácticas externas	6
Trabajo Fin de Máster	6
<b>Total</b>	<b>60</b>

El Programa formativo se divide en Módulos, cada uno de los cuales agrupa las principales competencias que corresponden a las funciones a desarrollar por un profesional de la Comunicación audiovisual en todas sus áreas: diseño, guión, producción y gestión de contenidos, puestos nacidos del nuevo ecosistema de creación y producción de contenidos audiovisuales como productores, productores ejecutivos, directores de producción, line producers, productores financieros, productores asociados, guionistas y creadores de contenidos, distribuidores, exhibidores, empresarios audiovisuales, etc.

Estos Módulos agrupan las distintas competencias que tendrá que adquirir el estudiante para el adecuado ejercicio profesional, distinguiendo dentro de los mismos las asignaturas que por razones de metodología integran los conocimientos propios, teórico-prácticos, que corresponden a la materia a impartir.

- El Módulo de **Informática Aplicada a la Producción y Gestión de Recursos Audiovisuales**, a través de la asignatura que lo compone, *«Informática Aplicada a la Producción y Gestión de Recursos Audiovisuales»*, trata de desarrollar los conocimientos esenciales acerca de las tecnologías de la información y la comunicación que debe poseer un profesional en materia de proyectos audiovisuales del siglo XXI, así como las habilidades de análisis, tratamiento, interpretación, elaboración y estructuración de la información digital imprescindibles en el entorno audiovisual. El módulo hará especial hincapié en el manejo de herramientas y metodologías de trabajo colaborativo, y su aplicación en el entorno sanitario y de los recursos sociales, todo ello vinculado al entorno audiovisual.
- El Módulo de **Diseño, Creación y Escritura de Guiones**, a través de las asignaturas que lo compone, "Narrativa Audiovisual para Contenidos de

Ficción" y "Diseño, Creación y Guionización de proyectos audiovisuales", trata de: desarrollar los conocimientos esenciales acerca del diseño y creación que debe poseer un profesional del medio audiovisual, así como las habilidades de diseño, creación, desarrollo, escritura y guionización de productos audiovisuales imprescindibles en el ecosistema de los nuevos medios de comunicación.

- El Módulo de **Producción Audiovisual**, a través de las tres asignaturas que lo componen, "Producción de ficción en cine y televisión", "Producción de proyectos digitales" y "Software para la creación y producción audiovisual" trata de desarrollar los conocimientos específicos y esenciales acerca de principios teóricos y metodológicos para la producción de proyectos audiovisuales tanto en los entornos actuales como en digitales y sus nuevas aplicaciones.
- El Módulo de **La Industria Audiovisual y Gestión de sus Contenidos**, a través de las tres asignaturas que lo componen, "Explotación y gestión de los contenidos audiovisuales", "Fuentes públicas y privadas de Financiación" y "Presentaciones eficaces de los proyectos audiovisuales", aborda la explotación y comercialización de los contenidos audiovisuales, sus formas de financiación y las maneras eficaces de presentación y venta.
- El Módulo **Prácticas Externas**. Tras el estudio de los Módulos anteriores, será necesaria la realización de prácticas externas adecuadas al contenido de los mismos, en alguna empresa u organización, donde se desarrollen actividades profesionales de referencia a los contenidos de los módulos estudiados. Así, los estudiantes podrán combinar la teoría impartida en la Universidad con las prácticas correspondientes a su programa formativo, tomando contacto con la realidad diaria de la empresa y facilitando la integración del estudiante en un entorno nuevo, a través de la observación y de la apropiación de conductas y de actitudes propias de la competencia profesional.
- El Módulo **Trabajo Fin de Máster**, a través de la asignatura que lo compone, "Trabajo Fin de Máster", trata de desarrollar en el estudiante la capacidad para analizar, estructurar y aplicar los conocimientos adquiridos en un área determinada del ecosistema digital. Con este objetivo, el estudiante aprenderá a proponer el diseño de estructuras funcionales y actividades coherentes con las características del medio digital de su interés.

**Para obtener el título de Máster será necesario cursar los 60 créditos previstos**

## Distribución del plan de estudios para el Máster en 12 meses

Semestre	Código	Asignatura	Tipo (*)	ECTS
Primer semestre	5588	Informática Aplicada a la Producción y Gestión de Recursos Audiovisuales	B	1
	5589	Narrativa Audiovisual para Contenidos de Ficción	B	6
	5590	Diseño, Creación y Guionización de	B	6

		Proyectos Audiovisuales	
Segundo semestre	5591	Producción de Ficción en Cine y Televisión	B 6
	5592	Software para la Creación y Producción Audiovisual	B 6
	5593	Producción de Proyectos Digitales	B 5
	<b>Total Créditos</b>		<b>30</b>
	5594	Explotación y Gestión de los Contenidos Audiovisuales	B 6
	5595	Fuentes Públicas y Privadas de Financiación	B 6
	5596	Presentaciones Eficaces de los Proyectos Audiovisuales	B 6
	5597	Prácticas Externas (**)	B 6
	5598	Trabajo Fin de Máster (***)	B 6
	<b>Total Créditos</b>		<b>30</b>

\*(B): asignaturas obligatorias.

(\*\*) Para aprobar la asignatura de Prácticas Externas será necesario que el alumno haya superado al menos el 40% de los créditos del máster.

(\*\*\*) Para aprobar la asignatura de Trabajo fin de máster será necesario que el alumno haya superado al menos el 40% de los créditos del máster.