



Guía Docente

Workshop Producción Audiovisual: ¿Quién Paga Manda?

Datos del Workshop	TIPO	ECTS	SEMESTRE	PRESENCIAL	IDIOMA	CURSO
	OP	2	Consultar programación	100%	Catalán / Castellano	2026-27

Los *workshops* son actividades formativas que el/la estudiante puede escoger entre una amplia oferta presentada por la Escuela cada curso académico. Su metodología es eminentemente **práctica** y se organizan en **grupos reducidos**.

Esta guía docente es susceptible de ser modificada por causa de fuerza mayor o sobrevenida.

Descriptor

Branded Content, Product Placement o directamente asumir el coste de toda la producción son algunas de las maneras en las que nuestro proyecto audiovisual puede recibir aquel empujón económico que lo haga viable.

Pero, ¿cómo se integran estos sponsors en los contenidos? ¿Tendremos que sacrificar nuestras ideas? ¿Habrá que asumir contenidos que no encajan en nuestro formato? ¿Nos tendremos que alejar de nuestra idea inicial?

Lo analizaremos desde diferentes puntos de vista y con diferentes ejemplos reales, pero de forma más intensa con los caso de la producción "Influenx3r" del SX3 de 3Cat.

Contenido

Tema 1: ¿Por qué son interesantes las ayudas a la producción? Tipos y ejemplos.
El proyecto "Influenx3r": buscando el mejor creador de contenido en catalán.

Tema 2: El caso de "Influenx3r" del SX3 con la temporada 2 patrocinada por la APDCAT (*Autoritat per a la Protecció de Dades de Catalunya*) y la temporada 3, cuyo *sponsor* es la ACC (*Agència de Ciberseguretat de Catalunya*).

Sistema de Evaluación

EVALUACIÓN

- La evaluación es el proceso mediante el cual se calibra el resultado del aprendizaje del/de la estudiante.
- La puntuación mínima para superar cualquier *workshop* es un 5,00. Solamente los *workshops* superados son susceptibles de reconocimiento.
- Cualquier tipo de trabajo alternativo no tendrá efecto sobre la evaluación.

Para el adecuado desarrollo de la evaluación, **el/la estudiante**

SE COMPROMETE:

- **A la lectura, comprensión y estudio de la totalidad del material facilitado.**
- **A la autoría de sus trabajos y ejercicios.**
*Se aplicarán programas de prevención de plagio. La detección de esta infracción en un 20% o más del material comportará una calificación final de **cero** y puede dar paso a actuaciones disciplinarias por parte de la Escuela.*



El/la docente tiene potestad para requerir al alumnado la defensa oral de cualquier elemento de evaluación para superarlo (por ejemplo, en caso de sospecha de uso indebido de la IA).

- **A la corrección ortográfica, sintáctica y léxica del material presentado.** Estos elementos forman parte intrínseca de la evaluación.
- **A elaborar los contenidos de acuerdo con los criterios establecidos por el centro y/o el profesorado para cada uno de los elementos de evaluación.**
- **A realizar toda entrega dentro del plazo establecido y exclusivamente a través de Moodle.**
- **A comunicarse con el/la docente exclusivamente:**
 - **Vía Moodle.**
 - **Personalmente en el aula.**

EVALUACIÓN CONTINUADA

Considerando la naturaleza eminentemente práctica y el aprendizaje gradual propio de las actividades realizadas en los *Workshops*, **no se contemplan ni la modalidad de evaluación única ni tampoco la reevaluación.**

ELEMENTOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPCIÓN	VALOR PONDERADO
Clases magistrales (obligatorias)	Es condición imprescindible para el correcto desarrollo de la actividad la asistencia a la totalidad de las sesiones y realizar aportaciones pertinentes y significativas. En caso de incumplimiento, solo se contemplará la excepcionalidad de la norma para ausencias inferiores al 20% de las sesiones programadas. Las faltas de asistencia no son susceptibles de ser justificadas.	Apto/ No apto* *No apto implica la calificación 0,00 para este <i>workshop</i> .
Actividad formativa individual	Diseñar un formato audiovisual. Identifica qué empresa o institución puede asumir el coste (total o parcial). Preparar un <i>pitching</i> para seducir a la empresa y conseguir que asuman el coste. Esta actividad es susceptible de ser presentada en clase.	70%
Actividad formativa colaborativa de un máximo de 5 estudiantes.	Resolución de un caso práctico propuesto por el/la docente en equipos de un máximo de 5 miembros. Incluye preparar una presentación para convencer a la empresa receptora. Esta actividad es susceptible de ser presentada en clase.	30%

Bibliografía

Consultar el material del *workshop*.